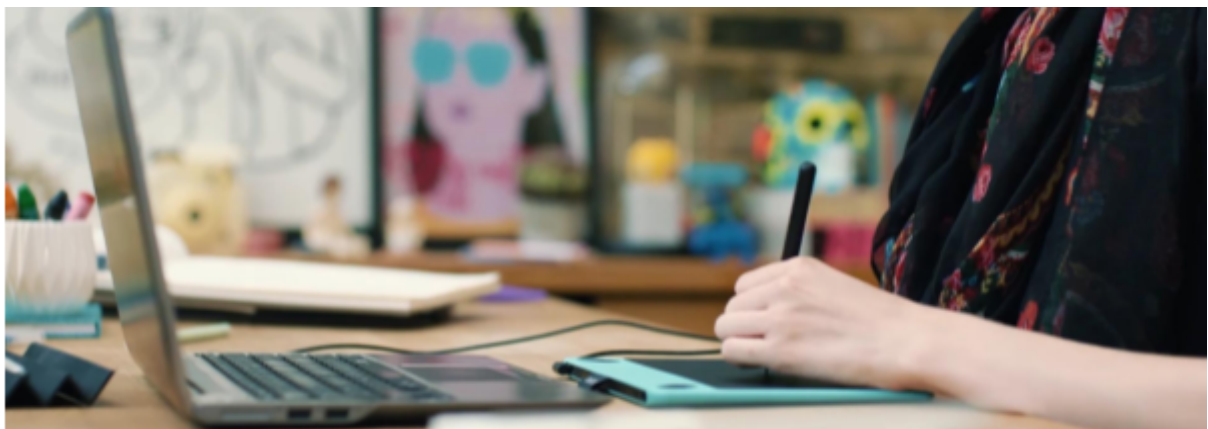


Master Cultures et Métiers du Web



Comment le numérique ouvrirait-il une voie
vers la professionnalisation pour le dessinateur
amateur ?

Attestation sur l'honneur

Je soussigné, Victor Vong, étudiant inscrit en Master 1 de Cultures et Métiers du Web à l'université Paris-Est Marne-la-Vallée, certifie que le présent mémoire est un travail original et que toutes les sources utilisées ont été indiquées dans leur totalité. Il ne comporte donc pas de plagiat.

Remerciements

Je souhaite remercier Eric Maillet, professeur à l'université de Paris-Est Marne-la-vallée mais aussi tuteur de du mémoire présent. Durant toute l'année, il m'a guidé dans toute la démarche du mémoire, de la production de la problématique à la production de la bibliographie dans le temps qu'il a réussi à me consacrer. Je tiens également à exprimer ma gratitude aux enquêtés qui se sont montré très coopératifs, je remercie donc Noémie, Mélodie, Colombe, Anthony et Amandine pour leurs récits qui m'ont inspiré à la rédaction du mémoire. Je remercie aussi Manon pour son soutien et la relecture du présent ouvrage.

Table des matières

Table des matières	3
Introduction	4
L'artiste et l'amateur avant le numérique	9
L'amateur, une figure dévalorisée	9
Le conflit de légitimité	17
L'origine de la passion des artistes 2.0	23
L'émergence des dessinateurs dans le numérique	29
Une catégorie non homogène dans la pratique sur la base de l'objectif à atteindre	29
Une forte offre d'outils et de savoir à disposition des amateurs	40
Une multitude de supports à la pratique	48
La communauté et le public comme source du statut pro-am	55
Qui est le public du dessinateur amateur ?	56
Le jeu de la notoriété	63
Les services proposés au public, la source rémunératrice	71
Conclusion	81
Annexes	85
Bibliographie	85
Webographie d'articles	88
Webographie des pages de sites	92
Capture d'écran	98
Entretien Anthony B.	99
Entretien Amandine H.	112

Introduction

Aujourd'hui on assiste à un discours énonçant que le numérique, et particulièrement le Web, fait tendre la société vers un modèle de société où tout le monde peut se réaliser, impliquant par cela une forme d'égalité des chances pour tous. Les médias d'informations l'illustrent avec des reportages menés sur des success stories. L'exemple du jeune vidéaste gagnant sa vie sur la plateforme en ligne gratuite YouTube est l'un des exemples les plus cités¹.

N'importe quel individu pourrait donc prétendre au succès sans passer par les méthodes traditionnelles que sont, par exemple, les formations. Dans une société dotée d'une intelligence collective, c'est-à-dire un partage du savoir grâce au Web, n'importe qui peut prétendre à une pléthore d'activités sans en posséder le statut. Un commercial peut dans son temps libre exercer dans le domaine de la musique par exemple. Même si une impression de confrontation au professionnel se dégage dans l'exercice d'une activité amateur, le profane ne cherche pourtant pas à se substituer à l'expert professionnel mais il cherche plutôt à se construire une "expertise ordinaire". Au sein de cette catégorie se distingue deux amateurs ; celui qui réalise et celui qui apprécie, donnant lieu ainsi une figure de créateur et une autre de spectateur. Une figure mêlant les deux n'est pas impossible selon Patrice Flichy et cela sera démontré plus tard dans l'analyse². La population des amateurs est en constante croissance depuis quelques décennies, une observation générale a été observée et formalisée par plusieurs auteurs. Patrice Flichy mentionne une progression des pratiques amateurs depuis les années 70. En 1981, un Français sur dix avait pratiqué au moins une fois dans l'année une activité en amateur. En 1997, il est observé que c'est un Français sur quatre qui pratique. L'activité en amateur se répand. L'enquête réalisée en 2008 par Olivier Donnat a permis d'observer une croissance certaine mais aussi un renouvellement de ces dernières,

¹ "Cyprien, Norman et Squeezie deviennent multimillionnaires", Les Inrockuptibles, 2016. URL : <https://www.lesinrocks.com/2016/04/news/cyprien-norman-squeezie-deviennent-millionnaires/>

² Flichy Patrice, Le Sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique: Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique, 2010, Coédition Seuil-La République des idées, 112 p.

l'ordinateur dans les foyers étant à l'origine des changements dans les manières de faire³. Le professionnel est lui, différent sur certains points, se distinguant de l'amateur par sa formation, son expérience, sa légitimité mais surtout par le cadre de son activité (mobilisant des standards de professionnels)⁴.

À la croisée des chemins entre l'amateur et le professionnel se trouve le pro-am. Ce personnage est un personnage hybride car se situant entre l'amateur et le professionnel. Il est désigné comme un individu qui développe ses activités amateurs selon des standards professionnels. Par ces activités les pro-am peuvent intégrer le paysage de domaines traditionnellement dominé par les professionnels comme les arts⁵. De nombreuses théories fleurissent quant à leurs apparitions, certains les voient comme une revanche portée contre des experts ayant tendance à tout faire pour conserver leur pouvoir⁶. Cette revanche permise par l'intelligence collective n'est pas vue comme telle selon Andrew Keen. L'intelligence collective permise par les technologies aurait plutôt installé une culture du narcissisme numérique. Selon l'auteur, les multiples plateformes d'auto-publication participent à la création d'une génération "davantage intéressée à s'exprimer elle-même qu'à connaître le monde réel"⁷. Dans l'entretien avec Andrew Keen mené par Frédéric Roussel, des éléments explicatifs ont été apportés sur son propos portant un débat. Le Web est pour lui un lieu non propice pour la culture :

"Quand je regarde le Web, j'y vois principalement un chaos culturel et éthique. J'observe le vol rampant de la propriété intellectuelle, le plagiat, la pornographie extrême, le spam incessant et l'inanité intellectuelle. Les sociétés du Web 2.0, les Youtube, Google ou autre Facebook, n'utilisent le contenu généré par les internautes

³ Donnat Olivier, « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Éléments de synthèse 1997-2008 », Culture études, vol. 5, no. 5, 2009, pp. 1-12. URL :

<http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/doc/08synthese.pdf>

⁴ <https://www.cnrtl.fr/definition/professionnel>

⁵ Flichy Patrice, Le Sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique: Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique, 2010, Coédition Seuil-La République des idées, 112 p.

⁶ Flichy Patrice, op. cit.

⁷ Solym Clément, "Le web 2.0 dresse l'amateur contre l'érudit selon le livre d'Andrew Keen", ActuaLitté, 2009. URL :

<https://www.actualitte.com/article/monde-edition/le-web-2-0-dresse-l-amateur-contre-l-erudit-selon-le-livre-d-andrew-keen/9100>

que pour augmenter leurs bénéfices. Tout le monde s'exprime certes, mais «narcissiquement», et la culture est de qualité de plus en plus médiocre. L'éthique de l'amateur est si dominante que l'expertise, le talent et le savoir perdent du terrain. Des analyses politiques superficielles, des vidéos pitoyables, des romans illisibles. Aujourd'hui, Internet ressemble à l'état de nature, plus proche de Hobbes que de Rousseau, où le comportement humain s'épanouit sans règles sociales ni lois. L'anarchie. Il suffit d'aller surfer sur la blogosphère ou de lire ce qui se dit sur les forums. Le Web 2.0 est en train de tuer notre culture, prendre d'assaut notre économie et détruire nos codes de conduite. Tout ça à cause de cette foi utopique dans l'information technologique.⁸»

Si cette pensée n'est pas hégémonique, elle existe tout de même. Les caractéristiques du pro-am peuvent s'appliquer à un grand nombre de domaines ; art plastique, musique, littérature ou bien d'autres encore. Si le sujet des vidéastes ou des musiciens a souvent été évoqué, celui des dessinateurs l'est assez peu. Le dessinateur qu'on souhaite analyser tout au long de ce mémoire aura une définition précise, il ne sera pas un dessinateur naval par exemple. L'artiste sera défini ici comme un individu ayant un style graphique destiné à être intégré dans une ère proposant une large offre de produits de consommation, l'image étant **lui-même** un produit de consommation. Par cela on ne signifie pas pour autant une image dotée d'une médiocrité esthétique ou sémantique, on parle plutôt d'une image née pour porter une valeur avant tout ludique. Cela se différencie ainsi les dessins utilitaires comme les plans, les schémas ou encore les logos graphiques. Ce choix de définition n'est pas anodin puisque depuis quelques temps maintenant, énormément d'images ont été produites et proposées le plus souvent gratuitement et ce probablement encore plus grâce au numérique. Ce contexte sera décrit dans la première partie.

Si peu d'études ont été menées sur les dessinateurs en général, beaucoup de travaux ont porté sur les pro-am et particulièrement sous la forme d'études de cas.

⁸ Roussel Frédérique, «Je suis contre cette culture de l'amateurisme», Libération, 2007. URL : https://www.liberation.fr/ecrians/2007/08/22/je-suis-contre-cette-culture-de-l-amateurisme_100236

Jean-Samuel Beuscart a contribué un certain nombre de fois à ces études avec ces deux articles ; « La conversion de la notoriété en ligne. Une étude des trajectoires de vidéastes pro-am » et « Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique. Les usages de MySpace par les musiciens autoproduits ». Le paysage des études de cas n'a pas été uniquement bâti sur les travaux de Beuscart Jean-Samuel mais aussi par Pierre Garcin et son article « Internet et les nouvelles formes de liens publics/artistes » qui traite à nouveau des musiciens autoproduits. Bien que le domaine soit différent, des similitudes sont observées entre les cas explicités et les amateurs du dessin, mettre ces objets sous l'angle de l'analogie s'avère intéressant étant donné le statut similaire qu'ils partagent.

Concernant le paysage de l'étude des amateurs, beaucoup plus d'auteurs ont traité le sujet et une part des travaux cités ici vont être réutilisés. Patrice Flichy propose des études sur le domaine et servira sans aucun doute le propos sur l'amateur et sa place aujourd'hui. Antoine Hennion décrit un aspect de l'amateur peu traité dans l'ère actuelle et il s'agit de l'amateur en tant qu'individu qui ne pratique pas.

Beaucoup des images produites sont gratuites et consommées en masse mais si le numérique ouvre une voie professionnalisante aux musiciens et aux vidéastes selon les études de Jean-Samuel Beuscart, le sert-elle également pour les dessinateurs ? Comment le numérique ouvrirait-il une voie vers une professionnalisation ? C'est la question à laquelle la suite du mémoire tendra à répondre en trois parties. La première est davantage historique et apporte les clés à la compréhension du personnage d'amateur et d'artiste avant le numérique. Ces clés serviront le propos qui suit quant aux apports du numérique à la pratique décrits dans la deuxième partie. La dernière partie dresse un tableau des multiples actions entreprises par les acteurs étudiés dans un but de professionnalisation. Pour y répondre différents ouvrages et articles ont été consultés mais pas uniquement, des matériaux obtenus suites à des enquêtes qualitatives comme des entretiens ou une observation. En tout, cinq entretiens ont été produits ; Mélodie T., Colombe L., Noémie F., Anthony B., Amandine H. . Chaque enquêtés ont adopté le statut d'amateur à un moment ou un autre de leur vie et tous ont bénéficié au moins une

fois d'une rémunération dans le cadre de leur passion : le dessin. Leurs récits ont pu permettre une meilleure compréhension d'un des mécanismes ouvrant la porte à une professionnalisation. L'observation n'était pas prévue mais la tenue de cette dernière s'est avérée pertinente car elle a permis de découvrir une des méthodes de sociabilité des dessinateurs.

I. L'artiste et l'amateur avant le numérique

Dans le but de comprendre le contraste pré-Web de la place du dessinateur amateur par rapport à aujourd'hui, il paraît important d'observer le statut de l'amateur sur une période où le numérique n'était que peu voire pas présent. Rappelons le, Web est né dans les années 90. Ainsi il serait plus aisé de comprendre les bouleversements apportés par le numérique que ce soit dans la pratique ou dans l'intégration de cette dernière dans la société. On procédera par l'analyse du personnage d'amateur à l'époque correspondante. Et enfin on verra les raisons de l'essor de la figure du dessinateur amateur, un essor qui aura commencé en parallèle avec le développement du numérique.

A. L'amateur, une figure dévalorisée

Différents concepts en sciences humaines ont été élaborés pour comprendre la société et l'individu. Parmi les plus populaires on peut retrouver le concept de capital. Un concept premièrement établi par Karl Marx qui souhaitait désigner une forme de richesse dans la cadre d'une lutte des classes. Néanmoins ce n'est pas cette version du concept mais plutôt la version remaniée par le sociologue Pierre Bourdieu pour traiter de ce qui nous intéresse. En effet le sociologue applique le terme économique sur le domaine social, le capital désignant ainsi la richesse individuelle sous différents qualificatifs : social, symbolique, culturel et économique. Le capital social désigne ici la richesse d'un individu en réseau de relations d'interconnaissance et d'inter-reconnaissance. Le capital symbolique désigne quant à lui le niveau de légitimité dans un champ (c'est-à-dire un domaine) en particulier. Le capital culturel détermine un niveau de savoir en général, il peut être incorporé, auquel cas il désigne des compétences et du savoir-faire, mais il peut aussi être objectivé par la possession d'objets culturels et enfin institutionnalisé par la détention

de diplôme. Pour finir le capital économique correspond au niveau de possession en terme économique, c'est-à-dire ses revenus et son patrimoine⁹. Ces concepts sont importants pour l'analyse puisque les différences entre les strates sociales étaient plus fortes qu'aujourd'hui, il était encore plus aisé de distinguer un ouvrier d'un bourgeois par exemple. Il est à préciser que des inégalités subsistent toujours à l'heure d'aujourd'hui sur la base de ces critères, des inégalités soulignées par Philippe Coulangeon. Il a en effet commenté la politique culturelle de la fin des années 50 concernant l'abolition de barrières physiques et économiques. Ces dernières n'auraient un effet que très limité. Des différences subsistent entre les cadres et les non-cadres, les bacheliers et les non-bacheliers dans la fréquentation d'institutions culturelles comme les musées. Ici le rôle du capital culturel prévaut sur les barrières physiques et économiques. Ces différences de fréquentation s'observent également dans la pratique amateur, le musicien amateur tend à aller plus souvent aux concerts, le comédien amateur tend à aller plus souvent au théâtre etc¹⁰. Dans ces cas, la différence de capital culturel dans un domaine spécifique joue à la fréquentation.

De nos jours, la figure d'amateur peut désigner un individu passionné pouvant détenir un niveau de compétence aussi élevé qu'un professionnel ou un individu manquant de compétences, intégrant ainsi deux sens en un unique terme. L'ambiguïté de sens de ce mot n'est pas surprenant car il a été sujet à changement au fil du temps et du lieu. Dans la moitié du XVIIe siècle en France, on retrouve des expressions telles que amateur d'art, amateur de musique ou amateur de sciences. Ici on retrouve un terme qui indique une forme d'érudition spécialisée et dont l'association à l'essor des sociétés savantes rend le nom commun des plus valorisants car l'amateur participe activement au progrès de son époque¹¹. Ce terme fut importé vers la fin du XVIIIe siècle en Angleterre et subit des changements. Il ne

⁹ Bourdieu Pierre, La Distinction - critique sociale du jugement, 2010, Les éditions de Minuit, 672 p.
URL : <http://www.urbanlab.org/articles/sociology/Bourdieu%201979%20-%20la%20distinction.pdf>

¹⁰ Coulangeon Philippe, Sociologie des pratiques culturelles. La Découverte, « Repères », 2010, 128 pages. ISBN : 9782707164988. URL : <https://www.cairn.info/sociologie-des-pratiques-culturelles--9782707164988.htm>

¹¹ Gunthert André, « Ne parlons plus des amateurs », L'Atelier des icônes, 2013. URL : <http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2801>

se réfère plus au domaine savant mais plutôt au domaine sportif. L'aspect valorisant subsiste dans l'ère aristocratique par son sens distinctif (se rapprochant assez fortement du terme "gentleman" dans son sens), se souhaitant se protéger de l'expansion de la pratique sportive au sein des classes populaires¹².

Son aspect péjoratif émerge de l'essor du capitalisme au XIXe siècle. Un inversion de légitimité s'opère, le professionnel devenant un spécialiste à cause de la division du travail. Cette spécialisation des savoirs dépossède l'amateur et le renvoie à la foule non légitime, non spécialisée. Au XXe siècle cette dépossession se manifeste par l'usage d'un nouveau terme regroupant les attributs positifs de la passion et la connaissance de l'ancien terme "amateur". C'est par ce regroupement que sont nés les termes "cinéphiles" ou "discophiles" par exemple. Les pratiques non spécialisées (qui sont définies grâce à l'accessibilité de la technologie) telles que la photographie ou la radio ne sont pas sujet à ce déplacement sémantique mais plutôt à un conflit entre l'acceptation positive du terme "amateur" pour les non-professionnels et la connotation négative pour les rémunérés¹³.

Nos sociétés modernes gardent les traces des deux cas précédents, des termes regroupant les caractères valorisant continuent à exister (on peut citer les bédéphiles, les amateurs de bandes dessinées) et des conflits de légitimité se poursuivent (notamment avec les photographes, dont la pratique s'est beaucoup démocratisé avec les smartphones et dont l'usage des photographies est différent). Bien que l'antithèse amateur et professionnel est clairement établie, elle ne correspond cependant pas à la dichotomie de l'incompétence à l'expertise mais plutôt à l'existence d'un conflit de légitimité dans la pratique¹⁴.

Ce résultat s'intègre parfaitement dans l'approche interactionniste d'Howard Becker un sociologue inscrit dans le courant sociologique du même nom. L'auteur parle en effet des mondes de l'art, sous-entendant la multiplicité de mondes de l'art et d'une multiplicité d'interactions au sein de chacun. Les mondes sont représentés par le monde de la danse, le monde de la musique, le monde de la peinture etc. et

¹² Gunthert André, art. cit.

¹³ Gunthert André, « Ne parlons plus des amateurs », L'Atelier des icônes, 2013. URL : <http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2801>

¹⁴ André Gunthert, art. cit.

ont chacun des spécificités certes mais elles n'échappent pas à des notions communes présentes au sein de chacun des mondes. Il y a des conventions et un large aspect collaboratif¹⁵. On peut se demander quelles sont les implications de son ouvrage dans le sujet actuel, à savoir les dessinateurs amateurs. C'est justement parce qu'ils sont en marge du monde officiel, en marge du déroulement analysé au sein des mondes par Howard Becker. Par mimétisme les amateurs auraient-ils repris les schèmes des professionnels ? On observe justement que cela diffère. Au sein des mondes de l'art on assiste à une forme de coopération quelque soit l'activité. L'artiste est intégré dans une chaîne de collaboration ordonnée et le produit artistique final est le résultat de cette collaboration. On cite dans cette chaîne toutes les tierces personnes qui ont participé à la chaîne ; les producteurs des outils de création, les éditeurs, les confrères artistes, le public etc. Chaque maillon impose plus ou moins son lot de contraintes sur la version finale de l'oeuvre, ces contraintes peuvent être de nature humaine, matérielle voir institutionnelle¹⁶. Ainsi le livrable aura été façonné par tous les membres de cette chaîne mais aussi par les conventions en vigueur, définissables par les contraintes citées précédemment. Ce sont ces contraintes qui pourront déterminer de la réussite (plus ou moins latente) ou de l'échec de l'oeuvre, d'où l'importance de ces conventions. Un artiste souhaitant réussir s'alignera sur ces impératifs, d'autant plus si elles viennent du public, faisant ainsi intervenir la logique économique de l'offre et de la demande. L'utilisation des outils standardisés est donc préconisée par l'ensemble de la chaîne dans un objectif de succès¹⁷. L'activité de l'artiste n'est donc pas totalement solitaire, on le verra par la suite mais on peut déjà affirmer que notre objet d'étude n'a pas attendu d'être à l'ère numérique pour être connecté. Si le morceau de la chaîne concernant les éditeurs peut être coupé, l'amateur souhaitera conserver au moins le maillon du fournisseur et particulièrement celui du public s'il souhaite réussir dans le milieu.

Howard Becker a défini une typologie d'artistes sur la base d'une conformité aux comportements courants intégrés aux mondes en question. Il distingue quatre

¹⁵ Becker Howard S., *Les Mondes de l'art*, Paris, Flammarion, 1988, 382 p.

¹⁶ Becker Howard S., *op. cit.*

¹⁷ Becker Howard S., Dumont Nicole, Pasquier Dominique. *Mondes de l'art et types sociaux*. In: *Sociologie du travail*, 25^e année n°4, Octobre-décembre 1983. Les professions artistiques. pp. 404-417 URL : https://www.persee.fr/doc/sotra_0038-0296_1983_num_25_4_1945

types d'artistes. Le premier est le **professionnel intégré**, les oeuvres sont conformes aux conventions que ce soit dans les matériaux ou les instruments. De l'approvisionnement jusqu'à la présentation de la production, rien ne trouble les attentes. Les autres membres de la chaîne préfèrent même ce type d'artiste pour la zone de confort conférée par l'acceptation des contraintes en vigueur. Aucun problème ne semble se poser mais la question de la routine se pose, faisant émerger le terme d' "art machine" pour qualifier l'art routinier et industriel de ces artistes¹⁸.

Le deuxième type se nomme le **maverick**, un artiste ayant jadis appartenu au monde de l'art conventionnel mais ayant désormais délaissé en partie ce dernier car il le jugeait trop contraignant. Utilisant leur propre réseau, ils composent et diffusent leurs productions sans passer par les intermédiaires institutionnels (les musées, les éditeurs, les salles de théâtres etc.). Ce modèle rappelle justement grâce à son rapport au monde conventionnel, l'une des formes d'actions du pro-am qu'on étudiera plus tard (voir partie III.). Ce rapport vague avec le monde de l'art n'est existant que grâce à la formation prodiguée par ce monde et aux interactions presque forcées entre l'artiste rejetant une à plusieurs conventions de ce monde. Ces interactions visent la reconnaissance de sa position au sein de ce même monde voire à la modification des conventions établies. Une modification réussie modifie le caractère maverick de l'oeuvre et de l'auteur par son acceptation¹⁹.

Le troisième type est **l'artiste naïf**, aussi qualifié de populaire ou de primitif. Ici l'individu n'est pas formé par le monde et ses conventions et par conséquent ses connaissances à propos de la forme artistique utilisée sont plus limitées (en terme technique ou encore historique). Plutôt que la méconnaissance, ce serait plus l'incapacité de l'artiste à formaliser leurs productions dans des termes conventionnels qui serait caractéristique de ce type. Un type d'artiste qui, à la différence des autres types, travaille généralement seul car ayant leur propre langage et leur propre technique. Il peut se retrouver intégré dans un groupe sous condition de recruter les membres de ce groupe et de les former à la compréhension de leur production. Le plus souvent l'artiste naïf réussit au mieux à recruter des

¹⁸ Becker Howard S., Dumont Nicole, Pasquier Dominique. Mondes de l'art et types sociaux. In: Sociologie du travail, 25^e année n°4, Octobre-décembre 1983. Les professions artistiques. pp. 404-417 URL : https://www.persee.fr/doc/sotra_0038-0296_1983_num_25_4_1945

¹⁹ Becker Howard S., op. cit.

membres ayant pour rôle l'évaluation du travail de l'artiste. Ainsi il n'est pas rare de retrouver des ouvrages dotés du caractère d'unicité comme un des symptômes d'un travail en dehors des réseaux de coopération conventionnels. Tandis que le maverick souhaite se détacher des conventions inculquées par la formation, l'artiste naïf se distingue par **sa** l'absence de ces conventions mais aussi par l'utilisation de techniques à but utilitaire dans un cadre artistique. Howard Becker avance l'exemple des "Watts Towers", un ouvrage regroupant plusieurs tours en béton né de la main de Simon Rodia qui est un artiste naïf ayant exercé un métier dans le secteur du bâtiment. Un ouvrage et un artiste incompris par le public qui harcelait et qui dégradait les productions²⁰. Ici on retrouverait à un certain niveau le profil de l'amateur, un artiste passionné non intégré dans le monde conventionnel, un profil qu'on soumettra à analyse plus tard dans le mémoire.

Le dernier type que l'auteur décrit est celui qui est nommé **le folklore**. Ce cas est particulier puisqu'il n'existe pas de communauté professionnelle autour de ce dernier car les oeuvres produites ne sont pas considérées comme de l'art par les auteurs. On y retrouvera toutes les activités possédant au moins une règle comme le chant "Happy Birthday", les paroles sont connues et le moment adéquat pour le chanter l'est tout autant. Aucune professionnalisation n'est possible, les meilleurs exécutants sont désignés comme des individus un peu plus doués que les autres dans l'activité coordonnée. Ainsi ces artistes populaires sont intégrés, à la manière des artistes canoniques, dans un système de conventions connues. C'est justement ce système qui sert de fondement à l'action collective. Néanmoins l'objectif porté par les actions ici tendent plus à être "utilitaire" qu'esthétique, ce qui distingue cette catégorie d'artistes des autres²¹.

Bien que ce dernier type importe moins à l'analyse, les trois autres servent particulièrement à notre étude. En effet on a relevé le concept de système collaboratif construit par une chaîne d'acteurs, du fournisseur au spectateur, restreint par un ensemble de conventions émanant de chacun des maillons de la chaîne. Au vu de ces concepts, un pro-am au sens énoncé à l'introduction peut renvoyer aux

²⁰ Becker Howard S., Dumont Nicole, Pasquier Dominique. Mondes de l'art et types sociaux. In: Sociologie du travail, 25^e année n°4, Octobre-décembre 1983. Les professions artistiques. pp. 404-417 URL : https://www.persee.fr/doc/sotra_0038-0296_1983_num_25_4_1945

²¹ Becker Howard S., Dumont Nicole, Pasquier Dominique, op. cit.

trois catégories sélectionnées plus haut. Parmi les enquêtés et les noms mentionnés par ces derniers, on retrouve les trois profils. La diversité des profils pro-am est donc un argument valable sur la période avant le Web. Cependant on peut se demander si cette diversité a changée ou non après le Web.

La question du capital **au** bourdieusien s'avère importante et notamment au sens de la distinction, on peut rapprocher cette idée avec à la fois le terme "amateur" en lui-même mais aussi avec la typologie établie par Howard Becker. La question de distinction est en effet présente, d'autant plus à une époque jouant beaucoup sur cette notion, on peut citer les entre-soi (c'est-à-dire une "situation de personnes qui choisissent de vivre dans leur microcosme (social, politique, etc.) en évitant les contacts avec ceux qui n'en font pas partie"²²), une situation fortement présente avec notamment les rallyes mondains²³. Ici on peut approcher cette notion non pas au travers du prisme des catégories sociales mais plutôt au travers des individus présents dans un champ spécifique avec un certain stock de capitaux. Simon Rodia était un artiste naïf qui ne possédait que relativement peu de capitaux dans ce champ artistique. Il lui manquait donc un certain stock de capitaux, notamment culturel car n'ayant pas suivi de formation artistique. Par conséquent il lui manque aussi du capital symbolique. Ce stock de capitaux lui a valu la non-reconnaissance de ses voisins, l'artiste devenant ainsi "un objet de dérision, de dénigrement et même de violence"²⁴. Malgré cela, les oeuvres excentriques de l'époque sont devenues des oeuvres d'art aujourd'hui. On peut mentionner l'apparition des "Watts towers" de Simon Rodia dans deux productions vidéo-ludique du studio Rockstar ; Grand Theft Auto : San Andreas et Grand Theft Auto V²⁵. Un intérêt est également porté par la National Historic Landmark, c'est-à-dire que le lieu est officiellement considéré comme ayant un intérêt historique²⁶. Ces deux éléments illustrent parfaitement

²² <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/entre-soi/186352> "Swipe", Définitions marketing, URL : <https://www.definitions-marketing.com/definition/swipe/>

²³ "Rallye dansant", Wikipedia. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Rallye_dansant

²⁴ Becker Howard S., Dumont Nicole, Pasquier Dominique. Mondes de l'art et types sociaux. In: Sociologie du travail, 25^e année n°4, Octobre-décembre 1983. Les professions artistiques. pp. 404-417 URL : https://www.persee.fr/doc/sotra_0038-0296_1983_num_25_4_1945

²⁵ "Watts Towers", Wikipedia. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Watts_Towers

²⁶ <http://www.wattstowers.us/update/index.htm>

l'intérêt culturel et historique de l'oeuvre malgré que ce dernier ait été connoté négativement à sa construction.

Le cas de Ferdinand Cheval, un artiste naïf portant le titre de "Facteur Cheval", est tout aussi pertinent dans la désignation des artistes naïfs. Son oeuvre nommée "Le Palais Idéal" fut achevée en 1904 après la ramassage d'un grand nombre de pierres pour la construction du palais lors de l'exercice de sa fonction de facteur. Cette excentricité a subi le même type de harcèlement que celui de Simon Rodia :

"Ils pensaient réellement que j'étais un malade mental. Certains se moquaient de moi d'autres me blâmaient ou me critiquaient ²⁷"

C'est en avril 1879 que son oeuvre a débuté, il a raconté que c'est à la rencontre à plusieurs reprises de pierres aux formes extravagantes lors de son activité de facteur qu'il se dit :

"puisque la nature veut faire la sculpture, je ferai la maçonnerie et l'architecture"
²⁸

Cette citation de Joseph Ferdinand Cheval explicite une idée majeure ; l'excentricité ne vient pas que de l'oeuvre en question mais aussi de l'explication fournie par l'artiste, si tout de fois une explication est donnée. Une explication non formalisée selon certaines conventions donnera donc du crédit supplémentaire à l'excentricité de l'oeuvre. Cette excentricité trouve tout de même son public et c'est sous le nom d'art brut que se définit ce courant de marginaux. Même si le terme n'est apparu qu'en 1945, la collection du peintre Jean Dubuffet exprime à une reconnaissance de cet art ²⁹.

²⁷ Becker Howard S., Dumont Nicole, Pasquier Dominique. Mondes de l'art et types sociaux. In: Sociologie du travail, 25^e année n°4, Octobre-décembre 1983. Les professions artistiques. pp. 404-417 URL : https://www.persee.fr/doc/sotra_0038-0296_1983_num_25_4_1945

²⁸ "Facteur Cheval", Moreeuw.com. URL : <http://www.moreeuw.com/histoire-art/biographie-facteur-cheval.htm>

²⁹ "Qu'est-ce que l'art brut ?", Artbrut. URL : https://www.artbrut.ch/fr_CH/art-brut/qu-est-ce-que-l-art-brut

B. Le conflit de légitimité

On avait entamé le sujet dans la partie précédente, l'artiste naïf est le type qui se rapproche le plus de l'amateur profane défini en introduction car il n'est pas né dans le monde de l'art. Différents qualificatifs peuvent définir **de** ce type d'artiste ; incompris, excentrique ou encore primitif. Rappelons-le, différentes définitions de l'amateur existent et la définition première aurait été celle de l'érudit dans une époque de progrès³⁰. Ce qui rapproche cet érudit de l'amateur de la définition amorcée plus tôt est son attachement à des activités de loisir et de connaissance. Malgré la différence sémantique, le trait de l'affect à une discipline subsiste et il n'est pas rare qu'il contribue lui-même au monde conventionnel, Simon Rodia a lui-même contribué à ce monde grâce à ses "Watts towers" tout comme Joseph Ferdinand Cheval avec son "Palais Idéal". Si habituellement ce sont les professionnels établis qui produisent la nouveauté, l'apport des artistes naïfs au monde conventionnel n'est pas rare non plus. L'indifférence aux conventions du moment est ce qui amène le plus souvent l'originalité. Tandis que des productions naïves sont admirées aujourd'hui, de leur temps ces dernières l'étaient moins. Cela amène à l'idée principale de cette sous-partie ; le conflit de légitimité.

L'art n'a jamais cessé d'évoluer, différents courants se sont succédés non sans coexister à des moments. On retrouve des formes plus ou moins accessibles telles que le bio-art, un art engagé jouant sur la modification de corps biologiques appuyant sur les peurs inspirées par la science et la technologie³¹. Néanmoins l'art qu'on va traiter ici est l'art contemporain sous l'angle des discours, celui du monde conventionnel de ce courant en particulier (regroupant ainsi ses artistes et son public) mais également des mondes étrangers à ce dernier. Le choix de cet art n'est pas anodin car étant un art descendant d'un milieu le plus souvent élitiste, un milieu qu'on suppose toujours homogène au vu de l'enquête «Les pratiques culturelles des

³⁰ André Gunthert, « Ne parlons plus des amateurs » URL : <http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2801>

³¹ Gondawa Lili, "Mais qu'est-ce que le bio-art ?", vegactu, 2013. URL : <https://www.vegactu.com/art-vg/mais-quest-ce-que-le-bio-art-4111/>

Français à l'ère du numérique - Année 2008». En effet, le taux de fréquentation des musées d'art moderne ou contemporain est plus élevé que la moyenne nationale de 9% au sein de la catégorie des cadres et des professions intellectuelles supérieures avec 31% (un taux en diminution par rapport aux 35% de 1997)³². Le comparatif des discours illustrera la réalité ou non d'une distinction.

L'art contemporain désigne en général tout un ensemble d'oeuvres d'art créées depuis 1945 (1960 à la naissance du Pop Art pour d'autres) jusqu'à nos jours et ce quel qu'en soit le style, le support ou le mouvement artistique appartenu. Cet art succéderait ainsi à l'art moderne, un courant englobant cette fois-ci les formes d'art de la période 1850 à 1945³³. Une autre définition de l'art contemporain existe se complétant avec la première qui a plus de sens en terme temporel. Elle ne désigne que les pratiques et les réalisations esthétiques qui véhiculent des concepts ou des idées transcendant sa condition d'art et sa conception typique d'avant le courant. Cet art a émergé de la volonté des artistes à vouloir rompre avec les canons de l'art classique et figuratif au même titre que l'art moderne (qui souhaitait aussi une rupture avec la figuration des arts classiques) mais dans une forme plus avancée³⁴. Cette volonté de renouveau se construit dans une époque de bouleversement avec l'arrivée de la société de consommation qui se trouve être inspirante pour les artistes. Une inspiration qui est retranscrite dans de nouvelles formes comme l'art informatique ou l'art vidéo. Ces derniers tendent à faire repenser la fonction de l'art, ainsi plus que représentatif elle aura une fonction de remise en question du réel³⁵.

La rupture avec les anciennes conventions à travers la forme et les sujets traités caractérise donc cet art. Présenter différents exemples permettrait à la représentation, ne serait-ce même sommaire étant donné la diversité des oeuvres intégrées, du discours des professionnels intégrés qu'on pourra mettre en contraste

³² Les publics de l'art contemporain - Première approche : Exploitation de la base d'enquête du DEPS «Les pratiques culturelles des Français à l'ère du numérique - Année 2008» / Ministère de la culture et de la communication ; Direction générale de la création artistique ; Bureau de l'observation, de la performance et du contrôle de gestion ; [établi par] Laurent Babé. - 21p URL : <http://www.culture.gouv.fr/Espace-documentation/Documentation-scientifique-et-technique/Les-publics-de-l-art-contemporain>

³³ "Qu'est-ce que l'art contemporain ?", Artsper. URL : <https://www.artsper.com/fr/cms/guide-du-collectionneur/histoire-de-l-art/qu-est-ce-que-l-art-contemporain>

³⁴ Artsper, art. cit.

³⁵ Artsper, art. cit.

avec l'autre discours. L'art contemporain propose une réflexion pertinente sur le réel, traitant de ses crises et de ses valeurs. Parmi les arts transcendant sa forme classique on retrouve les oeuvres de l'artiste fondateur du mouvement spatialiste Lucio Fontana dont le travail évoque une volonté de repousser les limites de la toile afin de s'émanciper des formats conventionnels, éventrant ainsi le support ayant donné naissance à l'artiste³⁶. Cette volonté d'émancipation du traditionnel cadre de la toile se retrouve dans sa série "Concetto spaziale", soit le concept spatial, née dans la période des années 50 et 60. On retrouve donc plusieurs toiles de couleurs différentes avec des perforations allant de nettes entailles verticales à des pointillés plus ou moins nombreux selon la toile³⁷. L'art contemporain ne cherche pas seulement à s'émanciper des supports physiques mais aussi cognitifs, l'artiste Tracey Emin a proposé une oeuvre de l'ordre de l'intime intitulé "My Bed" en 1998. Représentant sa dépression l'oeuvre stimulerait plus l'émotion que la vision à travers le bazar inspiré par un lit défait accompagné de déchets environnants et des dessins inspirant le chaos de la pièce centrale³⁸. Ainsi cette émancipation cognitive poserait une rupture avec l'art moderne avec le dépassement des supports conventionnels.

L'art contemporain est donc un état d'esprit prônant la rupture avec les anciennes conventions établies par les arts précédents. Éloignant autant que possible la figuration simple, les oeuvres, qu'importe leur courant, souhaitent transmettre une idée, un concept... Des notions qui ne sont pas toujours comprises, ce qui provoque diverses réactions non prévues et menant par la suite à une vision péjorative de l'art contemporain. Qualifiée comme incompréhensible voire banale, les oeuvres ne sont pas qualifiées d'art par la population non avertie. Jean Monneret un peintre et président fondateur de la Fédération des Salons historiques du Grand Palais en parle sous la dénomination d' "art d'État", un terme utilisé dans un manifeste définissant l'art contemporain comme un art financé par l'argent du contribuable mais pourtant rejeté par la population³⁹. Alain Troyas et Valérie Arrault,

³⁶ "Les coups de cutter de Lucio Fontana", La boîte verte. URL :

<http://www.laboiteverte.fr/les-coups-cutter-lucio-fontana/>

³⁷ Martins Alicia, "l'art contemporain est-il populaire ?", Deuxième temps, revue numérique d'histoire de l'art, 2017. URL :

<https://deuxieme-temps.com/2017/02/11/dossier-lart-contemporain-est-il-populaire/>

³⁸ Tate Shots, "Tracer Emin on My Bed", Tate, 2015. URL :

<https://www.tate.org.uk/art/artworks/emin-my-bed-103662/tracey-emin-my-bed>

³⁹ "Jean Monneret (peintre)", Fracademic. URL : <https://fracademic.com/dic.nsf/frwiki/869340>

deux universitaires, ont publié un ouvrage critique de cet art. Les créations encouragées par cet état d'esprit seraient moins ambitieuses, valorisant la banalité et le narcissisme au dépit du grandiose et du non-conformisme. Ce changement serait un signe de vide d'idéaux utopiques troqué pour un statut social et un mercantilisme. En critiquant la banalité et le quotidien, l'art contemporain critique simplement les déchets de la société de consommation⁴⁰. L'absurdité et la vulgarité sont aussi des valeurs reprises par l'art en question. Bien que ces notions aient été utilisées par d'anciens courants comme le Dada et le surréalisme, l'utilisation en est différente. La différence posée par les auteurs est l'enjeu manifesté par les notions, aujourd'hui la critique du capitalisme libéral a laissé place à la domination du capitalisme sur l'art par l'absence d'enjeux politiques (et par l'importance de ce marché et des produits réservés à une élite cultivée)⁴¹.

En dehors du cadre politique exposé par les deux auteurs cités plus haut, un autre discours plus général est porté. L'incompréhension et une certaine dissonance envahit en général le spectateur à la vue de la plupart des oeuvres. On pourrait supposer qu'un certain décalage entre le niveau de capital culturel détenu par l'individu profane et le capital culturel requis dans le champ serait la cause de l'incompréhension. La lecture de ce quotidien et de ce banal pourrait être difficile car les artistes et le public possèdent des clés de compréhension différentes. Même si l'idée est un concept partagé par tous, la transmission et la réception du message pourraient en brouiller le sens. La question du caractère volontaire ou non de cette dissimulation sémantique n'aura pas sa réponse apportée dans l'analyse car s'éloignant du sujet principal du mémoire. Mais on peut imaginer qu'en reprenant la typologie établie par Howard Becker, le professionnel intégré d'art contemporain, malgré sa volonté de s'émanciper des carcans traditionnels de la discipline, se retrouverait à la production routinière correspondant aux conventions de chacun des maillons de la chaîne de coopération. L'art contemporain ne satisferait que l'art contemporain.

Au vu de cette observation critique de l'art contemporain, une nuance est à apporter. Si cet art souhaite parler du banal ou être proche de son public, d'autres

⁴⁰ <http://www.zones-subversives.com/2017/03/l-imposture-de-l-art-contemporain.html>

⁴¹ art. cit.

formes moins extravagantes existent et l'artiste Murakami peut en témoigner avec ses oeuvres. Cet artiste japonais présente des oeuvres intégrant des éléments de la culture pop japonaise et de la culture traditionnelle du même pays. Son art hybride invite donc à un renouement des liens entre **l'art d'élite** et l'art populaire dans l'idée que l'art fait pleinement partie de l'économie⁴². Ne proposant pas de supports extravagants, l'artiste propose des représentations très imagées et colorées en intégrant dans l'imaginaire de ses oeuvres des références à la culture populaire, des objets de consommation mais aussi ses propres personnages dans les oeuvres exposées⁴³. Tandis qu'il attise la curiosité d'un public différent (ici les enfants), le caractère presque ludique rend perplexe le public traditionnel de l'art contemporain par le reflet d'un capitalisme financier⁴⁴, le rédacteur de l'article de Paris Art fait part de ses impressions sur cet art hybride :

“Les oeuvres d'art ont toujours permis de prendre du recul par rapport au sujet qu'elles traitaient. Ici, malgré tout le bien que l'on pense des oeuvres, il arrive un moment où l'on s'interroge. Quelle différence existe-t-il entre les vignettes représentant les héros de dessins animés et une toile géante représentant ce même personnage ? [...] On assiste plus au culte d'une imagerie populaire, auquel il est difficile de résister tant elle prend une forme séduisante, qu'à un vrai engagement artistique.”⁴⁵

Finalement que retire-t-on de du conflit de légitimité entre les amateurs et les professionnels dans les mondes de l'art ? Si on prend l'ensemble des arts graphiques on remarquera que peu d'interactions s'opèrent entre les mondes, **l'artiste contemporain n'aura que faire de l'artiste de bande dessinée et vice-versa.**

⁴² “Takashi Murakami”, Artsper. URL :

<https://www.artsper.com/fr/artistes-contemporains/japon/1028/takashi-murakami>

⁴³ Douaire Pierre-Évariste, “Kawaii/ Vacances d'été”, Paris Art, 2008. URL :

<https://www.paris-art.com/kawaii-vacances-dete/>

⁴⁴ Colard Jean-Max, “Que vaut vraiment l'artiste Takashi Murakami?”, Les Inrockuptibles, 2009. URL :

<https://www.lesinrocks.com/2009/09/28/actualite/actualite/que-vaut-vraiment-lartiste-takashi-murakami/>

⁴⁵ Douaire Pierre-Évariste, “Kawaii/ Vacances d'été”, Paris Art, 2008. URL :

<https://www.paris-art.com/kawaii-vacances-dete/>

Des peu d'interactions effectuées entre les mondes peuvent en naître un nouveau comme pour l'art mêlant l'art d'élite et l'art populaire de Murakami Takashi.

L'amateur, incarné par l'artiste naïf, serait la figure antagoniste de chacun des mondes, se confrontant avec les autorités du milieu. Des autorités qui sont représentées par des acteurs tels les éditeurs et les professionnels intégrés. L'amateur dénué de conventions se heurtera donc face à ces derniers s'ils souhaitent prendre la voie officielle de la professionnalisation, celle de l'intégration à un cercle officiel d'éditorialisation.

Un mur est donc érigé sur la base de capitaux culturels différents et propres à chacun des mondes, plus un art serait accessible plus des amateurs tenteront d'y percer. La bataille de légitimité n'est pas une bataille menée entre les mondes mais plus une bataille propre à chacun bien que de rares échanges entre ces espaces existent. Au sein d'un art populaire se retrouve donc aussi une chaîne de coopération créant un conflit de légitimité plus ou moins visible, le combat entre les éditeurs et les amateurs par exemple est une lutte silencieuse pas forcément connue du public. Amandine H. peut témoigner de cette lutte, des tensions peuvent naître d'une différence de conventions, le style graphique de l'amateur ne correspondant pas aux attentes de l'éditeur.

C. L'origine de la passion des artistes 2.0

En parallèle de l'émergence du Web on retrouve une société dans le changement, des habitudes de consommation s'installent proportionnellement à une offre qui ne cesse de croître grâce à l'industrialisation. Ce parallèle est nécessaire si on souhaite traiter d'une des caractéristiques du Web. Cette sous-partie tendra à expliciter l'origine de la pratique amateur du dessin d'aujourd'hui pour ensuite expliquer les évolutions engendrées par le Web. Expliquer l'origine permettra également d'établir un point commun remarqué chez les amateurs d'aujourd'hui ; la passion du dessin n'a pas toujours débuté à partir d'un amour de l'art en général mais plutôt à partir d'un affect porté au neuvième art.

Le neuvième art serait né dans le XIXe siècle. Diverses sources relèvent sa paternité au suisse Rodolphe Töpffer ou à Richard Outcault un états-unien. Les années 60 ont vu le média considéré auparavant comme enfantin s'émanciper de ce label grâce aux oeuvres d'Hergé, l'auteur de la série des *Tintin* ou *Black et Mortimer* de Jean Van Hamme⁴⁶. Son essor s'observe dans les années 70 en Europe (principalement la Belgique avec la BD) et aux Etats-Unis (principalement les Comics) et cela se manifeste par la tenue d'un Festival international de la bande dessinée d'Angoulême en 1973. Le processus de reconnaissance de la bande dessinée en tant qu'art a pu aussi grandement avancer grâce la revue lancée en 1975 intitulée *Métal Hurlant*⁴⁷. L'attribution du prix Pulitzer fut aussi une étape importante pour sa reconnaissance. Le prestigieux prix américain mis en place en 1917 fut attribué à Art Spiegelman pour sa bande dessinée intitulée *Maus* en 1992⁴⁸. Cette récompense fut également l'une des principales étapes liées à la reconnaissance de cet art anciennement qualifié d'enfantin.

⁴⁶ Rivière Juliette, "La bande dessinée : le 9e art", Kazoart, 2018. URL :

<https://www.kazoart.com/blog/la-bande-dessinee-le-9e-art/>

⁴⁷ Rivière Juliette, art. cit.

⁴⁸ Schoen Céline, "Prix Pulitzer: ces lauréats qui ont marqué leur époque", l'Express, 2014. URL :

https://www.l'express.fr/culture/prix-pulitzer-ces-laureats-qui-ont-marque-leur-epoque_1508863.html

On notera que la bande dessinée prit de l'ampleur dans la seconde moitié du XXe siècle, s'intégrant ainsi dans une société changée par la guerre nommée la société de consommation. Cette société est caractérisée par "la production, de la diffusion, de l'achat et de l'usage d'un nombre croissant de biens par une proportion croissante d'hommes et de femmes prenant progressivement l'identité de « consommateurs »⁴⁹.". Comprendre l'évolution de la société n'est pas le but de la sous-partie, on cherchera surtout à comprendre les conséquences de cette dernière, notamment sur la pratique amateur de nos jours. L'augmentation globale du pouvoir d'achat et d'une diffusion plus large des produits étaient des indices ayant pris place aux alentours du début du XXe siècle. La massification de ce phénomène intervient, elle, dans l'entre-deux guerres aux Etats-Unis et la fin des années 50 en France⁵⁰.

Cette diffusion de produits à une échelle mondiale mêlée à un pouvoir d'achat grandissant permettrait donc, avant même la naissance du Web, à une certaine démocratisation des pratiques grâce à l'accès à des produits que la population n'aurait pas pu acquérir quelques décennies auparavant car les produits étant inaccessibles financièrement voire même physiquement. On peut citer en exemple la bande dessinée japonaise appelée le manga. La maison d'édition Glénat fut la première maison d'édition à faire paraître le manga en France en 1990⁵¹. Même si la première oeuvre parue dans nos contrées était *Akira*, un manga écrit et dessiné par Otomo Katsuhiro en 1984⁵², les amateurs d'aujourd'hui n'ont découvert le manga que grâce à des succès plus jeunes comme *Dragon Ball Z* ou *Saint Seiya* (traduit *Les Chevaliers du Zodiaque* en France). Diffusés dans l'émission "Le Club Dorothée", ces derniers furent des éléments d'influence pour Anthony B. et Amandine H. au même titre que la bande dessinée franco-belge. Cette émission présentait assez souvent des adaptations animées japonaises, ce qui peut expliquer l'engouement porté à ce type de production. Cela est probablement plus certain vu la forte offre de programmes centralisée sur une seule même chaîne avec presque vingt-et-une

⁴⁹ Chessel Marie-Emmanuelle, Histoire de la consommation. La Découverte, « Repères », 2012, 128 pages. ISBN : 9782707171658. URL :

<https://www.cairn.info/histoire-de-la-consommation--9782707171658.htm>

⁵⁰ Chessel Marie-Emmanuelle, art. cit.

⁵¹ "Manga", Glénat, URL : <https://www.glenat.com/manga>

⁵² "Akira", Manga News, URL : <https://www.manga-news.com/index.php/serie/Akira>

heures d'antenne hebdomadaire⁵³. Les autres enquêtés ont aussi parlé d'un vif intérêt pour le neuvième art, un intérêt qui n'est cette fois pas relié à un nom d'émission mais qui est plus défini dans sa globalité. Ainsi couplé au fait d'une présence télévisuelle grandissante (au début des années 1980, 96 % des ménages possédaient au moins un téléviseur et près d'un sur deux en 2003 étaient en possession de plusieurs téléviseurs⁵⁴), on observe une exposition plus grande aux dérivés animés du neuvième art qui en aura inspiré plus d'un.

Aujourd'hui le terme "culture pop" sert de label pour une culture dotée d'une capacité à toucher tout le monde à l'exception de ceux qui le rejettent (comme les conservateurs d'un ancien ordre élitiste établi). Le "pop" de l'expression vient de la contraction anglaise du terme "popular" signifiant ce qui sort de la rue en opposition à ce qui vient de l'élite et de l'université par exemple. Cette définition est rejetée par Pierre Bourdieu car elle propose un antagonisme avec la culture officielle (celle des élites), un antagonisme qui n'a plus lieu d'être puisque la culture d'un pays est construite sur la reconnaissance de ce même pays des moeurs et des productions culturelles⁵⁵. Néanmoins par commodité (aucune définition ne faisant l'unanimité dans le monde scientifique) on emploiera une définition qui se base sur la facilité d'accès aux objets de cette culture, une facilité basée sur des pré-requis moindres pour la compréhension des objets en question.

Précédemment on a observé une recrudescence des pratiques amateurs depuis quelques décennies. Cette observation est souvent imputée au numérique, ce qui est vrai mais on souhaite ici aussi l'associer au contexte imprégné d'une forte dimension culturelle. Les éléments amenés plus tôt concernant les produits culturels appréciés comme le neuvième art et ses dérivés sont les plus illustratifs d'un contexte culturel inspirant. De cette culture on aperçoit une pratique très populaire et très appréciée : la réappropriation d'un univers fictif. Par cela on souhaite signifier les créations amateurs ayant un lien avec les produits culturels. Une citation de

⁵³ "Dorothee privée de son goûter quotidien", Libération, 1996. URL :

https://www.liberation.fr/medias/1996/03/25/dorothee-privée-de-son-gouter-quotidien_164908

⁵⁴ Coulangeon Philippe, Sociologie des pratiques culturelles. La Découverte, « Repères », 2010, 128 pages. ISBN : 9782707164988. URL :

<https://www.cairn.info/sociologie-des-pratiques-culturelles--9782707164988.htm>

⁵⁵ Bourdieu Pierre, Méditations pascaliennes, Seuil, 1997

Mérodie T. est intéressante dans cette idée d'inspiration mais aussi d'apprentissage du dessin :

“Au début je ne faisais que de la copie, beaucoup de copie...”

Cette notion de copie à ses débuts est fondamentale puisque la reprise des oeuvres culturelles **favoris** semble être du ressort des amateurs. Le fanart est justement un des objets découlant de cette pratique de copie. Ce terme désigne toutes les oeuvres d'art évoquant un élément provenant d'un univers fictif qui n'appartient pas à l'auteur de l'oeuvre en question⁵⁶. Si elles peuvent servir à l'apprentissage autodidacte, les créations les plus avancées peuvent être rassemblées sous la forme d'une périodique par des passionnés pour ensuite être diffusées en toute indépendance sans objectif de ventes. Ce recueil peut prendre une forme encore plus élaborée désignée sous le nom de dojinshi, soit une bande dessinée dans le style japonais en amateur⁵⁷. Ce format de recueil fait **parti** d'un des nombreux sous-genres du fanzine. Le fanzine correspond à la production et de la publication indépendante de périodique selon le thème du fanzine. **Développé dans un esprit anti-consumériste, le fanzine s'établit dans divers sujets dans une posture libertaire** ; science-fiction, bande dessinée, polar, poésie, musique, tout sujet était susceptible d'avoir son fanzine. Aucune recherche de profit, aucune prétention professionnelle, aucun objectif de lectorat à atteindre, le fanzine est dégagé des contraintes traditionnelles subies par les médias. En tant que produit amateur le fanzine s'adresse en priorité à des fans du thème abordé, par exemple le premier fanzine intitulé *The Cornet* paru dans les années 30 traitait de science-fiction et ne parlait qu'aux initiés du genre⁵⁸. Souhaitant s'éloigner du mainstream, divers domaines se sont emparés de ce format et particulièrement le mouvement punk dans les années 70. Traditionnellement de courte durée, il arrive qu'un fanzine surpasse la lassitude du fan pour continuer sa vie en tant que webzine⁵⁹. Ce fut le

⁵⁶ “Fanart”, Wikitionary, URL : <https://fr.wiktionary.org/wiki/fanart>

⁵⁷ “Doinshi”, Manga News, URL : <https://www.manga-news.com/index.php/definition/Dojinshi>

⁵⁸ Teysserre-Orion Claire, “Fanzine : toute la (contre-)culture”, **Toute la culture**, 2013. URL : <https://toutelaculture.com/actu/medias/fanzine-toute-la-contre-culture/>

⁵⁹ Teysserre-Orion Claire, art. cit.

cas de Maximum RocknRoll, un fanzine ayant d'abord commencé en 1977 en tant qu'une émission de radio sur le punk et le rock pour adopter la forme du fanzine en 1982⁶⁰. La reconnaissance de ce format de diffusion premièrement méprisé par les médias traditionnels a été formalisée par l'établissement de fanzinothèques, des bibliothèques à fanzines. La récompense attribuée lors du festival d'Angoulême en 2013 au fanzine *Dopututto* en est aussi la preuve⁶¹.

On peut souligner deux éléments utiles à l'analyse à suivre, le premier est que le Web n'a pas été le premier outil de communication amateur. Même si la distribution des périodiques restait limitée, elle restait assez efficace et ciblée pour toucher un maximum de monde. Les distributions se faisaient soit en main propre, par correspondance ou pendant des événements spéciaux. Parfois la distribution était effectuée par un intermédiaire ; les librairies spécialisées par exemple ont deux systèmes de vente, soit la boutique achète le stock pour le vendre à son compte, soit la boutique stocke les fanzines pour les vendre au nom de l'éditeur (ici l'argent **générée** par les ventes revient à l'éditeur). Des infokiosques vendent aussi des fanzines à prix libre dans une démarche militante. Et enfin il y a les "distros" qui récoltent, photocopient et qui revendent plusieurs fanzines à la demande⁶².

Le second élément est la notion de liberté placée dans le cadre du partage amateur qui ressemble à un certain niveau aux blogs du Web, aucune contrainte et aucun impératif pèse sur le partage des informations. Chacun peut présenter sa passion comme il le souhaite et par cela le fanzine s'apparenterait donc à un média alternatif, en marge des médias mainstream. Le sous-genre du doujinshi en est un bon exemple. Très populaire au Japon, le doujinshi est un recueil édité par des amateurs dans le but de présenter leurs travaux (généralement dans le domaine de la littérature ou du dessin) tout en étant libéré des contraintes éditoriales. Il arrive que des mangakas, c'est-à-dire les auteurs de mangas, professionnels débutent ou s'aventurent sur ce terrain pour s'émanciper des pressions éditoriales⁶³. Sous ce

⁶⁰ Maximum Rocknroll. URL : <http://maximumrocknroll.com/about/>

⁶¹ Teysserre-Orion Claire, "Fanzine : toute la (contre-)culture", Toute la culture, 2013. URL : <https://toutelaculture.com/actu/medias/fanzine-toute-la-contre-culture/>

⁶² "Fanzine, modes de diffusion", Wikipedia. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Fanzine#Modes_de_diffusion

⁶³ Manchuelle Justine, "Découvrez les dojinshis, ces mangas créés par de talentueux artistes amateurs qui séduisent les lecteurs japonais", Daily Geek Show, 2016. URL : <https://dailygeekshow.com/les-dojinshis/>

format, l'artiste peut tenter de se faire connaître en proposant une histoire originale ou par la réinterprétation d'une oeuvre connue (les séries les plus populaires sont très souvent la cible de ces réappropriations⁶⁴). Quelqu'en soit le choix, cela s'illustre alors le plus souvent sous la forme d'un manga, illustrant par la même occasion que l'inspiration des artistes d'aujourd'hui provient grandement du neuvième art. On assiste en quelque sorte à un retour aux sources.

Finalement, ce qu'on peut retenir c'est que grâce à l'arrivée de la culture du divertissement le paysage culturel a changé mais pas que, les histoires ont désormais de nouveaux médiums pour être relatées et chacun de ces médiums est une potentielle source inspirante pour le dessinateur.

Si la pratique du dessin paraît solitaire, elle est en réalité très connectée et ce avant même le Web. L'artiste ne compose jamais réellement seul, son entourage façonne sa production. L'amateur subit également cette pression bien que ne sachant formaliser sa pensée, il est marginalisé et son travail s'en trouve déprécié.

⁶⁴ Fan Manga DBZ. URL : <http://www.fan-manga-dbz.com/>

II. L'émergence des dessinateurs dans le numérique

Comme annoncé en introduction, le terrain est constitué d'individus qu'on considère comme des amateurs dans le cadre de l'analyse, des individus ayant consacré une certaine partie de leur temps à la pratique. Cette partie s'attelle à la compréhension des outils utilisés par le personnage dans leur globalité. On évoquera notamment les potentielles raisons de l'expansion de ce statut particulier à **notre ère** en traitant de raisons techniques mais aussi sociales. Ces raisons accompagnent les éléments cités plus tôt comme le développement de la société de consommation ou l'amour porté pour le neuvième art. La compréhension de l'amateur nécessitera avant toute analyse la mise en valeur d'une distinction au sein des "pro-am", une division sur différents fronts qui font de la catégorie une entité complexe dans son appréhension.

A. Une catégorie non homogène dans la pratique sur la base de l'objectif à atteindre

Avant de traiter les armes des dessinateurs à l'ère du numérique, il paraît pertinent de s'attarder plus précisément sur la figure de l'amateur de nos jours. Dans le cas du dessin, on avait évoqué l'intérêt des enquêtés pour le neuvième art. La bande dessinée était souvent citée comme l'un des moteurs pour débiter dans le dessin et on l'avait confirmé dans la première partie. On avait également parlé d'un autre trait caractéristique **aux** amateurs qui est l'autodidaxie pratiquée. Quel trait **en plus** pourrait-on ajouter à ce personnage ? Selon la pratique et l'époque, d'autres spécificités pourraient se retrouver et la classe sociale fait **parti** des réponses. Ce concept qu'on doit à Karl Marx mais dont le sens bourdieusien est privilégié ici,

sous-entend la notion de **capitiaux** expliquée plus tôt. On va utiliser ici la notion pour parler du trait distinctif d'une pratique qui aujourd'hui ne fait plus sens. On peut reprendre l'exemple du monde de l'art, un monde construit sur une chaîne de coopération **dont les artistes naïfs y sont** marginalisés. Rappelons-le, les mondes de l'art (aussi qualifiables de champ dans le sens bourdieusien du terme) sont indépendants **et ne partagent pas le même public**. Si les mondes nécessitent toujours une même quantité plus ou moins élevée de capital culturel pour y entrer, la population a elle évolué. Cela peut s'expliquer par une principale cause **reliable** à la dernière idée avancée dans la première partie : la société occidentale a évolué dans un sens où les barrières économiques et culturelles sont de moins en moins significatives. En France, cela s'illustre par un niveau de diplôme plus élevé dans la population qu'on peut traduire par un niveau de capital culturel global plus élevé : en 2018, près 32% des personnes âgées de 25 à 34 ans ont un diplôme supérieur à bac+2 contre les 12% des 55 à 64 ans⁶⁵. Un écart générationnel existe donc. Ce capital culturel est aussi accompagné d'une fréquence de consommation culturelle plus intense que jamais ; 78% des internautes en France ont consommé des biens culturels sur Internet en 2018⁶⁶. Ce chiffre prouve à lui seul le pouvoir de démocratisation d'Internet en plus de la force du contexte de société de consommation. De plus, l'investissement de ces biens en tant qu'acteur amateur est de plus en plus fréquent selon Olivier Donnat qui, malgré le caractère **vétuste** de son étude, démontrait un début de déplacement de la pratique ; 23% de l'échantillon de personnes âgées de 15 ans et plus ont effectué une activité en amateur sur ordinateur en 2008⁶⁷. Avec une présence de plus en plus forte des individus en ligne on peut deviner que la tendance ne peut être que croissante. Ainsi le statut d'amateur serait plus répandu qu'avant grâce à un accès plus facile à la culture mais aussi aux outils de la pratique en plus de posséder un capital culturel globalement

⁶⁵ Insee, "Diplôme le plus élevé selon l'âge et le sexe en 2018", Insee.fr, 2019. URL : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/2416872>

⁶⁶ Ministère de la culture, "Chiffres-clés 2018 : pratiques culturelles diversifiées et enjeux numériques", Culture Gouv, 2019. URL : <http://www.culture.gouv.fr/Actualites/Chiffres-cles-2018-pratiques-culturelles-diversifiees-et-enjeux-numeriques>

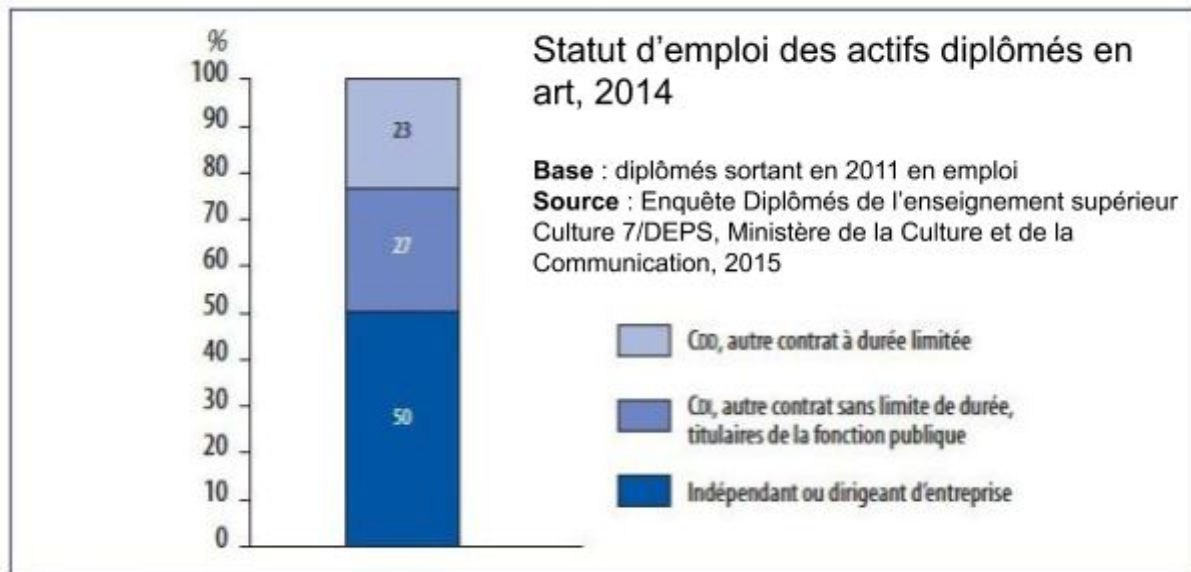
⁶⁷ Donnat Olivier. « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Éléments de synthèse 1997-2008 », Culture études, vol. 5, no. 5, 2009, pp. 1-12. URL : <http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/doc/08synthese.pdf>

plus élevé qui permet donc d'augmenter considérablement les pratiques basées sur la passion (pratique ou consommation).

Il serait à la fois juste mais également incorrect de les définir uniquement au travers du stock de capital culturel et financier car dans une ère où le public a les moyens de reproduire le travail de ses aînés, différents profils se distinguent au vu des entretiens menés. En effet, différents degrés d'implications dans l'activité à travers le critère des objectifs fixés ont été observés. Mais avant il faut souligner que les dessinateurs ne sont pas homogène sur le plan du capital culturel, on distingue deux grands profils sur la base du parcours post-bac. Le premier correspond à Mélodie T., Amandine H. et Anthony B., les trois enquêtés ont suivi des études supérieures éloignées du domaine du dessin. Le second profil contraste avec le premier avec une adéquation entre l'orientation scolaire et la profession visée, on y retrouve Colombe L. et Noémie F.. Ces dernières suivent ou ont suivi une école d'art spécialisée. Dans un premier temps il serait tentant d'imaginer que les étudiants en art expriment simplement leur **envie faire** de leur passion un métier mais l'argument à suivre tend justement à nuancer et à expliquer cela.

Différents motifs peuvent expliquer la différence de parcours suivi dans le supérieur, le principal motif découlerait de l'imaginaire collectif. Il serait en effet compliqué de s'établir dans le milieu, notamment traditionnel. Les hypothèses quant à cette potentielle difficulté viendrait d'une acceptation d'une incompatibilité entre la passion et la professionnalisation (une séparation existerait entre le loisir et le professionnel) mais aussi de la vision d'un artiste précaire dans la vie professionnelle. Des études ont été menées par Anne Darras sur l'insertion professionnelle des étudiants dans le parcours supérieur artistique ; "De fait, seuls 72 % des actifs travaillent à proprement parler dans le domaine des arts plastiques (design, graphisme, art, communication visuelle...), où ils exercent principalement des fonctions de créateur ou concepteur.", soit presque les trois quarts des étudiants actifs pratiquent ce pour quoi ils ont étudié. Cela reste relativement peu si on additionne le quart d'étudiants travaillant hors du domaine souhaité et les inactifs non inclus dans les données. Si on observe les histogrammes de l'étude, on remarque que en 2011, 50% des actifs diplômés des arts sont des indépendants ou des

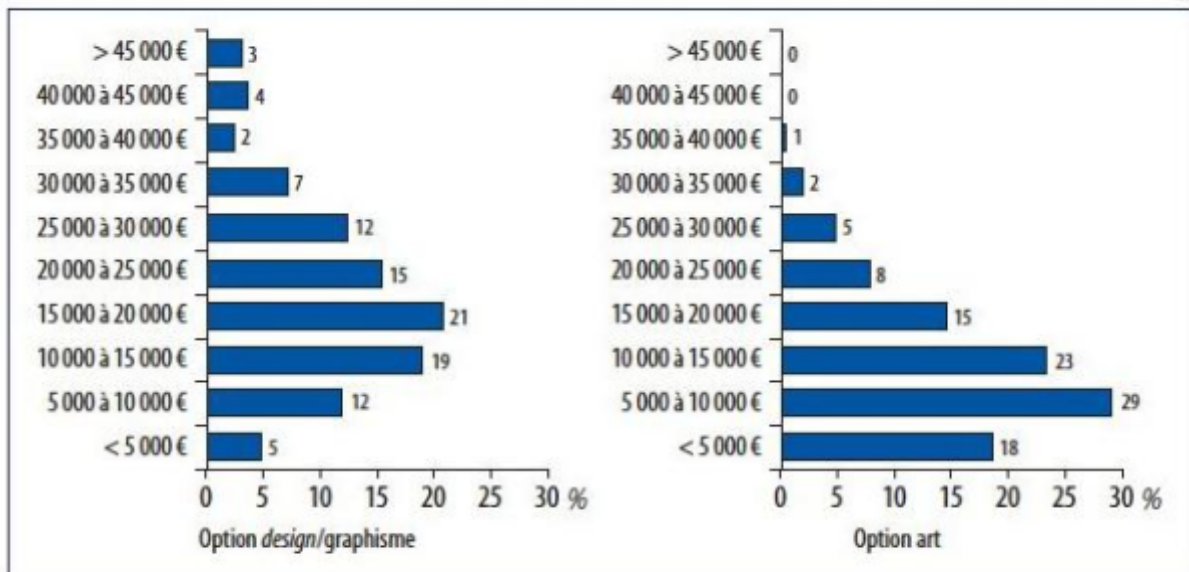
dirigeants d'entreprise. 23% de l'ensemble sont sous un contrat à durée déterminée, les 27% restants sont sous un contrat à durée indéterminée⁶⁸. Au vu des ces statistiques on peut supposer que le sentiment de précarité pourrait s'établir sur la base du statut des 73% des professionnels à leur compte ou en CDD.



Un sentiment de précarité pourrait donc émaner de ce manque de stabilité professionnelle (revenus inconstants ou contrats à durée limitée) mais aussi probablement des revenus annuels ; “Sept actifs sur dix diplômés de la spécialité art déclarent un revenu annuel net inférieur à 15 000 €”. Un chiffre qui contraste plus fortement avec le tiers des étudiants spécialisés en design et en graphisme qui déclarent un revenu annuel net inférieur à 15 000 €⁶⁹. Les chiffres concernant l'insertion des professionnels restent inconnus car ils sont probablement plus difficiles à appréhender (impossibilité d'en faire une recension) mais on imagine une tendance à la fois similaire et plus exagérée au vu du faible échantillon qualitatif actuel.

⁶⁸ Darras Anne, « L'insertion professionnelle des diplômés de l'enseignement supérieur Culture », Culture chiffres, 2015/3 (n° 3), p. 1-16. DOI : 10.3917/culc.153.0001. URL : <https://www.cairn.info/revue-culture-chiffres-2015-3-page-1.htm>

⁶⁹ Darras Anne, op. cit.



Répartition des diplômés des arts en activité, selon leur revenu annuel net et la spécialité, 2014

Base : Diplômés sortant en 2011 en emploi

Source : Enquête Diplômés de l'enseignement supérieur Culture 7/DEPS, Ministère de la Culture et de la Communication, 2015

Cette impression de précarité fut confiée par Alexandre P. lors de l'observation menée le 27 Février à une soirée de Drink and Draw. Durant les quelques discussions informelles le dessinateur amateur a relaté le récit d'une de ses amies ayant passé six ans dans des études dans le domaine de l'art ne réussissant pas à trouver de poste dans le métier voulu. C'est cette cause qui l'aurait mené, en plus d'autres impératifs personnels, sur un parcours dans le supérieur lui permettant d'être aujourd'hui un chargé d'études à l'IPSOS, une entreprise de sondage française. Cependant avec la mise en scène actuelle des pro-am, on peut se demander si cela peut changer et contribuer ainsi à une volonté générale de s'engager sur la voie professionnalisante au même titre que leurs artistes favoris admirés sur le Web.

En général, les dessinateurs avec lesquels on a interagi (notamment ceux du Drink and Draw) observent un forte mise en concurrence rendant ainsi l'accès à une position stable dans le milieu très compliquée. Cette représentation d'un monde de l'art comme un monde difficile d'accès est ressentie dans beaucoup de discours.

Cette représentation joue probablement un rôle dans l'auto-disqualification de ce monde dit-saturé. Au sein de ce monde on retrouve les deux profils distingués sur la base du parcours post-bac. L'artiste en formation correspond le plus souvent (si ce n'est tout le temps) à un individu ayant commencé la pratique en amateur pour ensuite s'orienter dans la voie "officielle" de la professionnalisation. L'artiste profane quant à lui, suit un cursus plus atypique en suivant un parcours dans le supérieur sans lien réel avec la profession artistique mais avec pourtant un rapport avec la pratique artistique presque aussi fort que le premier cas. Ces deux profils lutteraient ainsi au sein d'un même monde et l'auto-disqualification interviendrait face au sentiment d'illégitimité ressentie chez certains amateurs profanes.

L'analyse portée par ce mémoire tend à comprendre l'aspect professionnalisant du numérique et ne nécessite donc pas une **catégorisation** sur la base des études mais plutôt sur la base des objectifs. Ainsi on va focaliser l'analyse sur ces deux profils ; ceux qui souhaitent se professionnaliser (particulièrement ce profil) et ceux souhaitant conserver la pratique comme un loisir.

Le parcours typique a été déjà étudié plus tôt, selon le parcours l'intégration dans le marché se fera avec plus ou moins de confort. Une spécialisation dans le design et le graphisme rémunère mieux et offre une plus grande stabilité dans le marché avec 80% d'entre eux qui travaillent dans le domaine étudié⁷⁰. Les étudiants avec l'option art exercent en général le métier d'artiste plasticien ou le métier d'enseignant (du moins plus que ceux de l'autre spécialité). Ces derniers occupent aussi le plus souvent que l'autre frange des contrats à durée déterminées avec 30% de la population des actifs spécialistes en art⁷¹. Ce parcours concerne deux enquêtés artistes en formation.

Le facteur des études a un impact sur la pratique mais n'en est pas le facteur le plus conséquent. En effet le fait d'effectuer des études en art n'est pas la seule voie professionnalisante, il existe des artistes ayant réussi à s'affranchir des barrières conventionnelles entourant le marché professionnel sans être passé par les études

⁷⁰ Darras Anne, « L'insertion professionnelle des diplômés de l'enseignement supérieur Culture », Culture chiffres, 2015/3 (n° 3), p. 1-16. DOI : 10.3917/culc.153.0001. URL : <https://www.cairn.info/revue-culture-chiffres-2015-3-page-1.htm>

⁷¹ Darras Anne, art. cit.

artistiques. On peut citer Laurel, une des artistes citées par Colombe L., qui fait partie du profil atypique. Elle a suivi un bac L option Cinéma pour ensuite s'entraîner en autodidacte. Après avoir acquis une certaine renommée grâce à son blog, elle s'est fait remarquée par le *Journal de Spirou* pour lequel elle y a travaillé une période. Après quelques publications sous un éditeur, elle a entrepris des projets sous auto-édition grâce au financement participatif, évinçant ainsi le contrôle éditorial⁷². Ce profil illustre parfaitement un parcours atypique, un des potentiels parcours fantasmé par les amateurs. Cependant le contexte a changé depuis le succès de Laurel qui a eu lieu avant 2010, une période où Internet n'était pas aussi présent qu'aujourd'hui. Aujourd'hui on observe une forte population sur le Web avec une communauté amateur toute aussi forte. Même si les raisons de cette croissance seront expliquées plus tard, s'intéresser sur la communauté paraît pertinent dans le déchiffrement du statut d'amateur d'aujourd'hui. On remarque par exemple une diversité des profils plus prononcée. Cela ne serait pas en soi un changement mais plutôt une explicitation plus claire grâce au Web.

Au vu des différents parcours non artistiques, on peut attribuer une autre caractéristique, la possession de compétences extra-artistique employables au service de son activité artistique. Ces compétences peuvent servir d'atout à la vie de l'artiste sur le Web et dans l'optique d'une professionnalisation dans la même visée que Simon Rodia qui a façonné ses tours grâce à ses compétences acquises dans le secteur du bâtiment. Anthony B. et Amandine H. en sont aussi de bons exemples. Le premier a suivi un début de cursus en philosophie puis un cursus en art du spectacle pour aboutir à un Master en Audiovisuel. Certaines notions du cinéma sont réutilisables dans le domaine du dessin, on peut parler des techniques de cadrage ou de scénarisation par exemple. Les compétences en scénarisation d'Anthony B. ont notamment été utilisées en collaboration avec un de ses amis dessinateur dans une optique d'éditorialisation. Quant à Amandine H. son cursus informatique lui sert, non pas à dessiner mais plus à lui faciliter la vie de son travail en ligne. Ses compétences de codage et de gestion de bases de données lui servent à une maintenance facilitée de ses pages en ligne grâce à un système d'automatisation et

⁷² "Laurel (auteur)", Wikipedia. URL : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Laurel_\(auteur\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Laurel_(auteur))

de centralisation. Ainsi la publication de ses planches de bande dessinée en ligne s'effectue simultanément sur les sites dédiés et dont la traduction dans la langue anglaise est facilitée par des modules qu'elle a elle-même composés.

On avait certes conclu sur l'existence de deux profils dans la pratique, tout deux basés sur le parcours effectué dans le supérieur, mais ce serait effacer des nuances par l'enfermement de chacun en deux catégories distinctes. Suite aux enquêtes qualitatives menées, on observe différents degrés d'implication dans différents aspects de l'activité qui vont souvent de pair avec la visée de professionnalisation ou non. En termes de différences, on peut mentionner divers aspects du dessinateur amateur comme le temps consacré à la pratique, les modes d'apprentissages ou encore les méthodes de partage de son travail. Chacune des pratiques diffèrent en terme de type et d'ampleur. Ceux qui visent la professionnalisation depuis le début tendent à prendre des cours, c'est le cas de Colombe L. et de Noémie F. qui suivent des études d'art dans le supérieur mais aussi de Amandine H. qui suit, au moment de l'entretien en 2019, des cours dans son temps libre. Elle avait confié après l'entretien que les cours se tiennent en petit groupe dans une salle dédiée avec un professionnel. Sinon hormis les cours en présentiel, tous affirment avoir consulté à plusieurs reprises des tutoriels présents sur le Web quel que soit leurs études.

Si les modes d'apprentissage divergent peu au début de la vie du dessinateur, des cours assurés par des professionnels sont suivis si l'individu souhaite pleinement se professionnaliser. Pourtant pour que l'activité se doit être visible en dehors du cercle d'amis de l'espace réel. C'est pour cela que l'utilisation des réseaux sociaux assiste souvent la pratique.

Par utilisation on désigne ici la gestion du ou des comptes dédiés à la vie de l'artiste en ligne, un élément majeur dans la professionnalisation de ce dernier qu'on précisera plus tard dans l'analyse. Pendant les entretiens on a remarqué que le sujet des réseaux sociaux est intimement lié à la pratique du dessin.

“Aujourd’hui on est dans une époque où il y a des tas de réseaux sociaux, il faut être un petit peu partout.”

“En fait je me suis dit au début que dessiner dans son coin c’est bien, et puis j’ai eu l’idée de partager ce que je faisais pour avoir des conseils, des critiques... Donc autant avoir un compte. Et puis c’était aussi pour créer des contacts, discuter avec des personnes...”

Ces précédentes phrases sont des citations qu’on tire des entretiens menés avec Amandine H. et Mélodie T. toutes les deux très significatives. L’utilisation des réseaux sociaux est ressentie comme un besoin nécessaire à son développement. De plus le degré d’implication dans l’activité varie fortement selon le concerné. Il n’est pas nul étant donné la pré-sélection des enquêtés en amont mais il reflète un panel suffisant pour la compréhension du point évoqué et parmi ce panel, Mélodie T. entretient le plus rapport le plus distant avec l’activité. Étant donné qu’elle ne souhaite pas faire de son loisir une profession et elle ne consacre qu’un temps minimum à ses travaux mais cela ne signifie pas que son activité n’évolue pas. Par exemple elle a investi la plateforme YouTube, timidement certes mais cela montre une certaine volonté de partager son travail à plus de public⁷³. Pour Amandine H., sa volonté de s’établir dans le monde professionnel est forte. Sa présence et la maintenance sur près de six plateformes sont très démonstratifs. Une maintenance permise par ses compétences acquises dans ses études d’ingénieure qui lui offre la possibilité d’une centralisation et de gestion des contenus à poster plus facile. La question des réseaux pour cette enquêtée est importante puisqu’elle connaît la place et les enjeux portés par ces derniers. Des enjeux qui incluent la possibilité d’éditorialisation. Entre ces deux extrêmes se retrouvent les autres enquêtés. Les étudiantes en art n’y sont pas spécialement attachées car elles poursuivent sur la voie conventionnelle vers le métier désiré. Anthony B. est déjà installé en tant qu’illustrateur mais use souvent d’Instagram pour entretenir les rapports avec son public.

⁷³ Xeiling, Youtube. URL : https://www.youtube.com/channel/UCDeHsGktJyl_IzTJ-Q9gUiw/featured

De ces descriptions se rapprochent les quatre figures de l'engagement des amateurs dans le Web 2.0 décrits par Beuscart et Crépel. Le premier type d'engagement décrit l'amateur "désenchanté". Cet engagement révèle un profil qui n'est pas présent parmi les enquêtés à cause de la sélection effectuée en amont, ce profil désigne un amateur déçu de la captation peu efficace d'audience ou de la superficialité des relations construites (notamment à cause d'une norme de réciprocité qui incite à répondre à la sollicitation des autres auteurs afin de faciliter l'acquisition d'audience par les statistiques publiques telles les commentaires). Cette forme serait courante et se manifeste par une diminution de l'activité voire par un abandon du compte⁷⁴. Le second profil se nomme l'amateur "enrichi" et il désigne l'utilisateur ayant déjà découvert les méthodes pour acquérir de bonnes statistiques et de bons contacts mais qui cherche désormais la reconnaissance des contacts établis. La notoriété ne fait plus sens à leurs yeux car considérée comme chronophage et vaine. Cette figure cible un public plus restreint mais plus spécialisé et même s'il n'a pas spécialement d'ambition professionnelle affirmée, il peut tout de même rivaliser avec les professionnels⁷⁵. Parmi les enquêtés, plusieurs d'entre eux correspondent à ce profil et le fait que tous aient réalisé au moins une commission peut tous les ranger dans cette figure. Les deux prochaines figures sont plus rares et ne correspondent pas tellement aux enquêtés mais plus aux aspirations de certains d'entre eux. **L'artiste professionnel "sorti du Web"** définit l'utilisateur ayant une solide réputation artistique comme carte de visite à destination des professionnels. Comme l'artiste précédemment décrit il recherche la reconnaissance de ses pairs mais il préférera celle des intermédiaires (maisons d'éditions, galeries etc.) et celles des artistes professionnels de l'espace réel. Le Web sert donc ici de tremplin pour

⁷⁴ Beuscart Jean-Samuel, Crépel Maxime, « Les plateformes d'autopublication artistique en ligne : quatre figures de l'engagement des amateurs dans le web 2.0 », in Lize W., Naudier D., Sofio S. (dir.), Les stratégies de la célébrité, Intermédiaires et production de la valeur dans les univers artistiques, Archives Contemporaines, 2014, p.113-123. URL:

http://www.academia.edu/10898307/Les_plateformes_d'autopublication_artistique_en_ligne_quatre_figures_de_l'engagement_des_amateurs_dans_le_web_2.0

⁷⁵ Beuscart Jean-Samuel, Crépel Maxime, « Les plateformes d'autopublication artistique en ligne : quatre figures de l'engagement des amateurs dans le web 2.0 », in Lize W., Naudier D., Sofio S. (dir.), Les stratégies de la célébrité, Intermédiaires et production de la valeur dans les univers artistiques, Archives Contemporaines, 2014, p.113-123. URL:

http://www.academia.edu/10898307/Les_plateformes_d'autopublication_artistique_en_ligne_quatre_figures_de_l'engagement_des_amateurs_dans_le_web_2.0

atteindre le monde professionnel. Au moment des premiers pas dans ce monde, les pages ne sont plus aussi bien entretenues et de là peut résulter deux options, l'utilisation des pages en tant que stockage ou la fermeture des pages⁷⁶. Ce profil est actuellement visé par Amandine H. l'amateure profane mais aussi par Noémie F. l'artiste en formation. Anthony B. détient aujourd'hui un statut de professionnel indépendant mais la collaboration avec un intermédiaire est aussi un de ses objectifs. Enfin l'artiste professionnel "dans le Web" est la figure la plus représentée dans l'imaginaire de la population alors qu'elle est pourtant aussi l'une des plus rares. Les plateformes en ligne sont pour lui les lieux de construction et du maintien de l'audience sans l'appui d'intermédiaires. La vie de l'artiste s'organise ici uniquement en ligne, il se tient éloigné des instances traditionnelles à l'aide de multiples outils en ligne. Néanmoins le passage par ces instances est nécessaire pour certaines activités comme la vente de produits dans l'espace public réel⁷⁷. Si les auteurs citent la vente photographies en agence dont la mise en ligne de certaines dérangent les intermédiaire s'occupant de la vente, les dessinateurs peuvent avoir droit à ces plaintes notamment lorsqu'ils postent les travaux effectués pour une entreprise. C'est notamment pour cela que Anthony B. ne partage pas les oeuvres effectuées dans ce cadre sur ses pages.

⁷⁶ Beuscart Jean-Samuel, Crépel Maxime, art. cit.

⁷⁷ Beuscart Jean-Samuel, Crépel Maxime, « Les plateformes d'autopublication artistique en ligne : quatre figures de l'engagement des amateurs dans le web 2.0 », in Lize W., Naudier D., Sofio S. (dir.), Les stratégies de la célébrité, Intermédiaires et production de la valeur dans les univers artistiques, Archives Contemporaines, 2014, p.113-123. URL: http://www.academia.edu/10898307/Les_plateformes_d'autopublication_artistique_en_ligne_quatre_figures_de_l'engagement_des_amateurs_dans_le_web_2.0

B. Une forte offre d'outils et de savoir à disposition des amateurs

Aujourd'hui on observe une tendance générale de la société à la numérisation, celle-ci est généralement perçue comme une marque de progrès et d'innovation. Un certain nombre d'activités ont vu une part, si ce n'est totalement, leur essence de numérisée. On peut citer en exemple l'activité d'écriture qui s'effectue le plus souvent sur un support électronique tel que l'ordinateur ou la tablette. Le domaine musical en fait également parti, de nombreux compositeurs laissent parler leur fibre créative sur divers logiciels dédiés à la pratique. Finalement aux côtés de ces activités créatives se trouve également le sujet abordé par le mémoire : le dessin. En effet l'aspect numérique a souvent été mentionné par les enquêtés impliquant la dichotomie suivante : le traditionnel et le numérique. Le traditionnel désigne ici l'activité du dessin sous la forme la plus connue, c'est-à-dire une représentation graphique sur une surface physique à l'aide d'outils graphiques tandis que le numérique est défini par la même activité mais avec une surface numérique et d'outils graphiques numériques. Cette dichotomie prend pour source la différence dans la méthode de travail entre les deux supports. Un apprentissage particulier semble être nécessaire pour la version numérique au vu de certains entretiens, on peut citer Noemie F. qui affirme une distinction dans l'apprentissage émise par son école selon le support utilisé. Cet apprentissage semble d'autant plus nécessaire au vu de l'offre conséquente des outils dédiés entièrement ou non à la pratique. On peut énumérer un grand nombre de logiciels ; Krita, FireAlpaca, MediBang Paint, Clip Studio Paint, PaintTool Sai, OpenCanvas, Corel Painter etc. Le plus connu et le plus cité de tous parmi les enquêtés est Adobe Photoshop, un logiciel de retouche, de traitement d'image et de dessin assisté par ordinateur. Ce logiciel jouit d'une bonne réputation et figure parmi les logiciels utilisés par les professionnels néanmoins il n'est utilisable qu'à condition d'avoir souscrit un abonnement variant selon la formule choisie. On peut aller d'une petite dizaine d'euros à presque une centaine à honorer

mensuellement⁷⁸. Ainsi comment pourrait-on expliquer la popularité et la forte présence de ce dernier chez les dessinateurs amateurs ?

La popularité provient probablement de sa forte utilisation parmi les artistes suivis par les amateurs. Sur certains sites dédiés à la publication des créations comme DeviantArt ou Artstation, on retrouve parfois une description du travail publié comme le nom d'heures passé dessus, les photographies ayant servies de références, le ou les logiciels utilisés pour la réalisation de l'illustration. Sur le site ArtStation, on peut retrouver par exemple un Freelance Concept Artist ayant travaillé pour la célèbre compagnie de jeu-vidéo Ubisoft Québec pour la non moins célèbre licence Assassin's Creed. Ce professionnel a mentionné diverses informations concernant sa publication dans la description et le nom du logiciel utilisé fait parti des informations données⁷⁹.

Ainsi par une des formes caractéristiques d'apprentissage de son statut, soit le mimétisme, l'amateur reprend le logiciel utilisé. Cette utilisation gratuite est permise grâce à différents mouvements ayant pour but la démocratie du Web comme le courant du logiciel libre et Open Source, un courant qui se distingue du logiciel propriétaire. Le logiciel libre est par définition un logiciel dont l'utilisation, l'étude, la modification et la duplication sont permises, son évolution est permise grâce à la communauté d'utilisateurs et appartient à cette même communauté. Cette notion a été décrite la première fois par Richard Stallman dans les années 80 lors de l'annonce de la création du projet GNU :

"I consider that the golden rule requires that if I like a program I must share it with other people who like it."⁸⁰

Deux importantes notions émanent de cette citation, la première est la **passion**, une **valeur inhérente à l'éthique Hacker**. La seconde notion est le **partage**, encore un concept important dans la même éthique à décrire par la suite. C'est par ces deux

⁷⁸ Adobe. URL : <https://www.adobe.com/fr/creativecloud/plans.html>

⁷⁹ Paget David, "Assassin's Creed Odyssey: Athena Armour", Artstation, 2019. URL : <https://www.artstation.com/artwork/xzOyb2>

⁸⁰ Stallman Richard. URL : <https://groups.google.com/forum/?hl=en#original/net.unix-wizards/8twfRPM79u0/1xlgizrWrU0J>

notions que, en plus de l'offre de logiciels Open Source et de logiciels libres, que les logiciels propriétaires apparaissent sur le marché des offres gratuites à disposition des internautes. Il est à noter que tous deux correspondent à des mouvements particuliers, bien que les deux tendent à vouloir accorder un maximum de liberté. Richard Stallman a créé le mouvement du logiciel libre tandis que Eric Raymond a popularisé le mouvement Open Source. La principale différence réside dans le type de licence qui fait du logiciel ce qu'il est, le logiciel libre n'est pas nécessairement gratuit. De ces mouvements, Internet a pu voir naître Inkscape un logiciel Open Source ou encore Gimp, un logiciel libre. Ces deux définitions s'opposent au logiciel propriétaire dont les usages cités plus haut sont beaucoup plus restreints car le logiciel appartient à une entreprise, ce qui est le cas d'Adobe Photoshop. Le logiciel propriétaire n'est donc utilisable que par les acquéreurs de la licence d'utilisation et n'est strictement pas étudiable, modifiable ou duplicable. Toute interaction avec le corps même du logiciel n'est permise que pour le personnel de l'entreprise propriétaire.

Pourtant de nombreux logiciels propriétaires sont accessibles et contribuent à l'offre gratuite présente sur le Web. Ce grand nombre de logiciel est permis par l'éthique Hacker, une éthique de travail qui s'oppose à l'éthique protestante du travail selon Pekka Himanen⁸¹. Présenté sommairement comme une incarnation de partage et de passion dans les paragraphes précédents, l'éthique est plus complexe que cela, elle existe encore de nos jours sous diverses formes. L'éthique Hacker prend pour origine le domaine informatique (bien qu'elle ait dépassé ce cadre de nos jours), désigne une relation passionnée entre un hacker et son travail, un hacker étant un passionné et non pas spécifiquement un programmeur. C'est cette même relation qu'on retrouve chez l'amateur, un individu en relation passionnelle avec une activité. Trois pôles composent l'éthique : l'éthique du travail, l'éthique de l'argent, l'éthique du réseau. Le premier pôle correspond à l'utilisation des affects de l'individu comme moteur de travail et contrairement à l'éthique protestante, le travail n'est pas forcément à distinguer du loisir. L'idée du travail comme un devoir était né de l'éthique protestantisme dans le sens Weberien du terme. Le travail était un devoir

⁸¹ Himanen Pekka, 2001. L'Éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information. 21ème édition. Mayenne : Exils, 221p.

mais aussi une preuve contre l'incertitude de son salut pour le protestant, la réussite étant la preuve de salut à venir envoyée par Dieu. L'ascétisme du protestant menait à une accumulation de capital financier qui ne serait pas utilisée pour les loisirs mais qui serait destinée au final à l'investissement. Ainsi serait né le capitalisme⁸². L'idée de travail comme devoir s'est rapidement émancipée de ses fondations religieuses pour être adoptée par le reste de la société. C'est exactement cette idée que le Hacker souhaiterait "combattre", le travail devrait être un mélange de hobby et de travail sérieux selon Linus Torvalds, un partisan du mouvement Open Source et le créateur du système d'exploitation Linux. Eric Raymond, un informaticien à qui on doit la popularisation du terme Open Source, partage la même nuance : le Hacker est prêt à assumer les parties les moins intéressantes de l'activité dans le but de créer un ensemble plaisant et satisfaisant. Le deuxième pôle correspond à la question de l'argent. Suivant la logique de ce qui a été annoncé précédemment, l'argent n'est pas le mobile de l'activité. La passion triomphe, dans ce cas, de l'aspect financier. L'aspect social contribue également à cette victoire de la passion. Différents mobiles émanent de ce refus et la principale est l'engagement dans un travail collectif et volontaire. Cela est possible grâce à la caractéristique des "produits" à ne pas être propriétaire. Le dernier pôle constitutif de l'éthique Hacker est le réseau de coopération des Hackers, en effet ces derniers ne sont pas assujettis à une autorité hiérarchique et sont dans une forme de coopération directe. Tout cela découle d'une forme d'auto-organisation et de façon la plus horizontale possible⁸³.

Les trois pôles évoqués pourraient rappeler un certain nombre de parallèles avec la société actuelle. Allant de la progressive montée des amateurs dans le monde professionnel au partage de contenus payants de manière bénévole, l'éthique Hacker subsiste. Il n'est donc pas étonnant d'assister au piratage, au sens classique du dictionnaire en ligne Larousse⁸⁴, et à la diffusion effectués par des volontaires dans le domaine. Dans le cas du logiciel Photoshop, les pirates fournissent un fichier

⁸² "L'éthique protestante capitaliste selon Max Weber", 1000 idées de culture. URL : <https://1000-idees-de-culture-generale.fr/ethique-protestante-max-weber/>

⁸³ Himanen Pekka, 2001. L'Éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information. 21ème édition. Mayenne : Exils, 221p.

⁸⁴ "Pirater", Larousse, URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pirater/61127>

("amtlb.dll", un fichier bien connu sur internet pour le piratage des logiciels Adobe jusqu'à 2018⁸⁵) et des consignes pour le piratage du logiciel. Différentes façons sont proposées par la communauté des utilisateurs pirates du logiciel, il est possible de récupérer un lien de téléchargement et les consignes dans la description d'une vidéo Youtube par exemple (les vidéos se faisant rapidement retirer, l'annotation renvoie ici la page de recherche accompagnée des mots-clés nécessaires⁸⁶).

Ainsi on a pu distinguer que la popularité d'un logiciel était forgée principalement grâce à sa réputation et que la question de son accès n'était pas un élément déterminant dans le choix d'outils effectué par l'amateur. Une autre raison expliquerait la vie du logiciel sur Internet. Ici il n'est pas tellement question de l'intensité de l'activité autour du logiciel (comme son piratage ou son évolution dans le cas des logiciels libres) bien que ce soit un élément important mais il s'agit davantage de déceler la vie en communauté des utilisateurs du logiciel (qu'importe l'état du logiciel, libre, piraté ou payé). Cette communauté joue un rôle important dans l'offre de savoir et d'outils pour une raison : le partage effectué au sein de cette dernière. Ce partage revêt toujours de différentes formes ; article de site Web, vidéo Youtube, page professionnelle et d'autres types seront précisés dans le reste de l'analyse. La question est la suivante : quelles sont les principales ressources partagées ? De nombreuses ressources utilisables par les logiciels circulent sur Internet, on peut citer une liste non-exhaustive qui comprendrait les fichiers .png, .psd, .abr ou encore des filtres et d'autres templates (c'est-à-dire un exemple sur lequel les utilisateurs se basent pour concevoir un produit⁸⁷) etc. DeviantArt est un site populaire favorisant le partage d'images auto-produites, ces images peuvent être des illustrations certes mais elles peuvent aussi être des croquis, des photos ou des photos montages. Les récits littéraires auto-produits font également parti du paysage du site même s'ils sont plus rares. La mention de cette plateforme communautaire centrée sur l'art n'est pas anodine puisque ce plateforme permet différentes options concernant chaque publication, notamment le partage des fichiers comme l'oeuvre

⁸⁵ "Who would win, ps an amtlbdl meme", me.me. URL :

<https://me.me/i/who-would-win-ps-an-amtlb-dl-9c6c94a89250456cb2c9e961f208d29e>

⁸⁶ Youtube. URL : https://www.youtube.com/results?search_query=crack+photoshop+cc

⁸⁷ "Template", L'internaute, URL : <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/template/>

en elle-même ou les fameux fichiers .abr cités précédemment. Ce type de fichier correspond à une brush Photoshop, elle stocke des informations concernant les paramètres d'un outil graphique pour pouvoir l'utiliser⁸⁸. En bref il s'agit d'un pinceau virtuel qui change selon les paramètres intégrés dans le fichier. La forme du partage sur le site adopte la même forme que celle d'une publication normale, l'image mise en avant présente la brush en question et le lien de téléchargement est facilement repérable grâce à la mise en page⁸⁹. Il est important de savoir que DeviantArt n'est pas le seul site à proposer le partage sur ce sujet, d'autres sites (ou pages) proposent également des outils graphiques numériques. Le site Adobe lui-même en propose aux côtés d'autres ressources⁹⁰, cependant une certaine partie d'elles sont payantes. Ces pinceaux virtuels répliquent des outils de la réalité, on peut citer le crayon, le stylo et même la peinture... Ces trois exemples ont une grande différence avec les outils traditionnels. Hormis le trait virtuel de la chose, il faut mentionner la variable du coût financier qui est une caractéristique très importante dans la pratique. Certes l'utilisation et les techniques sont probablement différentes mais la presque absence de coût participe à la démocratisation des outils évoquée dans l'analyse. Pour certains matériaux physiques, les acteurs laissent entendre un prix assez élevé. On peut citer l'artiste Plumes et Crocs, présente au Drink & Draw du jour de l'observation, qui parlait d'une certaine somme allouée aux productions ne serait-ce que pour le test et l'apprentissage de techniques.

On a pu observer que grâce à l'imprégnation de l'éthique Hacker au coeur des Hackers mais au sein du royaume numérique qu'est Internet, de nombreuses ressources logicielles et graphiques sont disponibles pour les artistes. Un dernier cadeau offert par le Web influe sur la présence toujours plus importante des amateurs. Il s'agit de la connaissance. Avant d'en parler il est nécessaire de comprendre que l'information fut la première donnée à avoir été échangée depuis l'ancêtre d'Internet, Arpanet un premier réseau de transfert de paquets qui fut lancé

⁸⁸ Fisher Tim, "What Is an ABR File?", Lifewire, 2019. URL : <https://www.lifewire.com/abr-file-2619447>

⁸⁹ Roula33, "corners brushes abr", DeviantArt, 2012. URL : <https://www.deviantart.com/roula33/art/corners-brushes-abr-297560929>

⁹⁰ Adobe. URL : <https://www.adobe.com/fr/products/photoshop/brushes.html?promoid=XKMMHH6G&mv=other>

en 1966 pour voir le jour en 1969. C'est de ce projet que naît le World Wide Web grâce à Tim Berners Lee, un chercheur au CERN qui souhaitait un système de gestion de l'information dans le but de faciliter la communication (d'informations ou des travaux) entre chercheurs. Il est à préciser que le World Wide Web est une des applications d'Internet aux côtés de la messagerie instantanée ou du courrier électronique par exemple⁹¹. Connaître l'origine du savoir en ligne est utile pour distinguer la source de la force du numérique dans l'installation de l'amateur d'avant le Web. Afin d'en imaginer sa force il paraît bon d'y tirer quelques chiffres. En 2018, on retrouve 4,12 milliards d'internautes soit 54% de la population mondiale. 80% de l'Europe est équipé d'Internet. Ce taux de pénétration d'Internet en Amérique est de 73%⁹². Ainsi on se retrouve avec une grande majorité de personnes en Occident connectées en elles avec autant de potentiels acteurs dessus. Grâce à différents supports disponibles en ligne, les individus sont rarement seuls dans leurs activités. Du coup qu'apporterait concrètement le Web en terme de savoir ? Plusieurs réponses ont été apportées par les enquêtés mais la réponse principale qui concerne l'argument à suivre est le tutoriel, plus communément appelé tuto.

Un tuto est un guide d'apprentissage qui "présente une tâche à accomplir et qui initie sur la façon de l'accomplir", le domaine du guide est très souvent informatique selon les dictionnaires en ligne⁹³. Néanmoins de nos jours le tuto garde la même caractéristique d'apprentissage, la mise en scène d'une problématique et la solution à ce problème mais s'étend sur un très large ensemble de domaine : bricolage, maquillage, cuisine ou même vidéoludique. Rappelons-le notre cas ici est le dessin dans le sens de l'illustration. On retrouve sur le Web de nombreux tutos ayant pour sujet le dessin, ces derniers peuvent adopter différentes formes ; une image résumant les étapes de composition⁹⁴, une vidéo⁹⁵, un article⁹⁶. Autrement dit le tuto

⁹¹ "Tim Berners-Lee", Wikipedia. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Tim_Berners-Lee

⁹² Coëffé Thomas, "Chiffres Internet – 2018", Blog du modérateur, 2018. URL :

<https://www.blogdumoderateur.com/chiffres-internet/>

⁹³ "Tuto", L'internaute, URL : <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/tuto/>

⁹⁴ "Apprendre à dessiner une rose", Familiscope. URL :

<https://www.familiscope.fr/activites-enfants/j-apprends-a-dessiner/apprendre-a-dessiner-une-rose-4828/>

⁹⁵ DigitalPainting.school & Design Spartan, "Dessiner de belles lignes [Prog 2-Ch1]", Youtube, 2018.

URL : <https://youtu.be/QoHx5o3dLCs>

⁹⁶ Oleska Kate, "How to draw a dog ?", Creative Bloq, 2018. URL :

<https://www.creativebloq.com/how-to/draw-a-dog>

peut prendre forme à travers autant de médias que possible, transcendant ainsi sa simple condition littéraire d'avant le Web représenté le plus souvent comme un livre de recette. Le tuto s'intègre ainsi dans une offre de nature mondiale qui s'avère très importante à l'échelle locale, une disponibilité d'autant plus grande si on aborde ce savoir par le langage international : l'Anglais.

C. Une multitude de supports à la pratique

Après l'analyse portée sur les outils à disposition des amateurs, on va aborder le sujet des supports à la pratique. Naturellement on peut se demander en quoi cela se différencie-t-il de la partie précédente ? Dans un premier temps il faut émettre l'idée que les éléments de la partie précédente sont nés au sein même du groupe des concernés. Les outils et les tutos ont été créés ou partagés par la communauté d'artistes et le piratage est assuré par les informaticiens ayant eu l'envie de partager un logiciel populaire. Tout cela viendrait du "peuple". Cela contraste avec le caractère plus "souverain" et **introuvable** des sites comme Facebook, Instagram, DeviantArt et d'autres qui sont l'objet de cette partie. Dans un deuxième temps, on observe que les éléments à suivre ne contribuent pas tellement la pratique du dessin en elle-même mais plus à la vie sur le Web de cette dernière (notamment en terme de visibilité). Ainsi dans le reste de la partie on va s'atteler à comprendre les apports de ces supports au dessinateur amateur, en quoi ces derniers bénéficient-ils au dessinateur amateur ?

Un certain nombre de sites a été mentionné dans les entretiens. Après avoir observé les sites, leur contenu et leur objectif, on a pu distinguer deux catégories : les réseaux sociaux et les sites spécialisés de publications . La première catégorie regroupe les célèbres noms de Facebook, Instagram, Twitter etc. C'est aussi cette catégorie qui est la plus utilisée et plusieurs éléments orientent ce choix, le principal étant l'interactivité selon les enquêtés. En effet la possibilité d'interaction est ce qui motive principalement le choix des utilisateurs, on peut citer Anthony B :

"Instagram, c'est sans conteste le réseau avec lequel j'ai le plus d'interactivités avec mon public. Entre les historiques et les messages sur les publications... On est presque en contact quotidiennement."

Parmi tous les réseaux sociaux disponibles, Instagram est la plateforme préférée de cet enquêté et des hypothèses tirées du domaine de l'UX Design sont

soulevées. On peut remarquer d'entrée de jeu que Instagram est un réseau social spécialisé dans l'image quel qu'en soit le format ; une photographie, une vidéo, une illustration numérique etc. Tout ce qui a trait à la forte culture visuelle de l'époque moderne. Cette mise en avant de l'image fait du réseau un outil privilégié pour partager ses images. Le design de l'application est en effet pensé pour cela, notamment dans la manifestation de son appréciation qui s'effectue par une "double tape" sur le contenu en question. L'action est très simple et rapide, d'autant plus que le contenu en question occupe une grande portion de l'écran. Cette mise en avant de l'image se fait au détriment du texte qui ici, occupe une place plutôt secondaire et dont la présence des "hashtags", c'est-à-dire des étiquettes de mots, n'est plus à prouver. Souvent énoncé dans les entretiens, les interactions de personnes à personnes sont privilégiées.

"C'était pour partager mes dessins et recevoir des retours... surtout de gens qu'on connaissait pas."

Cette citation vient de l'entretien avec Colombe L. à propos de son arrivée sur Internet en tant qu'artiste. Une reconnaissance par les pairs est recherchée dans son cas pour cela elle s'est inscrite sur les réseaux permettant l'interaction. La proximité avec le public est donc ce qui est recherché ; les commentaires et les messages privés ou publics ont un certain rôle à jouer dans le statut de pro-am du dessinateur. Dans le cas d'Anthony B., les réseaux sociaux peuvent également servir à communiquer, voire rencontrer d'autres artistes. Il a notamment cité l'application de Networking Shapr dont l'objectif est simple : "Rencontrez des professionnels inspirants. Swipez une minute par jour. Faites des rencontres autour de vos centres d'intérêt.⁹⁷". Suivant la même logique de Tinder, la célèbre application de rencontre, l'application Shapr reprend l'iconique Swipe (action de balayage latéral effectué par le doigt d'un mobinaute⁹⁸) pour déterminer l'envie ou non de rencontrer les profils proposés. Toujours selon Anthony B., de ces rencontres découlerait un

⁹⁷ Shapr. URL : <https://shapr.co/fr/bienvenue-sur-shapr-2/>

⁹⁸ "Swipe", Définitions marketing, URL : <https://www.definitions-marketing.com/definition/swipe/>

enrichissement personnel ; des conseils et des critiques sont échangés entre professionnels dans des lieux choisis par les concernés.

Un second type de site sert la pratique des dessinateurs et il s'agit des sites de publication spécialisés. DeviantArt, MangaDraft ou Amilova, à nouveau de nombreux noms ont été cités dans les entretiens. Ces sites sont à distinguer de la première catégorie car tandis que la première rassemble une massive communauté très **disparates** au niveau des centres d'intérêts, la seconde concentre une communauté plus réduite mais plus homogène. En effet ces plateformes sont plus orientées. Ces plateformes restent effectivement dans le domaine de l'image, mais versant aussi dans la BD, le Comic, le Manga etc. On y retrouvera plus rarement des photographies par exemple, à l'inverse d'Instagram. Se parant de quelques fonctionnalités similaires aux réseaux sociaux (la page personnelle, une fonctionnalité de publication, de commentaires, d'intégration dans un groupe plus restreint...), ces sites ne proposent pas un page d'accueil disposant d'un fil d'actualité personnalité mais plus une plus d'un accueil regroupant différentes catégories de publications. Ces catégories peuvent varier d'un site à un autre mais quelques unes sont plus fréquentes que d'autres. La catégorie "Populaire", parfois nommée "Tendance", est celle qui est incontournable. Ce type de labellisation de contenu est récurrent quelque soit le site, en effet cela permet à l'utilisateur d'accéder facilement à du contenu désigné comme étant de la qualité sur la base de chiffres algorithmiques. Il n'est donc pas anodin d'assister à la présence de cette catégorie étant donné son omniprésence dans la sphère du Web. La célèbre plateforme de contenu audiovisuel Youtube⁹⁹ ainsi que la plateforme musicale SoundCloud¹⁰⁰ contiennent la catégorie ou un accès facile à cette dernière sur la page d'accueil. Il n'est donc pas étonnant de relever la même catégorie sur DeviantArt¹⁰¹ et ArtStation¹⁰².

⁹⁹ Youtube. URL : <https://www.youtube.com/feed/trending>

¹⁰⁰ SoundCloud, URL : <https://soundcloud.com/>

¹⁰¹ DeviantArt. URL : <https://www.deviantart.com/>

¹⁰² Artstation. URL : <https://www.artstation.com/>

D'autres types de sites sont utilisés dans le cadre de l'activité du dessin, on aurait pu parler des forums ou des outils en ligne comme Google Drive ou WeTransfer. Ces deux outils servent la cause des pro-am dessinateurs et ce, particulièrement dans le cadre des commandes effectuées auprès du dessinateur. Anthony B. a mentionné utiliser WeTransfer dans certaines commandes pour des fichiers au poids conséquent. Google Drive est utilisé par Colombe L. dans une logique inclusive du client dans la réalisation du produit souhaité. Cela rappelle la possession de compétences extra-artistiques évoquée précédemment dont les amateurs font preuve dans leur activité. Quoiqu'il en soit, le but ici est de déterminer les raisons de la force donnée aux amateurs grâce à ces sites. La raison la plus logique est la visibilité, un fort pouvoir de communication est investi sur le Web, un imposant trafic mondial a été recensé et c'est ce même trafic qui est susceptible de consommer le contenu posté. Les entreprises l'ont compris et l'ont investi à leur tour en créant des pages sur ces réseaux, communiquant leurs activités ou leurs offres¹⁰³. Cette forme de communication est également pratiquée par les pro-am et il n'est pas rare d'observer un professionnel tenir plusieurs pages. Cette présence sur plusieurs plateformes en ligne est observée chez tous les enquêtés.

Précédemment on a constaté l'émergence d'une dynamique grâce au Web ; une tendance à la démocratisation. Patrice Flichy en avait observé la tendance libératrice sous une nouvelle forme d'expression qui se passe des gate-keepers, c'est-à-dire les intermédiaires chargés de gérer l'accès à certaines informations et événements dans l'espace **publique**¹⁰⁴. L'espace numérique étant généralement dépourvu de gate-keepers, la visibilité serait donc garantie à tous sans aucune censure. **Effectivement on peut affirmer le discours émis par l'imaginaire collectif concernant le quidam du Web va vers la valorisation de ce dernier.** Ce discours n'est pas forcément partagé par tous, rappelons-nous du cas de Andrew Keen vu dans l'introduction. Les réussites dans l'espace public numérique relatées par les médias ont construit cet imaginaire d'un profane réussissant à la force de sa passion au

¹⁰³ "Orange France", Facebook. URL : <https://www.facebook.com/Orange.France/>

¹⁰⁴ Flichy Patrice, Le Sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique: Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique, 2010, Coédition Seuil-La République des idées, 112 p.

point d'en inspirer les plus jeunes (sur la plateforme YouTube du moins)¹⁰⁵. Au sein de l'espace public français, ces "modèles de réussite démocratique" sont représentés par des noms ; Cyprien, Squeezie ou encore le Rire Jaune. Ces personnalités ont commencé sur le Web pour évoluer sur l'espace public sur d'autres supports ; le manga pour Kevin Tran du Rire Jaune¹⁰⁶, la saga audio et la bande dessinée de Cyprien¹⁰⁷, un livre de Squeezie¹⁰⁸. En bref, ils ont investi l'espace réel à travers des médias plus traditionnels. Un investissement souvent couronné de succès¹⁰⁹.

Quant au cas plus discret des dessinateurs, la réalité est plus nuancée. En effet le média audiovisuel est dans une logique différente au média papier, plus traditionnel. La principale différence s'effectue sur le plan de la visibilité, YouTube étant classé deuxième des sites les plus fréquentés sur le plan mondial (le premier étant Google)¹¹⁰. Ainsi les créateurs précédemment cités sont plus aptes à être repérés, il est plus difficile de se faire remarquer des plateformes possédant un public plus spécifique comme SoundCloud ou DeviantArt. En effet il n'y pas la même proximité entre le créateur et le spectateur. La nature de cette dernière est différente, le vidéaste s'adresse au public à travers un média occupant les sens les plus proches d'une réelle conversation alors que les amateurs d'autres supports monopolisent davantage le textuel, bien qu'il ne soit pas rare que certains d'entre eux investissent la plateforme YouTube comme un espace annexe pour leur activité. On a pu observer en effet des artistes investir des plateformes de service vidéo afin de profiter de la visibilité octroyée par cette dernière. On peut citer diverses activités spécialisées dans le dessin sur ces plateformes comme le Speed Drawing¹¹¹ ou le

¹⁰⁵ Krémer Pascale, Les YouTubers, plus forts que les rockstars, Le Monde Pixel, 2015. URL : https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/11/08/les-youtubers-plus-forts-que-les-rockstars_4805441_4408996.html

¹⁰⁶ FNAC. URL : <https://livre.fnac.com/a9865461/Ki-et-Hi-Tome-1-Deux-freres-Fanny-Antigny>

¹⁰⁷ Cyprien, "L'épopée temporelle", Youtube, 2017. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=XZnySZWeSJM&feature=youtu.be&list=PLN-TcjS0qZKXFfIUWXxv9bvs19868yJiJ>

¹⁰⁸ "Tourne la page", Michel Lafon. URL : http://www.michel-lafon.fr/livre/1972-TOURNE_LA_PAGE.html

¹⁰⁹ Mahout Candice, " "Ki & Hi": Le manga français de Kevin Tran fait un carton", BFMTV, 2016. URL : <https://www.bfmtv.com/mediaplayer/video/ki-hi-le-manga-francais-de-kevin-tran-fait-un-carton-880085.html>

¹¹⁰ Alexa. URL : <https://www.alexa.com/topsites>

¹¹¹ Hideaki Art, "Speed Drawing Naruto vs Sasuke Final Battle || Naruto: Shippuuden", Youtube, 2016. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=lyf7PwAxqY0&feature=youtu.be>

tuto¹¹². Quoiqu'il en soit la visibilité est souvent garantie par les entreprises rien que grâce à la publication sur le Web. Internet permet aussi l'interaction entre personnes via les plateformes. De la messagerie instantanée à la publication sur un fil de discussion, on retrouve différents degrés temporels (resserré pour la messagerie instantanée ou plus étendu pour la discussion sur forum par exemple) ou différentes tailles (une conversation entre deux personnes ou entre une dizaine). Ces interactions peuvent entrer dans le cadre d'une discussion artiste et spectateur mais aussi artiste à artiste et spectateur à spectateur. Cet apport contribue à la notion de proximité, chère à certains des enquêtés, qui souhaite une relation qui s'élève au delà des chiffres statistiques.

Enfin le dernier apport des entreprises au travers des sites est la possibilité d'accéder de manière moins conventionnelle à des opportunités professionnelles. Delitooon est une plateforme numérique française spécialisée dans le Webtoon, une forme de bande dessinée adaptée au numérique. Elle permet la lecture en ligne des travaux publiés. Ces mêmes travaux ont été filtrés en amont, ce qui fait de la publication sur ce site comme une publication régulée. En effet pour la publication il faut les contacter par e-mail. Aucune autre information est donnée sur le site¹¹³. Étant donné la nature payante des consultations des oeuvres, on imagine que le contact par e-mail aboutit soit sur un refus de la mise en ligne, soit sur une proposition de contrat de publication en ligne rémunérateur. Une certaine qualité de publication semble être garantie sur ce site en échange d'une coercition plus importante sur les auteurs, une coercition que Amandine H. relate :

“Le problème avec ces plateformes là c'est que des fois t'as des conditions. Si jamais ton travail est populaire on peut te proposer un contrat ou on peut te dire « Non non tu ne postes pas ailleurs », des choses du genre quoi. Tu ne fais pas forcément ce que tu veux.”

¹¹² Yair Session Art, “How To Draw LUFFY - Step by Step Tutorial!”, Youtube, 2016. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9ZDfVWlITBc&feature=youtu.be>

¹¹³ Delitooon, URL : <https://www.delitooon.com/faq>

Donc considérer cela comme une forme d'éditorialisation mais adaptée au format numérique serait pertinent dans l'optique que le numérique aide à la professionnalisation.

Au fil des éclairages portés sur les outils en ligne, on distingue une tendance principale due au Web : une démocratisation et une égalité pour tous quelque soit le profil. Habitué ou occasionnel, débutant ou avancé, la communauté sur le Web partage des outils numériques souvent accompagnés de mode d'emploi. Du savoir qui ne touche pas uniquement le monde numérique mais aussi la facette traditionnelle, soit le dessin non virtuel comme la bande dessinée ou la peinture. La composition presque hétéroclite des enquêtés illustre bien ce point par une diversité de profils souvent reliés par un point commun, la passion du neuvième art. La gratuité (légale ou non) de ces outils élargit jour après la jour la base des utilisateurs passionnés et leur visibilité ne cessera pas de croître grâce aux multiples plateformes servant de vitrines aux oeuvres composées. On verra plus tard que ce sont ces mêmes vitrines qui peuvent à l'occasion bénéficier au dessinateur amateur dans bien des aspects.

III. La communauté et le public comme source du statut pro-am

Maintenant qu'on a observé les armes mises à disposition du pro-am, il s'agit dans cette partie de s'interroger **de** leur utilisation (notamment des sites Web). En effet la volonté inscrite dans les dispositifs, qu'ils soient numériques ou non, ne correspond pas toujours à l'utilisation réelle des utilisateurs. De nombreux exemples sont présents dans le quotidien ; un livre utilisé en tant que cale d'une table, des bancs publics utilisés pour la sieste, des restes de conserve transformés en récipients, un objet quelconque transformé en oeuvre d'art etc. Ces réappropriations illustrent une notion importante pour la sous-partie qui suit ; lors d'une interaction on retrouve une confrontation entre deux visions, celle du créateur et celle de l'utilisateur. On peut apparenter cela avec la notion de script (aussi appelée scénario) avancée par Madeleine Akrich et rappelée dans les écrits de Patrice Flichy ; les innovateurs se représentent les goûts et les projets des usagers et inscrivent ces réflexions dans l'objet technique afin de définir un cadre d'action et un espace dans lequel les utilisateurs devraient agir¹¹⁴. À travers les exemples de sites cités plus haut on va analyser l'activité des utilisateurs en ligne. "Give people the power to build community and bring the world closer together." telle est la mission affichée sur la page de Facebook sur sa plateforme. Mais à quel niveau les prescriptions des concepteurs correspondent-elles aux attentes et aux utilisations des utilisateurs ? On a effectivement dénoté la force communicationnelle des réseaux, souhaitée et utilisée à l'avantage des utilisateurs mais une facette semble rester invisible du discours des réseaux et ceci est l'enjeu d'une des sous-parties à suivre.

Avant cela il faut aborder la principale entité de cette partie puisque c'est grâce à elle que l'artiste est un artiste ; "Je crois sincèrement que le tableau est autant fait

¹¹⁴ Flichy Patrice, « Technique, usage et représentations », Réseaux, 2008/2 (n° 148-149), p. 147-174. DOI : 10.3917/res.148.0147. URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-2-page-147.htm>

par le regardeur que par l'artiste", une citation tirée de l'artiste Marcel Duchamp¹¹⁵. La construction du statut d'une oeuvre reste donc dans la lignée de ce qu'avait annoncé Howard Becker, le public fait **parti** de la chaîne de production de l'oeuvre et le regard de ce public **agit le résultat de l'oeuvre**.

A. Qui est le public du dessinateur amateur ?

On en a assez peu traité mais pourtant il reste l'élément sur lequel est basé toute cette force communicationnelle et il s'agit du public. Un public qui est doté d'une réflexivité, une caractéristique analysée plus en profondeur par Antoine Hennion. Son article "Réflexivités. L'activité de l'amateur" traite de l'amateur en tant que public, un public non passif puisque ce dernier adopterait une approche spécifique de l'activité qui peut s'observer à travers une infime seconde d'attention à l'activité en cours. Antoine Hennion a avancé l'exemple de l'amateur de vin à un dîner, tandis que le non-amateur boit sans s'attarder la boisson, l'amateur s'arrête un instant pour y porter plus d'attention. Un instant apporté différemment selon la capacité de l'objet à capter l'attention¹¹⁶.

Le public face aux productions amateurs n'est donc pas inactif et au contraire, le Web lui confère un pouvoir pouvant montrer l'appréciation ou la dépréciation portée à la publication de l'artiste. Ainsi même sans suivre des artistes, les internautes peuvent être des spectateurs d'un dessin par un intermédiaire (se manifestant le partage de la publication par un proche ou par l'utilisation de l'image dans un cadre illustratif). Cette affirmation défend donc un public différent en fonction de leurs centres d'intérêts, faisant intervenir une importante notion : la bulle informationnelle, c'est-à-dire l'enfermement intellectuel d'un individu par la

¹¹⁵ Dereuddre Odile, Duchamp Marcel : "Une oeuvre d'art doit être regardée pour être reconnue comme telle", France Culture, 2018. URL : <https://www.franceculture.fr/peinture/marcel-duchamp-une-oeuvre-dart-doit-etre-regardee-pour-etre-reconnue-comme-telle>

¹¹⁶ Hennion Antoine, « Réflexivités. L'activité de l'amateur », Réseaux, 2009/1 (n° 153), p. 55-78. DOI : 10.3917/res.153.0055. URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-1-page-55.htm>

suggestion de contenus conformes à ses préférences par les algorithmes des sites¹¹⁷. C'est généralement par ce biais que l'artiste atteint l'internaute, c'est par la proposition de dessins liés aux centres d'intérêts. Par exemple, à la recherche dans la barre de recherche du réseau Instagram du mot-clé "onepiece", le titre d'une bande dessinée japonaise particulièrement connue dans le monde, on retrouve un certain nombre fanarts¹¹⁸. Ainsi une certaine forme d'intégration typiquement numérique est observable. Cette forme revêt la caractéristique propre au monde virtuel ; l'ubiquité, soit la capacité d'être présent partout et partout à la fois¹¹⁹. Cette capacité permet à des entités d'acquérir le caractère international et ce qu'importe leur forme, un mode de vie, un courant de pensée, une actualité etc. Sur les réseaux sociaux ce caractère prend souvent la forme d'un mot précédé d'un croisillon (communément appelé hashtag), rendant visuellement ainsi l'exemple précédent comme : #onepiece. De ce mot-clé on retrouve toutes les publications ayant ce mot-clé apposé, ce qui comprend donc les dessins liés à ce dernier¹²⁰. Globalement, l'internaute correspond ainsi à un intéressé, selon le sujet abordé par le dessinateur le public évoluera. L'intégration d'un internaute à un fil spécifique augmentera les chances de ce dernier de voir une illustration portée sur le sujet donné.

Si l'intéressé navigue dans le réseau social en quête de médias visuels c'est dans le but d'observer voire d'amasser des images, une pratique plutôt répandue sur Pinterest, le réseau le plus adapté pour la recherche d'images mais aussi le plus plébiscité par les quelques entretiens informels pour son système d'épinglage. Un autre profil se démarque de ces intéressés et ce sont les dessinateurs eux-mêmes. Chacun des enquêtés ont confié surveiller de près quelques travaux effectués par ses confrères. Ces confrères peuvent être plus ou moins distants. Dans le cas de Mélodie T. ce sont quelques amies rencontrées sur le Web alors que pour Colombe L. il s'agit d'artistes déjà bien établis comme Boulet un auteur de bande dessinée français. Des raisons sont avancées, pour le premier cas le suivi est d'ordre amical

¹¹⁷ Lacroix Samuel, "Bulle informationnelle, Quand les algorithmes nous enferment dans notre monde", *Philonomist*, 2019. URL : <https://www.philonomist.com/fr/kezako/bulle-informationnelle>

¹¹⁸ Instagram. URL : <https://www.instagram.com/explore/tags/onepiece/?hl=fr>

¹¹⁹ "Ubiquité", *L'internaute*. URL : <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/ubiquite/>

¹²⁰ voir Annexes

(c'est le cas de Mélodie T. et de ses amies) et pour le second la raison est plus d'ordre de l'intérêt au sens de l'admiration. Cet intérêt est manifesté par tous avec le suivi d'artistes sur les réseaux sociaux, un suivi qu'on retrouve à l'observation des pages auxquelles l'enquêté s'est abonné. Ainsi sur le réseau social Instagram, on retrouve des artistes suscitant l'intérêt des enquêtés au nom de [peernilleoerum](https://www.instagram.com/peernilleoerum/)¹²¹, [melanietillustration](https://www.instagram.com/melanietillustration/)¹²², [jacklock](https://www.instagram.com/jacklock.art/)¹²³ etc. On remarque rapidement deux points communs entre cette seconde catégorie d'artistes suivi et il s'agit de professionnels habitant à l'étranger, cela soulève une autre caractéristique du public en ligne : il peut être international. Cette facette est prise en compte et la rédaction en anglais est parfois un élément pris en compte. Amandine H. et Mélodie T. rédigent sur certains réseaux en français et en anglais par exemple.

Au final qui est le public du dessinateur en ligne ? De notre analyse on a pu dresser un portrait du public ; il peut être un consommateur d'images, l'image jouant un produit de consommation au même titre que d'autres produits culturels comme les vidéos ou la bande dessinée. L'accès à ces derniers n'est pas dû au hasard, comme tout produit culturel établi dans une immense offre il est dirigé par les suggestions algorithmiques mais aussi par les recommandations informelles formulées par les proches. Le fan de l'oeuvre One Piece sera donc un public potentiel pour les dessins sur la thématique en question. Le public peut aussi être constitué de dessinateurs suivant d'autres dessinateurs pour différentes raisons. Ce public spécifique aura différentes méthodes pour accéder aux travaux des autres et numériquement, celle du hashtag est très plébiscitée. Inktober, Mermay ou encore Draw this in your style sont des mots-clés le plus souvent périodiques, chacun désignant une actualité ou un thème imposé à tous participants. Ces derniers sont souvent définis comme des challenges. La recherche des mots-clés correspondant permet d'afficher toutes les publications affiliées à ce terme par le biais du hashtag. Ces challenges à caractère international mobilisent les communautés, l'artiste est ici à la fois artiste et spectateur. Ces défis sont tous formalisés et ont très souvent une page attitrée.

¹²¹ Pernille O rum, Instagram. URL : <https://www.instagram.com/peernilleoerum/>

¹²² Melanietillustration, Instagram. URL : <https://www.instagram.com/melanietillustration/>

¹²³ Jacklock Art, Instagram, URL : <https://www.instagram.com/jacklock.art/>

L'initiative Inktober est née en 2009 d'un artiste nommé Jake Parker souhaitant entraîner sa capacité à encre des dessins et à développer de bonnes habitudes dans le dessin selon le site¹²⁴. Sur le site on retrouve les règles et des conseils à la réalisation du défi ; quels outils utiliser ? De quelle manière faut-il encre ? etc. Cette page présentation du défi est épurée dans l'apparence et se veut internationale par le langage utilisé dessus : l'Anglais. Cette présentation est reprise par le défi Mermay, on retrouve à nouveau des règles, des conseils, des tuto etc¹²⁵. À la vue du site on remarque de suite que le challenge est affilié à des entreprises, Mermay est partenaire avec Wacom une entreprise japonaise de tablettes graphiques¹²⁶. Inktober est quant à lui partenaire avec Sktchy une application de partage de portraits utilisable par les professionnels et les non-initiés¹²⁷. Deux autres entreprises supportent le challenge mais ce n'est pas l'enjeu de la sous-partie, néanmoins on peut tout de même remarquer une implication des entreprises dans un défi au début informel¹²⁸.

Certes le hashtag est populaire par son ubiquité et sa facilité d'accès mais un moyen plus traditionnel existe dans l'intégration d'un artiste spectateur dans la description du public et il s'agit des événements de dessin. Si l'activité est généralement vue comme solitaire (propos qu'on avait démenti plus tôt), elle est en réalité très collective ne serait-ce que par la nécessité d'un public et c'est dans cette optique que des groupes ont été créés sur les réseaux sociaux (notamment sur Facebook). Ces groupes forment des petites communautés avec leurs propres règles, un groupe Manga ne souhaite pas voir son fil de publication pollué par de l'impressionnisme par exemple. DeviantArt fonctionne sur ce fonctionnement de groupe, des règles sont imposées sur la présentation comme sur la page à thématique Final-Fantasy-Land : "Rules: No fighting, no stealing and no trolling. Joining the group, submitting your works and leaving immediately afterwards, will get you banned and your works will be removed from the gallery"¹²⁹. D'autres groupes

¹²⁴ Inktober. URL : <https://inktober.com/faq>

¹²⁵ Mermay. URL : <https://mermay.com/>

¹²⁶ Wacom. URL : <https://wacom.com/fr-ch/about-wacom/our-passion/our-company>

¹²⁷ Sktchy. URL : <https://get.sktchy.com/faq>

¹²⁸ Inktober. URL : <https://inktober.com/partners>

¹²⁹ "Final-Fantasy-Land", DeviantArt, URL : <https://www.deviantart.com/final-fantasy-land>

sont plus libres comme la page Drawing¹³⁰. Cette liberté suivie d'un manque de modérations tendent néanmoins à faire apparaître des publications hors sujet comme des propositions d'achats d'assistants vocaux¹³¹.

D'autres mouvements à caractère internationaux ont vu le jour et contrairement aux précédents mots-clés, les mouvements s'ancrent dans l'espace public réel. On peut citer le Drink & Draw, un événement hebdomadaire auquel se rendent deux des enquêtés. Le Drink & Draw est un événement né de l'initiative de plusieurs auteurs de BD aux États-Unis, le but était de se retrouver après le travail pour se détendre autour d'un verre le crayon à la main¹³². L'importation de ce concept en France fut de l'initiative d'un dessinateur amateur Vincent Coval à Toulouse selon LaDepeche.fr¹³³. Un événement qui eut du succès au point de devenir mensuel. Près de 150 personnes y assistent de 20h à minuit à Toulouse pour un lieu allant du bar appelé Dynamo au musée Saint-Raymond¹³⁴. Dans le cadre du mémoire, une observation a été menée au Drink & Draw de Paris et cela souligne déjà une différence ; la localité de l'événement influe sur l'événement en lui-même. En effet si l'idée initiale était de faire des réunions entre amis dessinateurs le concept a subi des transformations, on peut mentionner la périodicité variable. Le Drink & Draw de Paris est hebdomadaire alors que celui de Toulouse était mensuel (même si cela arrivait que les dates changent¹³⁵). Comme toute communauté, le Drink & Draw possède des règles plus ou moins formelles. La version Parisienne contraste assez fortement avec la version Viennoise dont les règles s'affichent sur un site dédiée. Le Drink & Draw Viennois s'affiche par avec un prix d'entrée qui couvre plusieurs frais liés à la location de l'espace, au travail des modèles humains, des boissons, de l'équipement et du DJ¹³⁶. L'organisation de cet événement contraste ainsi avec l'observation menée à Paris, une organisation plus sobre. L'événement a lieu de manière hebdomadaire (chaque

¹³⁰ "Drawing", Facebook. URL : <https://www.facebook.com/groups/drawingsketch/about/>

¹³¹ Voir Annexes.

¹³² Drink & Draw Toulousain. URL : http://www.drinkanddraw-tlse.org/?page_id=46

¹³³ Grasso Silvana, "Drink & Draw ou dessiner en buvant un verre", La Dépêche, 2018. URL : <https://www.ladepeche.fr/article/2018/11/23/2911652-drink-amp-draw-ou-dessiner-en-buvant-un-verre.html>

¹³⁴ art. cit.

¹³⁵ art. cit.

¹³⁶ Drink & Draw Viennois. URL : <https://www.drinkanddraw.eu/>

mercredis étant ponctués par un thème de dessin) dans un bar du nom de “Le Métro”

137.

L’observation menée (accompagnée de quelques entretiens informels et d’autres présences aux soirées) a permis de montrer quelques récurrences. La soirée se déroule dans une petite arrière-salle au fond du bar équipée de tables et de chaises. Selon les membres les plus anciens du groupe présent, la petite salle du bar n’aurait pas été acquise par une réservation formelle mais plus par la fréquentation régulière qui leur a permis d’avoir la salle tous les mercredis soirs. Le jour de l’observation, environ 12 à 15 personnes de tout âge sont venues à l’événement. La fréquentation varie sensiblement selon le thème et la période de l’année et cela est confirmée par une soirée sur le thème de *Jayce et les Conquérants de la lumière*, un série d’animation franco-américano-canado-japonaise des années 80, qui n’a réuni que les habitués. Durant les soirées les dessinateurs mangent, dessinent, lisent ou parlent comme à une réunion d’amis et c’était justement le but de la soirée initiée par les auteurs américains. Les échanges verbaux tournent souvent autour des objets de la culture du divertissement ; bande dessinée, films, séries etc. Cela ajoute d’autant plus de crédits à un dessinateur 2.0 influencé par une culture ludique.

Ici contrairement à sa version Viennoise, le Drink & Draw adopte plus les traits d’une sobre soirée entre amis avec une base d’habitués et des occasionnels. Une diversité de profils se dresse : étudiants d’horizons différents, illustrateurs professionnels, chargés d’études, professeurs, photographes professionnels etc. Parmi ces “dessineux”, tel est le terme employé à quelques reprises dans le groupe, plusieurs niveaux sont observés, permettant ainsi aux plus expérimentés de prodiguer des conseils ou de montrer leurs travaux. Les travaux accomplis en soirée ayant un lien au thème de la soirée sont ensuite publiés sur la page Facebook¹³⁸.

Finalement les artistes sont le plus souvent eux-même spectateurs et cela ne date pas du Web, les cours d’arts font aussi d’une certaine manière des artistes en spectateurs. La société de consommation et le Web sont les principales entités à avoir donné le caractère de consommateur mais aussi d’acteur à la population. La

¹³⁷ “Drink & Draw Paris”, Facebook. URL : <https://www.facebook.com/DrinkNDrawParis/>

¹³⁸ “Drink & Draw Paris”, Facebook. URL : <https://www.facebook.com/DrinkNDrawParis/>

consommation d'images concerne donc une très large majorité de la population et cette activité anodine transforme ainsi cette grande majorité en public de ces productions visuelles (dont l'immense offre impose une sélection en amont), une chose d'autant plus aisée grâce à la force communicationnelle du Web.

B. Le jeu de la notoriété

Grâce aux réseaux sociaux, de nombreux noms de quidams ont atteint le rang de personnalité publique ; Cyprien Iov, Kevin Tran, Fanny Antigny et bien d'autres encore. Ils ont été reconnus et approuvés par le public, poussant la sphère légitime à en faire autant. Facebook, Instagram et les autres sites ont accompli leur mission en connectant ces personnalités au public. La force de ces personnalités est certes composée d'un certain talent dans leur domaine de prédilection mais aussi grâce à la reconnaissance par le public. La notion de notoriété a donc un rôle important à jouer.

Néanmoins cette observation portée au-delà de la scène tend à nuancer le propos. On avait parlé d'un fort pouvoir communicationnel certes mais il serait à tort de considérer ce résultat comme étant une conclusion, tout est à contraster. Il n'est pas rare que l'imaginaire collectif ne corresponde pas à la réalité sociale, d'autant plus que l'environnement numérique est vaste et obscur par certains aspects (un grand nombre de pratiques officieuses se déroulent sur les sites, même les plus populaires). Ainsi le discours utopique est souvent dénié par les amateurs en marge des feux de la rampe, un certain ras-le-bol est constaté si on recueille la voix des communautés en ligne et ce quel que soit la plateforme. Fortement axé sur le sentiment de concurrence, ce ressenti est partagé et dirigé envers deux acteurs ; les développeurs du site et la communauté elle-même. On l'a vu, la démocratisation d'Internet et des outils sont des vecteurs de la force amateur et bien que la visibilité soit permise par le Web, cette dernière n'est pas égale pour tous. L'entretien avec Amandine S. est très révélateur de la situation. En effet, différents termes sont utilisés pour caractériser la publication en ligne : "course", "corvée" ou encore "chiant". Dans ses propos, on peut observer une surcharge informationnelle due à la veille sur ses pages en ligne, le fait de devoir mettre à jour chacune de ses nombreuses pages ou de devoir être un minimum active sur ces dernières pour ne pas être "oubliée". Une surcharge informationnelle étant "l'excès d'informations reçues par une personne qu'elle ne peut traiter ou supporter sans porter préjudice à

elle-même ou à son activité.”¹³⁹. Ce problème est résolu par la centralisation des publications, à l’aide de certains programmes, la publication sur un site s’effectue également sur les autres. Cependant cette situation est rare car elle a composé elle-même ce programme et les plugins permettant cela sont souvent payants ou inconnus du public.

Deux acteurs seraient des troubles à une vie d’artiste accomplie ; les gérants du site et la communauté elle-même. Éloignant toute notion de jalousie, éthique et de morale, on parlera surtout en terme de concurrence sur des critères établis par le site. Le système de popularité / tendance est fortement critiqué pour cela pour plusieurs raisons mais la principale serait l’antagonisme entre la volonté d’avoir plus de contenus prônée par le site et la volonté d’une qualité au détriment de la quantité défendue par les artistes, faisant intervenir ici la notion de script. Or ici les prescriptions contrastent avec les attentes d’une partie des utilisateurs. En effet les utilisateurs ne sont pas homogènes et n’utilisent pas tous de la même façon la plateforme et les attentes de la communauté des dessinateurs sont différentes du public global. Et à partir de cet antagonisme se brode un nuancier de pratiques sur les réseaux pour gagner de l’audience, une notion matérialisée sous la forme de statistiques publiques et privées. Anthony B. et Amandine H. en sont de bons exemples, tous les deux ont compris le fonctionnement de l’algorithme mais chacun usent d’approches différentes pour réussir. On a parlé de la méthode presque professionnelle d’Amandine H., une amatrice qui souhaite s’établir dans le monde de la bande dessinée, qui mobilise la centralisation et l’automatisation de certaines fonctionnalités des sites pour gagner du temps sur la facette promotionnelle de l’activité en ligne. Cette méthode permet le suivi par des individus ne côtoyant pas forcément les mêmes réseaux, établissant ainsi un public un peu moins spécifique. Anthony B. suit une autre logique, malgré sa présence sur un certain nombre de sites, l’artiste est plus actif sur les réseaux sociaux et en particulier Instagram. Tandis que les publications d’Amandine H. ne privilégient aucune plateforme en particulier et ne concernent principalement que la pratique du dessin, Anthony B. favorise le

¹³⁹ “Surcharge informationnelle”, L’internaute, URL : <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/surcharge-informationnelle/>

réseau Instagram et publie du contenu qui ne concerne pas forcément du dessin, se rapprochant plus du profil d'ami ou de personnalité publique :

“Et puis je partage un peu tout sur Instagram. Il y a des photos de mes petits déjeuners, il y a des photos de certains repas que j'aime bien...”

Au delà des publications régulières, d'autres moyens sont utilisés pour amasser de l'audience. L'intégration à un groupe permet d'en amasser par exemple, on avait mentionné les groupes de dessin numériques (avec les groupes DeviantArt par exemple) et physiques (avec le Drink & Draw par exemple). Si cette méthode est la plus populaire, il en existe d'autres plus officieuses. Amandine H. en a relaté quelques unes dont elle a pu en être le témoin. Le contact par message privé serait courant :

“C'est-à-dire qu'ils spamment les gens par messages privés... En leur envoyant « Hey salut je fais un manga, si ça t'intéresse voilà ma page, voilà le Ulule... » voilà. Et en fait les gens ils les trouvent en fréquentant des groupes à thématiques ; thématiques manga, thématiques BD...”

L'autopromotion n'est pas typique des dessinateurs, elle est courante dans tous les milieux créatifs. Beuscart Jean-Samuel a observé ce phénomène de gain de notoriété sur le réseau social MySpace, la régularité qui alimente la vie du site est un premier pas. Le second est la capacité à interagir. Répondre aux commentaires n'est pas suffisant, une norme de réciprocité serait établie sur MySpace¹⁴⁰. Cette norme implique que quand un utilisateur reçoit un commentaire (le plus souvent élogieux), l'utilisateur doit commenter de la même manière sur la page du visiteur. Cette notion était valable il y a une décennie et durant cette décennie le paysage d'Internet a beaucoup évolué. Une population encore plus grande proposant une offre encore plus grande pour au final une pratique différente des réseaux (comme l'ajout de

¹⁴⁰ Beuscart Jean-Samuel, « Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique. Les usages de MySpace par les musiciens autoproduits », Réseaux, 2008/6 (n° 152), p. 139-168. DOI : 10.3917/res.152.0139. URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-6-page-139.htm>

contacts ne se fait plus à la légère par exemple) pourrait avoir changé cette norme. Sur MySpace, les commentaires publiés ne sont que rarement négatifs mais possèdent souvent un caractère d'autopromotion :

“Elle regrette en outre la pratique qui consiste à accompagner les commentaires publics de flyers d'autopromotion :

“J’ai une amie elle a fait sa promo, sur ma page. Et je trouve ça un peu glauque ; ça me dérange pas, mais moi je le ferais pas. C’est le truc « viens écouter ma nouvelle chanson, tu verras elle est bien », ben oui je la connais déjà ; elle le sait très bien mais elle le fait parce qu’elle sait que tous ceux qui vont venir sur ma page ils vont se dire tiens on va aller écouter sa chanson ; bon elle peut ramener du monde comme ça, donc c’est bien qu’elle le fasse, mais moi j’arriverais pas trop à faire ça.”

141”

Cet extrait d'entretien recueilli par l'auteur illustre à la fois l'existence d'une telle pratique mais aussi le rejet de cette dernière, poussant donc au rejet de cette réciprocité pour certains¹⁴². La réciprocité et la régularité est un élément valorisé par certains réseaux sociaux à un point tel que certains indicateurs publics ont fait leur apparition. Sur Facebook il s'agit par exemple du temps moyen de réponse par message privé pour exprimer la réactivité ou non de l'utilisateur. L'incitation à la réciprocité peut aussi être signifié par l'indicateur “Vu” dans les messages privés ou par la datation des actes effectués sur le réseau.

Aujourd'hui cette pratique d'autopromotion est souvent mal vue, notamment en public, ce qui explique le déplacement de cette dernière de l'espace commentaire à un espace de discussion plus privé sur tous les sites si cela est possible.

Des compétences de community management sont donc ici indispensables pour mener à bien une vie d'artiste sur Internet. La gestion de sa communication à travers différents biais permet de se créer un public. Garcin Pierre a traité du lien artiste et public et même si le domaine abordé est la musique, il est tout de même

¹⁴¹ Beuscart Jean-Samuel, « Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique. Les usages de MySpace par les musiciens autoproduits », *Réseaux*, 2008/6 (n° 152), p. 139-168. DOI : 10.3917/res.152.0139. URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-6-page-139.htm>

¹⁴² Beuscart Jean-Samuel, art. cit.

possible d'observer des situations similaires avec l'objet d'étude du mémoire. On peut déjà parler de la hypercompétitivité présente sur les plateformes en ligne et se démarquer demande des compétences pas forcément artistiques¹⁴³. La communication est l'une d'entre elles et elle est devenue un enjeu central dans l'exposition de son travail car au vu de l'immense offre en ligne, le spectateur aura du mal à choisir quoi consommer. Dans ce cas le retour de gatekeepers est particulièrement intéressant pour l'individu face à cette situation d'hyperchoix. Le repli sur des sources proches pour prendre connaissance fait parti d'une des méthodes pour découvrir des artistes¹⁴⁴. Cela peut se manifester par le bouche-à-oreille entre amis par exemple.

Cette nécessité de se démarquer ne date pas du Web et on l'avait vu à travers les fanzines ou les doujinshi. À travers ces médias, cela pouvait être soit l'artiste soit le fan derrière la volonté de promotion. Si le doujinshi est généralement vendu par les auteurs, des copies numériques gratuites (rarement légales) peuvent manifester une volonté de promotion par les fans. Cette pratique est connue sous le nom de scanlation¹⁴⁵. On avait parlé d'un public de fans, d'artistes, dans ce cas il peut aussi être actif dans la promotion. Ces nouveaux consommateurs peuvent s'organiser et s'exprimer sous la bannière d'acteurs de la révolution numérique¹⁴⁶. La mobilisation de cette foule et particulièrement la partie bénévole s'effectue à travers différentes interactions avec le public. On retrouve parmi ces interactions des publications types. Le dessin étant l'activité principale de l'artiste, la majorité des publications sont donc orientées vers cela. La publication de dessin est commune à toutes les pages, un illustration signée liée à une description est un des formats les plus courants. Les commentaires sont rarement sans réponses comme observé sur la publication de Mélodie T.¹⁴⁷ ou de Amandine H.¹⁴⁸ par exemple. Autour de ces publications se

¹⁴³ Garcin Pierre, « Internet et les nouvelles formes de liens publics/artistes », Sociétés, 2012/3 (n°117), p. 101-112. DOI : 10.3917/soc.117.0101. URL :

<https://www.cairn.info/revue-societes-2012-3-page-101.htm>

¹⁴⁴ Garcin Pierre, art. cit.

¹⁴⁵ "Scanlation", Manga News, URL : <https://www.manga-news.com/index.php/definition/Scanlation>

¹⁴⁶ Garcin Pierre, « Internet et les nouvelles formes de liens publics/artistes », Sociétés, 2012/3 (n°117), p. 101-112. DOI : 10.3917/soc.117.0101. URL :

<https://www.cairn.info/revue-societes-2012-3-page-101.htm>

¹⁴⁷ "Shunseki beee - Xeiling", Facebook. URL :

<https://www.facebook.com/shunseki.beee/photos/a.404900716934165/413744959383074/?type=3&theater>

retrouvent des posts plus utilitaires, allant des partages d'autres publications en tant que fan à la parution de nouvelles concernant l'artiste en question. La communication sur l'artiste apparaît pour différentes occasions, la participation à une convention, le lancement d'un concours ou encore la tenue d'un crowdfunding (c'est-à-dire un financement participatif). Une active présence est nécessaire.

"[...] ces fans, souvent artistes eux-mêmes, apprécient de pouvoir se sentir proches des artistes qu'ils soutiennent, avoir le sentiment de faire partie de l'aventure, s'approprier le projet." disait Pierre Garcin¹⁴⁹. C'est pour cela que parmi les publications, on retrouvera des traces de l'implication du public. Anthony B. a par exemple posté des photos des commissions effectuées en convention avec le client à côté¹⁵⁰.

Au fil de cette partie on a pu déterminer que la force communicationnelle des réseaux n'est pas totalement vertueuse. Dans une logique de démocratisation menant à une population plus grande, on assiste à un contexte fort de compétition. Si la société assiste à un cadre d'épanouissement personnel par l'expression de ses passions, l'analyse menée tend plus à souligner le contexte d'hypercompétitivité présent sur le Web. La volonté d'acquérir un public afin de faire ses premiers pas dans un monde professionnel nécessite d'affronter à la fois la concurrence et les plateformes en elles-même. De bonnes compétences artistiques ne suffisent pas à un accès à une bonne visibilité, des compétences extra-artistiques sont nécessaires et elles sont généralement de nature communicationnelles et marketing. L'identification de l'audience, veille concurrentielle ou encore réflexions sur le contenu à fournir, beaucoup de ces activités ne concernent pas l'activité de l'art et une certaine dualité émerge parmi les artistes. Ils se retrouvent donc face au dilemme de maintenir une intégrité artistique ou alors de rassembler une audience

¹⁴⁸ "Suisei Killfaeh", Facebook. URL :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2321704018106567&set=a.1390723184537993&type=3&heater>

¹⁴⁹ Garcin Pierre, « Internet et les nouvelles formes de liens publics/artistes », Sociétés, 2012/3 (n°117), p. 101-112. DOI : 10.3917/soc.117.0101. URL :

<https://www.cairn.info/revue-societes-2012-3-page-101.htm>

¹⁵⁰ "Atelier Art2o", "Facebook". URL :

<https://www.facebook.com/atelierart2o/photos/pcb.2002246009893019/2002244646559822/?type=3&heater>

plus grande quitte à perdre en qualité au niveau du contenu ou même au niveau du public. Ce public peut être préféré plus restreint car elle correspondrait à une audience qui s'intéresse à la production¹⁵¹. Cette idée appliquée aux vidéastes est plus difficilement illustrable avec le cas des dessinateurs mais elle est tout de même applicable :

*“[...] NormandieBulle... Un salon dédié à la bande dessinée. Là aussi il y a beaucoup moins de monde mais en deux jours je fais beaucoup plus de recettes qu'à la Japan Expo *rires*. C'est pas le même public, c'est vraiment un public qui aime la BD... Qui vient là parce qu'il a envie de venir là quoi. C'est pas la famille qui vient flâner... C'est... Japan Expo... Paris Manga... T'as une partie du public qui est assez familial et c'est les parents qui amène les gamins pour faire plaisir aux gamins mais tu vois sur les visages des parents que ça les fait chier d'être là ! Et souvent le gamin est juste curieux, fasciné par les dessins. Il est juste curieux, il ne demande pas à acheter, juste curieux... Mais les parents les retiennent, ils tuent leur curiosité littéralement. Parce qu'ils ont peur de devoir acheter un truc. Ils zigouillent leur curiosité. NormandieBulle, c'est des parents qui ont envie d'être là, qui ont envie d'amener leurs gamins et leurs copains donc... Là c'est vraiment « Mais oui allez regarder ! » *rires* « Ah il te plaît le poster ? Allez un billet ! Achète-toi le poster ». C'est pas du tout la même mentalité quoi.”*

Cette citation d'Amandine concerne le public en convention. Pour elle, le public plus restreint de Normandie Bulle est intéressé et plus lucratif que le public désintéressé de la Japan Expo car l'intérêt n'est pas le même. Les interactions sont par conséquent différentes, considérées comme plus riches. Le fait que l'emplacement et la location du mobilier soit moins cher joue aussi sur la côté lucratif de Normandie Bulle.

Avant montrer son savoir-faire l'utilisateur doit d'abord apprendre à savoir montrer. Différentes méthodes plus ou moins efficaces sont à la portée de l'artiste et

¹⁵¹ Beuscart Jean-Samuel, Mellet Kevin, « La conversion de la notoriété en ligne. Une étude des trajectoires de vidéastes pro-am », Terrains & travaux, 2015/1 (N° 26), p. 83-104. URL : <https://www.cairn.info/revue-terrains-et-travaux-2015-1-page-83.htm>

chacune d'entre elles tendent à éviter le filtrage imposé par les réseaux sociaux. Ainsi plutôt de partager au monde entier, l'utilisateur se préfère se concentrer sur une communauté plus ciblée comme les fans d'un objet culturel spécifique (comme le manga). Au fil du temps cette réputation en ligne se pare d'un certain nombre d'indicateurs objectivant les compétences de l'utilisateur. Même s'ils sont de temps à autre remis en question à cause des algorithmes des sites, les principaux indicateurs du niveau des compétences de l'utilisateur se manifestent sous la forme de statistiques publiques : le nombre d'appréciations récupérés (comme le Like), le nombre de vues etc.¹⁵². Les prix décernés par les sites lors de concours sont également des gages de qualité, pour un des vidéastes suivis par les auteurs cela a pris la forme d'un concours sur le site Dailymotion aboutissant à un premier prix de 10 000€. Pour les dessinateurs, cela peut aussi prendre la forme d'un concours. Le site DeviantArt en a tenu plusieurs en partenariat avec un certain nombre de partenaires. L'entreprise de tablettes graphiques japonaise Wacom en faisait partie et le thème était le bien contre le mal¹⁵³. Au final on peut certifier que avec l'acquisition d'une audience, la page pourra servir de vitrine dans des buts professionnels pouvant établir soit un artiste professionnel "dans le Web" soit un artiste professionnel "sorti du Web"¹⁵⁴. Néanmoins il ne faut pas oublier que cette population détenant une forte audience et des prix reste limitée par rapport à la population des artistes et qu'une grande majorité des artistes sont composés d'artistes "désenchantés" matérialisés sous la forme de comptes inactifs ou abandonnés¹⁵⁵.

¹⁵² Beuscart Jean-Samuel, Mellet Kevin, « La conversion de la notoriété en ligne. Une étude des trajectoires de vidéastes pro-am », *Terrains & travaux*, 2015/1 (N° 26), p. 83-104. URL :

<https://www.cairn.info/revue-terrains-et-travaux-2015-1-page-83.htm>

¹⁵³ "Wacom bring your vision to life", DeviantArt. URL :

<https://www.deviantart.com/moonbeam13/journal/Wacom-Bring-Your-Vision-to-Life-Contest-214192572>

¹⁵⁴ Beuscart Jean-Samuel, Crépel Maxime, « Les plateformes d'autopublication artistique en ligne : quatre figures de l'engagement des amateurs dans le web 2.0 », in Lize W., Naudier D., Sofio S. (dir.), *Les stratégies de la célébrité, Intermédiaires et production de la valeur dans les univers artistiques*, Archives Contemporaines, 2014, p.113-123. URL :

http://www.academia.edu/10898307/Les_plateformes_d'autopublication_artistique_en_ligne_quatre_figures_de_l'engagement_des_amateurs_dans_le_web_2.0

¹⁵⁵ Beuscart Jean-Samuel, Crépel Maxim, art. cit.

C. Les services proposés au public, la source rémunératrice

Plus haut, on avait mentionné la précarité des artistes comme faisant parti de l'un des éléments de l'imaginaire collectif. À l'analyse des entretiens, cette précarité s'avère plus exacte que l'idée d'une impossible conciliation entre la passion et la profession. Cela est dû au système de fonctionnement des sites décrits plus tôt, mettant en avant le contenu des utilisateurs les plus réguliers ou les plus populaires. Cette contrainte de régularité est implicite et nécessite donc une implication à plein temps pour l'artiste qui souhaiterait la qualité et la quantité, une implication difficile à mettre en place à cause des impératifs quotidiens, notamment financiers. Amandine H. l'a mentionné, dans le but de s'établir dans le milieu de la bande dessinée elle a quitté son emploi d'ingénieure pour un emploi moins chronophage. En effet le processus de création d'un produit complet tel qu'une bande dessinée est très long, le parcours d'Anthony B. est pertinent en ce point car ayant déjà tenté l'expérience. Bien qu'on ait pas les détails en précision, on sait que différents aspects ont été réfléchis et dessinés :

“Mais on a bien avancé sur l'univers qu'on voulait créer, sur le caractère des personnages, leurs personnalités, leurs histoires... On avait créé un très grand univers... Petit à petit on s'est rendu compte que c'était trop difficile pour des inconnus”

Bien que cette citation concernait l'univers de la série animée à réaliser, elle s'applique également à la réalisation d'une bande dessinée destinée à se faire éditer.

“On a eu de très bons retours mais il y avait des choses à corriger et [...] c'est à partir de là qu'on a commencé à avoir des difficultés... Puisque Pierre n'a pas réussi à surmonter les critiques qu'on avait reçu pour notre projet... Et le fait que notre projet ne sera pas immédiatement accepté ça l'a beaucoup affecté...”

Ce n'est donc pas spécialement la création en soi qui est chronophage mais plutôt les corrections à apporter afin de correspondre aux attentes de l'éditeur. Les coûts du projet sont importants tant sur le plan temporel que sur le moral et bien que le numérique ait rendu le quotidien plus rapide (notamment grâce à la récupération d'informations par exemple), le travail du dessinateur professionnel amateur ne semble pas en être autant affecté. D'autant plus qu'à cela s'ajoute les besoins communicationnels avec le public, un élément nécessaire observé pour la réussite des projets grâce à Internet. Si on ajoute à cela les impératifs de vie qui nécessite un certain revenu, un emploi adapté aux contraintes mentionnées est recommandé selon le témoignage de Amandine H, souhaitant reprendre un emploi alimentaire dans l'attente d'une formalisation de ses projets.

Néanmoins en dehors des emplois il existe d'autres moyens pour le pro-am d'acquérir un certain revenu financier, certaines méthodes sont parfois même typiquement pro-am. La vente directe de ses produits en est une et s'effectue le plus souvent en convention. Japan Expo, Normandie Bulle, Paris Manga... Tels sont les quelques exemples de noms portés par ces conventions et ce sont en ces lieux que sont vendus les produits ; posters, portes-clés, pin's, marques-page, bandes dessinées... Tous les supports susceptibles de porter le travail des artistes sont vendus. L'espace loué en convention n'est pas acquise et passe par la prise de contact avec l'administration et la complétion d'un dossier. Ceci fait, la location de l'espace et du mobilier sont facturés avec un prix variant selon la localisation dans le salon. Dans certaines situations, le coût peut être divisé entre les différents exposants (ce fut le cas d'Amandine H.) ou il peut être subventionné par différentes entités (dans le cas d'Anthony B. et de son association, la municipalité s'en est chargée). De cela, s'en suit la communication sur les pages et la préparation logistique. Dans l'espace réel, la vente est assurée par les artistes et selon la convention les clients sont désignés différemment car le public est effectivement différent. La Japan Expo rassemble des fans de la culture japonaise et cela diffère de la Normandie Bulle qui est une convention qui est spécialisée dans la bande dessinée. L'expérience de Amandine H. lui a permis de caractériser les passants

comme étant le plus souvent des badauds s'étant aventurés par inadvertance dans la zone créateur dans le cas de la Japan Expo. Concernant Normandie Bulle, le public est moindre mais il serait plus intéressé par les arts amateurs. La méthode pour attirer le client est donc différente. Il a été prononcé que Normandie Bulle, malgré son moindre succès face à la Japan Expo, soit plus rentable en terme de location de matériel mais aussi en terme de vente car le public vient au salon non pas pour ses univers fictifs préférés mais plus souvent pour le média en lui-même (à savoir la BD).

La vente de produits n'est pas réservée qu'aux salons, certains sites permettent la vente de création personnelle. Si on écarte les sites de vente plus généraux de type Amazon ou eBay, on peut retrouver des plateformes spécialisées et Etsy en fait parti. Promouvant toutes créations humaines, elle aide au commerce des produits en fournissant des outils pouvant aider à développer sa passion en tant qu'activité principale¹⁵⁶. Une catégorie "Dessins et illustrations" existe et propose avant tout un filtrage basé des critères techniques ; crayon, numérique, stylo - encre, feutre. La vente de peintures sur toiles est aussi possible. Comme sur un site de e-commerce, on peut parcourir des listes d'objets étiquetés d'un prix selon des critères de sélection¹⁵⁷. Si en apparence le site apparaît comme similaire aux traditionnels sites de e-commerce ce n'est pas totalement le cas. En effet en plus de vendre des illustrations en version imprimée ou en version originale, les artistes proposent leurs services sous la forme d'une commande¹⁵⁸. Dans la description de l'article traduit et nommé "Chat dessin sur demande à la main en graphite", on y retrouve la procédure (toujours automatiquement traduite de l'Anglais) à suivre pour la réalisation de la commande :

"Comment ça marche :

¹⁵⁶ Etsy. URL : <https://www.etsy.com/fr/about?ref=ft>

¹⁵⁷ Etsy. URL :

<https://www.etsy.com/fr/c/art-and-collectibles/drawing-and-illustration/pencil?ref=catcard-l-81-288361441&explicit=1>

¹⁵⁸ Etsy. URL :

https://www.etsy.com/fr/listing/680013038/chat-dessin-sur-demande-a-la-main-en?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=&ref=sc_gallery-1-3&plkey=61c0374b2c6240abdbb12ee742c07ee075fe54b6%3A680013038

** S'il vous plaît m'envoyer des photos si vous avez plus d'une photo, nous pourrions choisir la meilleure photo entre les deux pour procéder aux travaux.*

** Le temps que j'ai besoin d'une personne est entre 2-3 jours.*

** Après avoir terminé votre portrait, je vous enverrai des photos de mon travail.*

Si vous voulez tout changer, faites le moi savoir. Je ferai de mon mieux !

** Je vous enverrai 5 photos avec les progrès de mon œuvre d'art pour vous.*

** Chaque portrait est signé par mes soins. Spécifiez si vous voulez le minéral signature pas.*

** Si vous avez des questions, demandes spéciales n'hésitez pas à me demander.¹⁵⁹*

Les consignes ci-dessus évoque une des méthodes de rémunération qui est relatée dans les entretiens et il s'agit de la commission. Le terme désigne une mission déléguée, un tâche de l'ordre de la commande. Dans le cadre de l'analyse portée par le mémoire, la mission déléguée est la conception et la réalisation d'une illustration en accord avec les consignes du commanditaire. Cette pratique a été réalisée par les enquêtés et différentes façon de procéder ont été relatées. Ces méthodes varient selon l'interlocuteur et selon le projet engagé. Les commissions de Noémie F. sont émises pour un cercle proche, les productions sont demandées par la famille ou les amis et ne sont disponibles que pour ces derniers. On verra que ce n'est pas le cas de Anthony B. qui donne un aperçu des commissions produites en convention par exemple¹⁶⁰. Le plus souvent les commissions sont prises à travers une interface numérique de type Facebook, Instagram ou autres. Si la commission est acceptée les consignes sont précisées par voie électronique. Les échanges continuent généralement via courriers électroniques. Après le message électronique, l'artiste attend le versement d'une partie de la somme totale avant de commencer le travail et selon la taille du projet, des prises de contacts sont effectués. Ici

¹⁵⁹ Etsy. URL :

https://www.etsy.com/fr/listing/680013038/chat-dessin-sur-demande-a-la-main-en?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=&ref=sc_gallery-1-3&plkey=61c0374b2c6240abdbb12ee742c07ee075fe54b6%3A680013038

¹⁶⁰ "Atelier Art2o", Facebook. URL :

https://www.facebook.com/pg/atelierart2o/photos/?tab=album&album_id=1865437830240505&tn=-UCH-R

contrairement aux contrats free-lance, le service est principalement destiné au public et non aux entreprises (ce qui n'empêche pas la prise de contact de ces dernières dans la proposition d'une mission). Ce public est le généralement le même que sur les sites et réseaux, les abonnés du dessinateur en sont les premiers avertis. Néanmoins il arrive que la proposition du service aille au-delà de cette population et Colombe L. en a parlé :

“Ça a commencé sur une page de groupe Disney, il y avait des gens qui proposait du décalquage et c'était plutôt cher pour du décalquage... Je proposais donc des commissions pour des faire-parts de mariage, des posters et ça a pas mal plu parce que ce n'était pas de la copie et ça a surtout plu quand c'était des portraits non-réalistes de famille ou des dessins de leurs enfants dans mon style”

Des commissions peuvent aussi être proposées sur des groupes plus généralistes, ici c'était un groupe de vente de produits Disney entre particuliers. Colombe L. avait rejoint le groupe car travaillant à Disney pendant un temps, elle avait un certain nombre de bibelots qu'elle souhaitait vendre et au final ses ventes se sont orientées dans la commission. La dessinatrice a parlé de son processus de travail et cela prend souvent place sur la plateforme de stockage et de partage de fichiers en ligne Google Drive pour faciliter les échanges. Parmi les fichiers partagés il y a un fichier de texte avec des descriptions précises, un dossier de références et un dossier de croquis étaient généralement présents. Un accent était mis sur la communication contrairement à ses débuts car cela évitait les mésententes sur le rendu final et surtout sur la rémunération : “Je ne vous paye pas mais je vous fait de la pub” fut le résultat d'une mésentente entre les deux acteurs. Un point de vue pas si étrange si on considère l'imaginaire collectif comme étant la raison de ce refus ; l'artiste ayant du mal à s'intégrer, un travail rémunéré par une promesse de communication par bouche-à-oreille serait plus avantageux pour le client et l'artiste luttant pour se distinguer dans un monde hypercompétitif.

Pour Anthony B., la commission s'intègre dans un cadre plus professionnel car étant un professionnel lui-même. Néanmoins cela n'enlève pas la ressemblance avec la manière de procéder de l'enquête précédent. Selon la taille du projet,

l'approche est différente. Pour une simple commande de fanart en convention, le contact reste superflu contrairement aux commandes venant d'une entreprise. En effet avec ces dernières, une certaine coopération forme le produit final :

“Les projets qui prennent plusieurs semaines il faut un suivi hebdomadaire... Parce que en général ce sont des projets de type planche de bande dessinée... Ou alors... Les illustrations qui racontent une histoire, par exemple pour certaines entreprises qui veulent créer des books pour leurs employés [...] Ce genre de chose ça nécessite un suivi plus précis par rapport à l'expression des personnages, pour le placement des bulles... Et... C'est sur des petits détails. En général pour le style graphique c'est... Vu dès le départ. Le storyboard est plutôt précis, plutôt validé assez rapidement donc voilà.”

On assiste ici à une méthode de travail s'inspirant des méthodes de travail en entreprise, notamment avec la notion de contacts réguliers. La remise des travaux effectués s'effectue par un site de partage de fichiers volumineux nommé Wetransfer dans le cas des travaux numériques. Les fanarts réalisés en convention sont remis en main propre sur son stand voire pris en photo pour témoigner de ses travaux¹⁶¹. Cette remise en main est souvent préconisée par Mélodie T. dans le cadre de la réalisation de travaux dits traditionnels. La fixation d'un point de rendez-vous en convention fait parti d'une de ses principales méthodes pour la remise en main propre.

Il faut savoir que les commandes et la forme qu'elles prennent dépendent des clients et la forme numérique aide particulièrement pour cela. La prise de contact facilitée joue certes un rôle important mais il ne faut pas sous-estimer le rôle joué par les supports annexes décrits plus tôt comme Google Drive ou Wetransfer. Ces sites de partages de fichiers sont gratuits et facilitent l'échange, d'autant plus que le poids des fichiers peut peser plus que ce qu'un message électronique puisse supporter. La formule gratuite et simple d'utilisation rend ces sites particulièrement populaires, par

¹⁶¹ “Atelier Art2o”, Facebook. URL :

<https://www.facebook.com/atelierart2o/photos/a.1865437830240505/1865446326906322/?type=3&theater>

exemple Wetransfer présente une interface simple et intuitive. Tout est expliqué sur l'accueil du site et les accusés de réception envoyés (notifiant la réception et le téléchargement) par le site aident particulièrement au suivi dans le cadre d'une commission¹⁶².

Appelé "crowdfunding" en anglais, le financement participatif fait parti aujourd'hui de manière intégrante le quotidien numérique. Leetchi, Tipeee ou Ulule sont des noms récurrents quand on parle de plateformes de financement participatif. Elle désigne à l'appel à la participation du public de la part de porteurs de projets afin de financer ces projets dont la nature est libre. Des financements participatifs pour une salade de pomme de terre a été réalisée en 2014 par exemple. En l'espace d'un mois, 55 492 \$ ont été récoltés¹⁶³. Très souvent utilisée de nos jours cette pratique n'est pourtant pas née grâce au Web. Des collectes de fonds ont existé avant le numérique et la première a eu lieu en 1875 avec Auguste Bartholdi, le concepteur de la statue de la liberté. Plus de 160 000 contributeurs américains ou français ont participé à la collecte, la facette transnationale de l'opération pourrait évoquer les prémices de la mondialisation (même si le terme n'apparaît que quelques décennies plus tard). La Sagrada Familia a bénéficié d'une collecte dix ans plus tard, des dons et l'aumône d'anonymes ont servi à acquérir une partie du financement de la construction qui est aujourd'hui financée par le prix payé par les visiteurs¹⁶⁴. De cet exemple on peut imaginer que le concept de financement participatif d'aujourd'hui puisse être similaire en certains points, un caractère international et la contribution par la volonté propre du public sont les éléments principaux mais la visite de la cathédrale exprime un autre concept derrière, celui de la récompense. Si le financement de la Sagrada Familia permet la visite de la cathédrale, qu'en est-il des projets numériques financés sur les sites de financement ? Si on parcourt différentes pages hébergées par Ulule, une plateforme de crowdfunding française, on peut observer un principal type de projet proposé par les dessinateurs : la production d'une bande dessinée. Amandine H. fait parti de ces

¹⁶² Wetransfer, <https://wetransfer.com/>

¹⁶³ "Potato Salad", Kickstarter. URL : <https://www.kickstarter.com/projects/zackdangerbrown/potato-salad?lang=fr>

¹⁶⁴ "Le Crowdfunding", Homunity. URL : <https://www.homunity.com/fr/crowdfunding>

dessinateurs et nombreux de ces derniers passent par cette plateforme pour contourner les éditeurs traditionnels car ces derniers étant des gate-keepers, c'est-à-dire des barrières à l'entrée dans un monde, difficiles à passer pour diverses raisons découlant de contraintes éditoriales. L'auto-édition est donc privilégiée pour cela. Si le projet de Amandine H. est encore en cours de financement avec 28% de l'objectif¹⁶⁵, les projets de la dessinatrice Laurel, mentionnée par Colombe L., sont passés par la plateforme Ulule. Deux bandes dessinées ont vu le jour, le premier ayant atteint 2860% de l'objectif¹⁶⁶ et le second 4178%¹⁶⁷. Si la présentation du projet reste libre, on retrouve des similitudes entre différentes pages établissant ainsi des normes à remplir pour une bonne présentation du projet. La structure de cette dernière est généralement la même. Elle commence par une description, le contexte de production (expliquant les raisons du projet, on retrouve un exemple ici : “[la bande dessinée] est réalisée par deux amies, Marialexie au scénario et Suisei au dessin, toutes deux fans de Conan le barbare et autres guerriers en pagne dont nous avons voulu nous inspirer, ici, pour rendre hommage à l'un de nos héros de fantasy préférés.¹⁶⁸”), l'utilisation faite de la cagnotte (généralement utilisée pour l'impression, les frais d'envoi, la production de goodies etc.) et enfin une description du porteur du projet. Des récompenses proportionnelles à la taille du don sont envoyées à la conclusion du projet, participant ainsi la proximité entre l'artiste et le public, au sentiment du public de faire parti de l'aventure comme le soulignait Pierre Garcin avec la contribution du public au travail d'artiste¹⁶⁹.

Le financement collaboratif n'est pas le seul moyen à exprimer dans l'économie nouvellement portée par le Web. En effet si la collecte de fonds numérique pour un projet caractérise le plus souvent le paysage économique numérique, le mécénat fait aussi parti de ce paysage. Le site anglophone Patreon est l'exemple le plus connu des plateformes de mécénat bien qu'elle gère aussi la constitution de projets à financer. Possédant un design similaire aux autres sites de financement participatif

¹⁶⁵ Suisei, “Tarkhan Skullkiller”, Ulule. URL : <https://fr.ulule.com/tarkhan-skullkiller/>

¹⁶⁶ Bloglaurel, “Comme convenu”, Ulule. URL : <https://fr.ulule.com/comme-convenu/>

¹⁶⁷ Bloglaurel, “Comme convenu 2”, Ulule. URL : <https://fr.ulule.com/comme-convenu-2/>

¹⁶⁸ Suisei, “Tarkhan Skullkiller”, Ulule. URL : <https://fr.ulule.com/tarkhan-skullkiller/>

¹⁶⁹ Garcin Pierre, « Internet et les nouvelles formes de liens publics/artistes », Sociétés, 2012/3 (n°117), p. 101-112. DOI : 10.3917/soc.117.0101. URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-2012-3-page-101.htm>

avec son découpage en trois colonnes, le site propose des éléments à nouveau similaire aux pages vues précédemment : présentation, raisons, récompenses proportionnelles au don effectué... Tandis que le don effectué sur Ulule est occasionnel, le don effectué sur les sites de mécénat comme Patreon ou Tipeee est mensuel, produisant donc un certain revenu à l'artiste. Amandine H. est par exemple soutenue par deux "patrons" avec 5\$ par mois¹⁷⁰. Une autre forme de mécénat a récemment vu le jour sous la plateforme nommée uTip. Si le site récupère quelques fonctionnalités des autres sites comme celui du don, sa spécificité se retrouve dans la possibilité de regarder une publicité vidéo afin de rémunérer le créateur comme un "moyen de redonner le pouvoir aux internautes"¹⁷¹. Cette méthode exprime deux idées ; la publicité est aujourd'hui une voie à la rémunération sur le Web très majoritaire dans le milieu des créateurs, le placement de produit n'est pas rare sur les réseaux sociaux. Dans le milieu du dessin, on peut mentionner le dessinateur et vidéaste L'actu Animée qui a présenté une tablette graphique à son public à travers une vidéo¹⁷².

Un dernier modèle de rémunération grâce au Web est à décrire et se connecte avec le système de récompense vu sur Patreon, il s'agit du modèle freemium. Mot-valise composé de deux mots antagonistes "Free" et "Premium", il désigne un modèle économique appliqué à un produit ou à un service gratuit pour attirer un large public pour ensuite tenter la conversion des utilisateurs en clients en proposant une version du produit ou service proposé payante. Ce modèle est très souvent utilisé sur les réseaux sociaux ou les jeux mobiles¹⁷³. Dans les deux cas, l'accès au service est gratuit et des fonctionnalités sont payants. Sur Facebook, il est possible de payer des fonctionnalités et Amandine H. en a parlé quand le sujet de la visibilité sur les réseaux est mentionné :

¹⁷⁰ "Suisei", Patreon. URL : <https://www.patreon.com/suisei>

¹⁷¹ uTip. URL : <https://hq.utip.io/aproposde/uTip>

¹⁷² L'actu animée, "Mon premier placement de produit ! - VLOG ANIMÉ #5", Youtube. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=VZ2LpxJiFqw>

¹⁷³ "Freemium", Définitions Marketing. URL : <https://www.definitions-marketing.com/definition/freemium/>

“Maintenant quand tu vas sur Facebook pour... Quand tu vas booster une publication pour... Moyennement finance... Pour être vu par plus de monde. T’as une option « Cocher, vous choisissez à qui vous voulez montrer, soit de parfaits inconnus, soit vos abonnés. ». Ok donc en gros, à l’heure qu’il est, si t’as 300 personnes qui sont abonnées à ta page Facebook. Quand tu postes une publication, tu en auras environ 30 qui verront que tu as posté quelque chose. Voilà. Et si tu veux que les autres voient, des gens qui sont abonnés, donc des gens qui ont dit « Je veux voir le contenu de cette page », bah il faut que tu payes pour que les gens voient la publication.”

La visibilité est donc aussi une fonctionnalité payante. Le site de Mark Zuckerberg propose ainsi gratuitement aux utilisateurs un fil d’actualité trié en amont selon les goûts parmi les préférences de ces derniers mais aussi du contenu sponsorisé qui s’impose à eux.

Les artistes peuvent eux-même proposer du contenu freemium. Le contenu gratuit concerne généralement le contenu posté sur les réseaux sociaux et certains sites spécialisés (Delitoon proposant au sein de son site un modèle freemium avec un accès au premier chapitre gratuit) et les services payants proposées par le créateur sont généralement effectués en dehors des réseaux et sites. En observant les paliers de dons sur Patreon on peut observer des récompenses récurrentes comme un accès exclusif à du contenu non disponible en ligne ; illustrations NSFW (“Not Safe For Work”, c’est-à-dire que le contenu n’est pas approprié à un affichage sur un écran de travail car étant indécent, vulgaire ou offensant), des fichiers concernant les travaux de l’artiste (les outils graphiques en .abr ou les dessins sous la forme .psd), réductions à l’achat des oeuvres sur Etsy par exemple. L’exclusivité est le mot-clé de ces contenus.

Conclusion

Tout le long du mémoire, on a utilisé des ouvrages concernant les acteurs dans le Web et ce quel qu'en soit leur domaine. On a pu utiliser les études menées par Jean-Samuel Beuscart sur les pro-am musiciens ou encore les études sur les pro-am vidéastes et cela a souligné un élément important concernant l'amateur souhaitant se professionnaliser grâce au Web : un ensemble de compétences extra-artistiques est nécessaire pour réussir et ce qu'importe son domaine. Ainsi on ne peut pas tous devenir professionnel grâce au Web. Si l'activité est différente entre le musicien, le vidéaste ou le dessinateur, la capacité pour l'exposer l'est beaucoup moins. Chacun **doivent** user de stratagèmes pour s'exposer de manière efficace pour générer des revenus. Par efficace on sous-entend une utilisation pertinente des plateformes en fonction du système imposé : spam, regroupement, étiquetage efficace voire même du plagiat. Ce dernier sujet a été écarté de l'analyse car il ne répond pas aux problématiques du mémoire et il est compliqué à analyser ne serait-ce par son caractère dissimulé. Néanmoins cette pratique est récurrente notamment sur le Web où la signature de l'auteur peut être occultée et la mentionner par son impact on peut impacter sur l'audience voire les ventes de l'artiste. Si il est difficile à repérer, le plagiat est pourtant une pratique affectant tous les contenus en ligne. Les bandes dessinées, les illustrations, les vidéos, les mèmes et bien d'autres médias sont des sujets à cette pratique. Plusieurs formes de plagiat existent, toutes se basant sur la même définition du L'Internaute ; "Réplique frauduleuse d'une œuvre déjà existante en partie ou dans sa totalité afin de se l'approprier sans accord préalable de l'auteur ou d'un ayant droit¹⁷⁴". Cela peut inclure la réappropriation pure et simple du contenu d'autrui à son nom. Si elle n'est pas récente, la pratique possède une forme élaborée qui a émergé avec le courant de l'individualisation. On peut citer Redbubble un site de vente de produits d'impression à la demande basée sur les illustrations soumises par les utilisateurs. En quelques minutes de recherches, on se rend rapidement compte que certaines illustrations soumises et vendues par les utilisateurs ne leur

¹⁷⁴ "Plagiat", L'Internaute. URL : <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/plagiat/>

appartiennent pas. Le t-shirt estampillé d'un fanart d'une licence de jeu-vidéo du lien Redbubble en bas de page porte atteinte aux droits de deux acteurs : les possesseurs de la licence et l'artiste lui-même¹⁷⁵. L'utilisation d'une licence propriétaire dans un but commercial sans l'accord des propriétaires est probablement illégale. Le vendeur de produits dans le lien est espagnol et se nomme Miguel Fresnadillo tandis que le propriétaire de l'oeuvre est canadien et se nomme Justin Currie¹⁷⁶. Aucune référence à l'artiste d'origine n'est faite. Plusieurs autres artistes sont aussi victimes de la pratique sur cette même page de vendeur. De plus l'illustration hébergée sur DeviantArt n'a apparemment pas été seulement copiée sur Redbubble mais aussi sur Facebook au vu des commentaires sous la publication (au moment de la rédaction de l'analyse la publication a déjà été supprimée)¹⁷⁷.

Cet aparté était nécessaire car en plus d'être un exemple spécifique à la communauté des dessinateurs, le plagiat fait aussi parti du paysage de l'économie pro-am. Ainsi un grand nombre de moyens est utilisé pour se démarquer dans ce contexte d'hypercompétitivité et on en revient à la question initiale : Comment le numérique ouvrirait-il une voie à la professionnalisation ? L'emploi du verbe "ouvrir" dans sa forme conditionnelle n'est pas anodine, et l'analyse a pu s'intéresser au pourquoi de cette forme : la professionnalisation n'est en effet pas garantie. L'entité permettant l'accès à un statut de professionnel est également celle qui en régule l'accès selon des règles imposées par des entités de l'espace public réel. Entre des entreprises souhaitant se promouvoir au travers la parole des individus, celles qui souhaitent user du talent de ces derniers à leur compte ou encore d'autres qui aident tout simplement à la visibilité, beaucoup d'entreprises ont investi le paysage avec avec leur lot de contraintes spécifiques. Toutes ces règles nous ramène au concept étudié plus tôt, celle d'une chaîne de coopération à laquelle il faut se soumettre pour réussir. Interagir avec son public, bien taguer ses publications ou encore publier régulièrement sont des exemples de règles imposées implicitement par les réseaux sociaux. Si le Web rend visible chaque individu, chacunes des publications sont

¹⁷⁵ "Kingdom Hearts - Feel the Darkness T-shirt graphique", Redbubble. URL : <https://www.redbubble.com/fr/people/michelo13/works/27269188-kingdom-hearts-feel-the-darkness?p=mens-graphic-t-shirt>

¹⁷⁶ "Chasing Artwork", DeviantArt. URL : <https://www.deviantart.com/chasingartwork>

¹⁷⁷ Chasing Artwork, "Heartless Sora", DeviantArt. URL : <https://www.deviantart.com/chasingartwork/art/Heartless-Sora-550037866>

toutes présentés en même temps et l'utilisateur spectateur n'aura devant lui qu'une immense masse de contenu. Il s'agit du contexte d'hyperchoix. D'ordinaire l'individu apprécie d'avoir le choix mais la rencontre entre ce dernier et la grande quantité de contenus en ligne le replace dans une situation dans laquelle la présence d'un gatekeeper lui est nécessaire.

Si la professionnalisation n'est pas garantie, elle permet néanmoins l'existence du pro-am dans le sens le plus large du terme, un individu qui pratique avec des standards professionnels sans l'être et c'est finalement un statut que le discours des artistes reflète. Quel que soit les objectifs des enquêtés, la tenue d'un projet personnel est exprimée. Ce projet est justement qualifié de personnel dans l'idée d'une émancipation de contraintes professionnelles. Anthony B. propose un manga, Amandine H. a réalisé un dojinshi, Mélodie T. a participé à la réalisation d'un artbook avec d'autres artistes, Colombe L. réfléchit sur la production de goodies comme des top-bags ou des pin's habillés de ses réalisations, Noémie F. planche sur la réalisation d'un ouvrage collaboratif mettant en scène des histoires personnelles. Poursuivant sur l'idée d'un travail basé sur des standards professionnels, on peut aussi remarquer que la rémunération engendrée par les tâches annexes comme les commissions ou la vente de produits est une manière de se professionnaliser. La professionnalisation ne passe pas qu'avec l'acquisition d'un contrat d'édition mais aussi par le gain financier engendré par son activité. La commission serait donc une forme de professionnalisation spécifique au Web se différenciant des contrats freelance par la tenue du statut de client par le public et non pas par une entreprise. Au final, cette volonté de création annexe de son activité principale apparaît comme une manifestation de l'éthique hacker avec ses trois pôles ; travail, argent, réseau. Cet éthique est silencieuse mais pourtant elle a bénéficié à un grand nombre de monde par la démocratisation en terme de savoir et en terme d'outils. Ainsi on peut comprendre que le numérique est ce qu'il est aujourd'hui grâce aux bases établies par la communauté hacker et que le paysage numérique d'aujourd'hui en ressort comme un héritier de cette communauté.

Nombre de choses ont été relatées dans le mémoire mais certains éléments restent en suspens. On a pu remarquer non pas une naissance mais plutôt un renouveau d'anciennes pratiques notamment concernant la diffusion. On avait

mentionné en exemple la fonction du fanzine qui s'est retranscrite sous la forme du blog. Qu'en est-il des contrats éditoriaux numérique sur Delitoon ? Il ne s'est pas effectué un simple déplacement entre l'espace public réel et l'espace virtuel, une transformation a eu lieu et cela pourrait être le sujet à aborder si des études venaient à être menée à l'avenir. L'appui bibliographique se retrouvera en conséquence modifié puisque le thème abordera d'une certaine manière au domaine de la sociologie du travail afin de disséquer les rapports entretenus entre les professionnels du milieu. La sociologie des organisations permettrait quant à elle d'analyser tout le processus de travail au sein d'une maison d'édition numérique telle que Delitoon. Au final ce mémoire aura posé des bases quant au renouvellement de la pratique du dessin en amateur à propos de son statut, de son activité mais aussi de ses sociabilités dans un univers lui offrant une voie de professionnalisation alternative au monde traditionnel. Une nouvelle économie numérique émerge et cela pourrait bien affecter une grande partie de la population étudiée.

Annexes

Bibliographie

Babé Laurent, “Les publics de l’art contemporain - Première approche : Exploitation de la base d’enquête du DEPS «Les pratiques culturelles des Français à l’ère du numérique - Année 2008»”, Ministère de la culture et de la communication ; Direction générale de la création artistique ; Bureau de l’observation, de la performance et du contrôle de gestion, 2012, 21p. URL :

<http://www.culture.gouv.fr/Espace-documentation/Documentation-scientifique-et-technique/Les-publics-de-l-art-contemporain>

Becker Howard S., Les Mondes de l’art, Paris, Flammarion, 1988, 382 p.

Becker Howard S. , Dumont Nicole, Pasquier Dominique. Mondes de l’art et types sociaux. In: Sociologie du travail, 25^e année n°4, 1983. Les professions artistiques. pp. 404-417 URL :

https://www.persee.fr/doc/sotra_0038-0296_1983_num_25_4_1945

Beuscart Jean-Samuel, Mellet Kevin, « La conversion de la notoriété en ligne. Une étude des trajectoires de vidéastes pro-am », Terrains & travaux, 2015/1 (N° 26), p. 83-104. URL : <https://www.cairn.info/revue-terrains-et-travaux-2015-1-page-83.htm>

Beuscart Jean-Samuel, Crépel Maxime, « Les plateformes d’autopublication artistique en ligne : quatre figures de l’engagement des amateurs dans le web 2.0 », in Lize W., Naudier D., Sofio S. (dir.), Les stratégies de la célébrité, Intermédiaires et production de la valeur dans les univers artistiques, Archives Contemporaines, 2014, p.113-123. URL:

http://www.academia.edu/10898307/Les_plateformes_d'autopublication_artistique_en_ligne_quatre_figures_de_l'engagement_des_amateurs_dans_le_web_2.0

Beuscart Jean-Samuel, « Sociabilité en ligne, notoriété virtuelle et carrière artistique. Les usages de MySpace par les musiciens autoproduits », Réseaux, 2008/6 (n°

152), p. 139-168. DOI : 10.3917/res.152.0139. URL :

<https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-6-page-139.htm>

Bourdieu Pierre, La Distinction - critique sociale du jugement, 2010, Les éditions de Minuit, 672 p. URL :

<http://www.urbanlab.org/articles/sociology/Bourdieu%201979%20-%20la%20distinction.pdf>

Bourdieu Pierre, Méditations pascaliennes, Seuil, 1997

Chessel Marie-Emmanuelle, Histoire de la consommation. La Découverte, « Repères », 2012, 128 pages. ISBN : 9782707171658. URL :

<https://www.cairn.info/histoire-de-la-consommation--9782707171658.htm>

Coulangeon Philippe, Sociologie des pratiques culturelles. La Découverte, « Repères », 2010, 128 pages. ISBN : 9782707164988. URL :

<https://www.cairn.info/sociologie-des-pratiques-culturelles--9782707164988.htm>

Darras Anne, « L'insertion professionnelle des diplômés de l'enseignement supérieur Culture », Culture chiffres, 2015/3 (n° 3), p. 1-16. DOI : 10.3917/culc.153.0001. URL :

<https://www.cairn.info/revue-culture-chiffres-2015-3-page-1.htm>

Donnat Olivier. « Les pratiques culturelles des Français à l'ère numérique. Éléments de synthèse 1997-2008 », Culture études, vol. 5, no. 5, 2009, pp. 1-12. URL :

<http://www.pratiquesculturelles.culture.gouv.fr/doc/08synthese.pdf>

Flichy Patrice, Le Sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique : Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique, 2010, Coédition Seuil-La République des idées, 112 p.

Flichy Patrice, « Technique, usage et représentations », Réseaux, 2008/2 (n°148-149), p. 147-174. DOI : 10.3917/res.148.0147. URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-2008-2-page-147.htm>

Garcin Pierre, « Internet et les nouvelles formes de liens publics/artistes », Sociétés, 2012/3 (n°117), p. 101-112. DOI : 10.3917/soc.117.0101. URL : <https://www.cairn.info/revue-societes-2012-3-page-101.htm>

Hennion Antoine, « Réflexivités. L'activité de l'amateur », Réseaux, 2009/1 (n° 153), p. 55-78. DOI : 10.3917/res.153.0055. URL : <https://www.cairn.info/revue-reseaux-2009-1-page-55.htm>

Himanen Pekka, 2001. L'Éthique hacker et l'esprit de l'ère de l'information. 21ème édition. Mayenne : Exils, 221p. URL : https://ia801906.us.archive.org/22/items/LEthiqueHackerEtLEspritDeLEreDeLInformationPEKKAHIMANEN/L_Ethique_Hacker_et_l_esprit_de_l_ere_de_l_information_PEKKA_HIMANEN.pdf

Insee, “Diplôme le plus élevé selon l'âge et le sexe en 2018”, Insee.fr, 2019. URL : <https://www.insee.fr/fr/statistiques/2416872>

Webographie d'articles

Articles avec auteurs

Céline Schoen, "Prix Pulitzer: ces lauréats qui ont marqué leur époque", L'Express, 2014. URL :

https://www.lexpress.fr/culture/prix-pulitzer-ces-laureats-qui-ont-marque-leur-epoque_1508863.html

Coëffé Thomas, "Chiffres Internet – 2018", Blog du modérateur, 2018. URL :

<https://www.blogdumoderateur.com/chiffres-internet/>

Colard Jean-Max, "Que vaut vraiment l'artiste Takashi Murakami?", Les Inrockuptibles, 2009. URL :

<https://www.lesinrocks.com/2009/09/28/actualite/actualite/que-vaut-vraiment-lartiste-takashi-murakami/>

Douaire Pierre-Évariste, "Kawaii/ Vacances d'été", Paris Art, 2008. URL :

<https://www.paris-art.com/kawaii-vacances-dete/>

Gunther André, « Ne parlons plus des amateurs », L'Atelier des icônes, 2013. URL :

<http://histoirevisuelle.fr/cv/icones/2801>

Gondawa Lili, "Mais qu'est-ce que le bio-art ?", vegactu, 2013. URL :

<https://www.vegactu.com/art-vg/mais-quest-ce-que-le-bio-art-4111/>

Grasso Silvana, "Drink & Draw ou dessiner en buvant un verre", La Dépêche, 2018.

URL :

<https://www.ladepeche.fr/article/2018/11/23/2911652-drink-amp-draw-ou-dessiner-en-buvant-un-verre.html>

Krémer Pascale, Les YouTubers, plus forts que les rockstars, Le Monde Pixel, 2015.

URL :

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2015/11/08/les-youtubers-plus-forts-que-les-rock-stars_4805441_4408996.html

Mahout Candice, “ "Ki & Hi": Le manga français de Kevin Tran fait un carton”,

BFMTV, 2016. URL :

<https://www.bfmtv.com/mediaplayer/video/ki-hi-le-manga-francais-de-kevin-tran-fait-un-carton-880085.html>

Manchuelle Justine, “Découvrez les dojinshis, ces mangas créés par de talentueux artistes amateurs qui séduisent les lecteurs japonais”, Daily Geek Show, 2016. URL :

<https://dailygeekshow.com/les-dojinshis/>

Martins Alicia, “l’art contemporain est-il populaire ?”, Deuxième temps, revue numérique d’histoire de l’art, 2017. URL :

<https://deuxieme-temps.com/2017/02/11/dossier-lart-contemporain-est-il-populaire/>

Ministère de la culture, “Chiffres-clés 2018 : pratiques culturelles diversifiées et enjeux numériques”, Culture Gouv, 2019. URL :

<http://www.culture.gouv.fr/Actualites/Chiffres-cles-2018-pratiques-culturelles-diversifiees-et-enjeux-numeriques>

Oleska Kate, “How to draw a dog ?”, Creative Bloq, 2018. URL :

<https://www.creativebloq.com/how-to/draw-a-dog>

Rivière Juliette, “La bande dessinée : le 9e art”, Kazoart, 2018. URL :

<https://www.kazoart.com/blog/la-bande-dessinee-le-9e-art/>

Solym Clément, “Le web 2.0 dresse l’amateur contre l’érudit selon le livre d’Andrew Keen”, ActuaLitté, 2009. URL :

<https://www.actualitte.com/article/monde-edition/le-web-2-0-dresse-l-amateur-contre-l-erudit-selon-le-livre-d-andrew-keen/9100>

Stallman Richard, Google. URL :

<https://groups.google.com/forum/?hl=en#!original/net.unix-wizards/8twfRPM79u0/1xlgLzrWrU0J>

Teysserre-Orion Claire, “Fanzine : toute la (contre-)culture”, Toute la culture, 2013.

URL : <https://toutelaculture.com/actu/medias/fanzine-toute-la-contre-culture/>

Articles sans auteurs

“Apprendre à dessiner une rose”, Familiscope. URL :

<https://www.familiscope.fr/activites-enfants/j-apprends-a-dessiner/apprendre-a-dessiner-une-rose-4828/>

“Cyprien, Norman et Squeezie deviennent multimillionnaires”, Les Inrockuptibles, 2016. URL :

<https://www.lesinrocks.com/2016/04/news/cyprien-norman-squeezie-deviennent-millionnaires/>

“Dorothee privée de son goûter quotidien.”, Libération, 1996. URL :

https://www.liberation.fr/medias/1996/03/25/dorothee-privee-de-son-gouter-quotidien_164908

“Facteur Cheval”, Moreeuw.com. URL :

<http://www.moreeuw.com/histoire-art/biographie-facteur-cheval.htm>

“Jean Monneret (peintre)”, Fracademic. URL :

<https://fracademic.com/dic.nsf/frwiki/869340>

“L'éthique protestante capitaliste selon Max Weber”, 1000 idées de culture. URL :
<https://1000-idees-de-culture-generale.fr/ethique-protestante-max-weber/>

“L'imposture de l'art contemporain”, Zones subversives, 2017. URL :
<http://www.zones-subversives.com/2017/03/l-imposture-de-l-art-contemporain.html>

“Les coups de cutter de Lucio Fontana”, La boîte verte. URL :
<http://www.laboiteverte.fr/les-coups-cutter-lucio-fontana/>

“Qu'est-ce que l'art brut ?”, Artbrut. URL :
https://www.artbrut.ch/fr_CH/art-brut/qu-est-ce-que-l-art-brut

“Qu'est-ce que l'art contemporain ?”, Artsper. URL :
<https://www.artsper.com/fr/cms/guide-du-collectionneur/histoire-de-l-art/qu-est-ce-que-l-art-contemporain>

“Takashi Murakami”, Artsper. URL :
<https://www.artsper.com/fr/artistes-contemporains/japon/1028/takashi-murakami>

Tateshots, “Tracer Emin on My Bed”, Tate, 2015. URL :
<https://www.tate.org.uk/art/artworks/emin-my-bed-l03662/tracey-emin-my-bed>

“Who would win, ps an amtlibdI meme”, me.me. URL :
<https://me.me/i/who-would-win-ps-an-amtlib-dl-9c6c94a89250456cb2c9e961f208d29e>

Webographie des pages de sites

Adobe. URL : <https://www.adobe.com/fr/creativecloud/plans.html>

Adobe. URL :

<https://www.adobe.com/fr/products/photoshop/brushes.html?promoid=XKMMHH6G&mv=other>

“Akira”, Manga News, URL : <https://www.manga-news.com/index.php/serie/Akira>

Alexa. URL : <https://www.alexa.com/topsites>

Artstation. URL : <https://www.artstation.com/>

“Atelier Art2o”, “Facebook”. URL :

<https://www.facebook.com/atelierart2o/photos/pcb.2002246009893019/2002244646559822/?type=3&theater>

“Atelier Art2o”, Facebook. URL :

https://www.facebook.com/pg/atelierart2o/photos/?tab=album&album_id=1865437830240505&__tn__=-UCH-R

“Atelier Art2o”, Facebook. URL :

<https://www.facebook.com/atelierart2o/photos/a.1865437830240505/1865446326906322/?type=3&theater>

Bloglaurel, “Comme convenu”, Ulule. URL : <https://fr.ulule.com/comme-convenu/>

Bloglaurel, “Comme convenu 2”, Ulule. URL : <https://fr.ulule.com/comme-convenu-2/>

“Chasing Artwork”, DeviantArt. URL : <https://www.deviantart.com/chasingartwork>

Chasing Artwork, “Heartless Sora”, DeviantArt. URL :

<https://www.deviantart.com/chasingartwork/art/Heartless-Sora-550037866>

“Chat dessin sur demande à la main”, Etsy. URL :

https://www.etsy.com/fr/listing/680013038/chat-dessin-sur-demande-a-la-main-en?ga_order=most_relevant&ga_search_type=all&ga_view_type=gallery&ga_search_query=&ref=sc_gallery-1-3&plkey=61c0374b2c6240abdbb12ee742c07ee075fe54b6%3A680013038

Cyprien, “L’épopée temporelle”, Youtube, 2017. URL :

<https://www.youtube.com/watch?v=XZnySZWeSJM&feature=youtu.be&list=PLN-TcjS0qZKXFfIUWXxv9bvs19868yJiJ>

Delitoon, URL : <https://www.delitoon.com/faq>

DeviantArt. URL : <https://www.deviantart.com/>

DigitalPainting.school & Design Spartan, “Dessiner de belles lines [Prog 2-Ch1]”, Youtube, 2018. URL : <https://youtu.be/QoHx5o3dLCs>

“Dojinshi”, Manga News, URL :

<https://www.manga-news.com/index.php/definition/Dojinshi>

“Drawing”, Facebook. URL : <https://www.facebook.com/groups/drawingsketch/about/>

“Drink & Draw Paris”, Facebook. URL : <https://www.facebook.com/DrinkNDrawParis/>

Drink & Draw Toulousain. URL : http://www.drinkanddraw-tlse.org/?page_id=46

Drink & Draw Viennois. URL : <https://www.drinkanddraw.eu/>

“Entresoi”, URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/entre-soi/186352>

Etsy. URL : <https://www.etsy.com/fr/about?ref=fttr>

Fan Manga DBZ. URL : <http://www.fan-manga-dbz.com/>

“Fanart”, Wikitionary, URL : <https://fr.wiktionary.org/wiki/fanart>

“Fanzine, modes de diffusion”, Wikipedia. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Fanzine#Modes_de_diffusion

“Final-Fantasy-Land”, DeviantArt, URL : <https://www.deviantart.com/final-fantasy-land>

Fisher Tim, “What Is an ABR File?”, Lifewire, 2019. URL : <https://www.lifewire.com/abr-file-2619447>

“Freemium”, Définitions Marketing. URL : <https://www.definitions-marketing.com/definition/freemium/>

Hideaki Art, “Speed Drawing Naruto vs Sasuke Final Battle || Naruto: Shippuuden”, Youtube, 2016. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=lyf7PwAxqY0&feature=youtu.be>

Instagram. URL : <https://www.instagram.com/explore/tags/onepiece/?hl=fr>

Inktober. URL : <https://inktober.com/faq>

Inktober. URL : <https://inktober.com/partners>

Jacklock Art, Instagram, URL : <https://www.instagram.com/jacklock.art/>

“Ki et Hi Tome 1, deux frères” FNAC. URL : <https://livre.fnac.com/a9865461/Ki-et-Hi-Tome-1-Deux-freres-Fanny-Antigny>

“Kingdom Hearts - Feel the Darkness T-shirt graphique”, Redbubble. URL : <https://www.redbubble.com/fr/people/michelo13/works/27269188-kingdom-hearts-feel-the-darkness?p=mens-graphic-t-shirt>

L’actu animée, “Mon premier placement de produit ! - VLOG ANIMÉ #5”, Youtube. URL : <https://www.youtube.com/watch?v=VZ2LpxJiFqw>

Lacroix Samuel, “Bulle informationnelle, “Quand les algorithmes nous enferment dans notre monde”, Philonomist, 2019. URL :

<https://www.philonomist.com/fr/kezako/bulle-informationnelle>

“Laurel (auteur)”, Wikipedia. URL : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Laurel_\(auteur\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Laurel_(auteur))

“Le Crowdfunding”, Homunity. URL : <https://www.homunity.com/fr/crowdfunding>

“Manga”, Glénat, URL : <https://www.glenat.com/manga>

Maximum RocknRoll. URL : <http://maximumrocknroll.com/about/>

Melanietillustration, Instagram. URL : <https://www.instagram.com/melanietillustration/>

Mermay. URL : <https://mermay.com/>

“Orange France”, Facebook. URL : <https://www.facebook.com/Orange.France/>

Paget David, “Assassin's Creed Odyssey: Athena Armour”, Artstation, 2019. URL :

<https://www.artstation.com/artwork/xzOyb2>

Pernille O rum, Instagram. URL : <https://www.instagram.com/pernilleoerum/>

“Pirater”, Larousse, URL : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/pirater/61127>

“Plagiat”, L'internaute. URL :

<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/plagiat/>

“Potato Salad”, Kickstarter. URL :

<https://www.kickstarter.com/projects/zackdangerbrown/potato-salad?lang=fr>

“Rallye dansant”, Wikipedia. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Rallye_dansant

Roula33, “corners brushes abr”, DeviantArt, 2012. URL:

<https://www.deviantart.com/roula33/art/corners-brushes-abr-297560929>

“Scanlation”, Manga News, URL :

<https://www.manga-news.com/index.php/definition/Scanlation>

Shapr. URL : <https://shapr.co/fr/bienvenue-sur-shapr-2/>

“Shunseki beee - Xeiling”, Facebook. URL :

<https://www.facebook.com/shunseki.beee/photos/a.404900716934165/413744959383074/?type=3&theater>

Sktchy. URL : <https://get.sktchy.com/faq>

SoundCloud, URL : <https://soundcloud.com/>

Suisei, “Tarkhan Skullkiller”, Ulule. URL : <https://fr.ulule.com/tarkhan-skullkiller/>

“Suisei Killfaeh”, Facebook. URL :

<https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2321704018106567&set=a.1390723184537993&type=3&theater>

“Suisei”, Patreon. URL : <https://www.patreon.com/suisei>

“Surcharge informationnelle”, L’internaute, URL :

<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/surcharge-informationnelle/>

“Swipe”, Définitions marketing, URL :

<https://www.definitions-marketing.com/definition/swipe/>

“Template”, L’internaute, URL :

<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/template/>

“Tuto”, L’internaute, URL : <https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/tuto/>

“Tim Berners-Lee”, Wikipedia. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Tim_Berners-Lee

“Tourne la page”, Michel Lafon. URL :

http://www.michel-lafon.fr/livre/1972-TOURNE_LA_PAGE.html

“Ubiquité”, L’internaute. URL :

<https://www.linternaute.fr/dictionnaire/fr/definition/ubiquite/>

uTip. URL : <https://hq.utip.io/aproposde/uTip>

Wacom. URL : <https://wacom.com/fr-ch/about-wacom/our-passion/our-company>

“Wacom bring your vision to life”, DeviantArt. URL :

<https://www.deviantart.com/moonbeam13/journal/Wacom-Bring-Your-Vision-to-Life-Contest-214192572>

Wattstowers. URL : <http://www.wattstowers.us/update/index.htm>

“Watts Towers”, Wikipedia. URL : https://fr.wikipedia.org/wiki/Watts_Towers

Wetransfer, <https://wetransfer.com/>

Xeiling, Youtube. URL :

https://www.youtube.com/channel/UCDeHsGktJyl_IzTJ-Q9gUiw/featured

Yair Session Art, “How To Draw LUFFY - Step by Step Tutorial!”, Youtube, 2016.

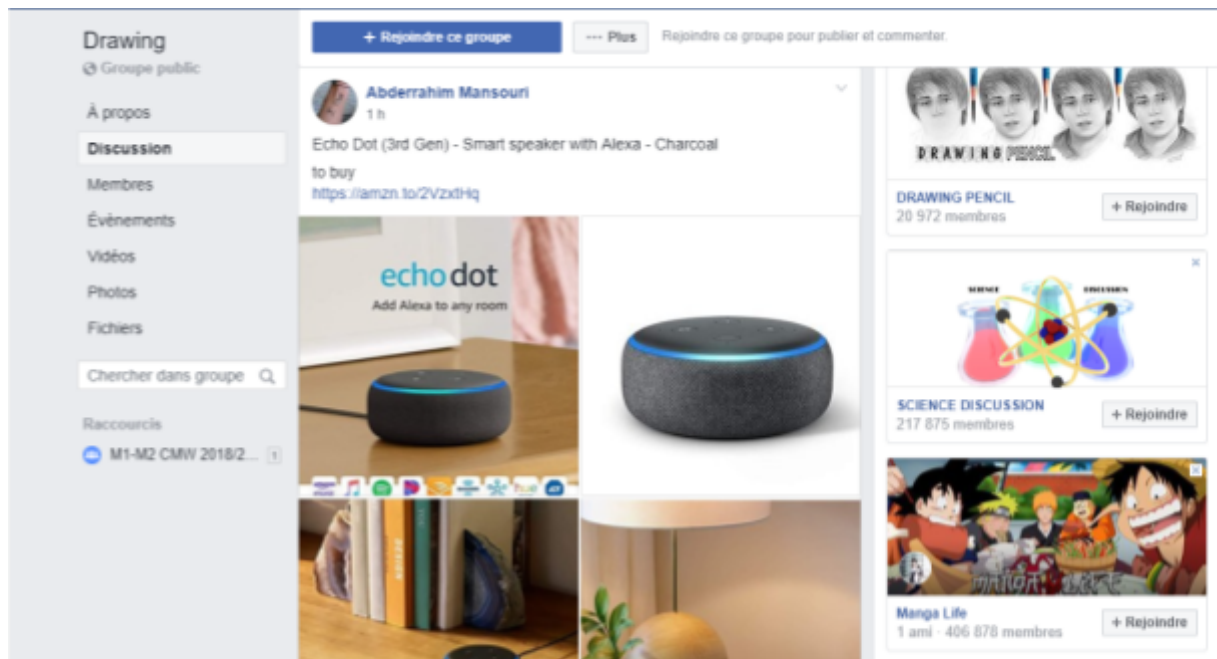
URL : <https://www.youtube.com/watch?v=9ZDfVWIITBc&feature=youtu.be>

Youtube. URL : <https://www.youtube.com/feed/trending>

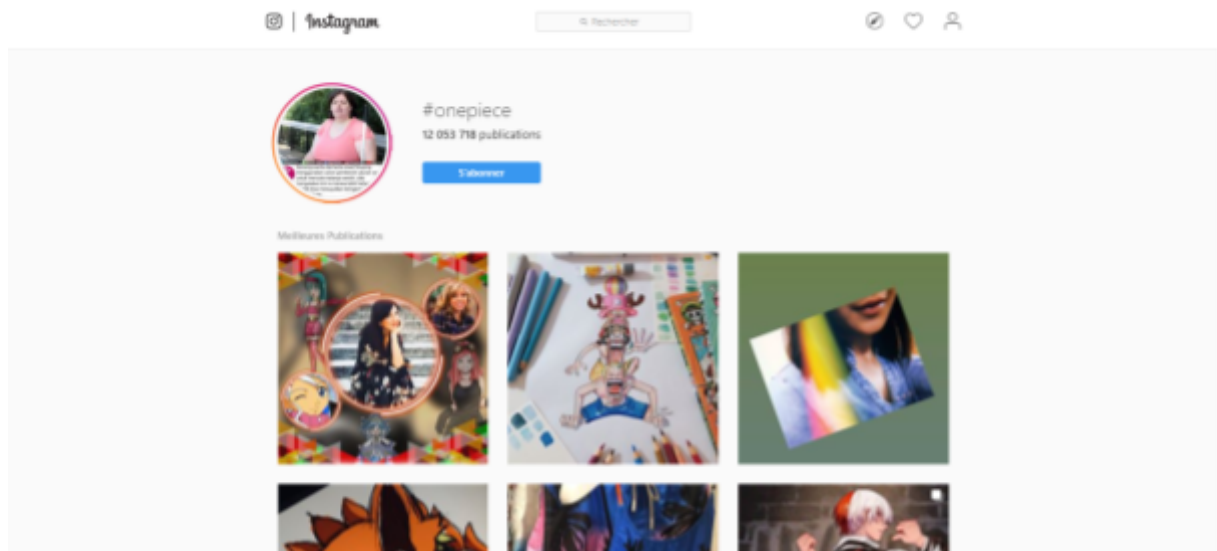
Youtube. URL :

https://www.youtube.com/results?search_query=crack+photoshop+cc

Capture d'écran



Publication spam dans un groupe Facebook axé sur le dessin



Recherche du mot-clé #onepiece sur le réseau social Instagram

Entretien Anthony B.

L'entretien s'est déroulé le 7/03/19 sur le logiciel de conversation vidéo Skype. L'enregistrement s'est effectué à travers une des fonctionnalités du logiciel. La qualité sonore était médiocre, une coupure est survenue vers la fin.

Enquêteur : Est-ce que tu te présenter s'il te plait ?

Anthony : Alors je m'appelle Anthony B. je suis illustrateur professionnel et mangaka amateur. Et j'ai 32 ans.

E : Ok et tu me peux me parler de ton parcours scolaire ?

A : Ok, est-ce que tu veux que je reprenne depuis... Collège ? Études supérieures ?

E : Comme tu le sens.

A : D'accord. Heu... Je vais parler du début. Alors j'ai toujours dessiné. Étant petit je dessinais très souvent des personnages de Dragon Ball et des personnages des... Xmen en particulier. Arrivé collège... J'ai eu des très bonnes notes en art plastique et du coup j'ai persévéré dans la voie au lycée mais sans trop m'y intéresser profondément. C'était plus pour les notes que pour l'amour de l'art à proprement parler. C'est ce qui a fait qu'après le lycée je n'ai pas poursuivi dans une branche artistique ou graphique. Après le lycée je me suis inscrit à l'université en philosophie parce que j'avais également de bonnes notes en philo... Pour moi c'était la suite logique... Par rapport aux notes et à la facilité de réussite scolaire... Puis... Ça ne m'a pas plus du tout, je me suis réorienté en cinéma et en audiovisuel. Ah non d'abord c'est art du spectacle, ça combine théâtre, étude du théâtre... Du coup par la suite... J'ai commencé par la licence art du spectacle avec une spécialisation écriture, c'est-à-dire scénario... Puis j'ai fait un master audiovisuel, cinéma audiovisuel... Et... Durant mes premières années d'études, j'ai repris contact avec un ancien camarade de lycée... Un camarade de lycée a repris contact avec moi

parce que lui il avait fait des études de... D'illustrateur 2D... 3D... Il faisait de l'animation de jeu-vidéo. Il avait besoin d'un scénariste pour l'aider à écrire son projet de série d'animation. Du coup je suis entré dans le monde du dessin comme ça. Au départ c'est uniquement en tant que scénariste et avec le temps je suis devenu moi-même illustrateur.

E : Ok. Et ton ami t'avait proposé ce projet... C'était un projet personnel ou un projet de travail ?

A : Non c'était un projet personnel.

E : Ok. Tu peux me raconter comment ça se passait ?

A : Oui bien sûr, au départ on a voulu... Faire un dessin animé. Ce qui était très très long et très difficile. Mais on a bien avancé sur l'univers qu'on voulait créer, sur le caractère des personnages, leurs personnalités, leurs histoires... On avait créé un très grand univers... Petit à petit on s'est rendu compte que c'était trop difficile pour des inconnus à... D'une vingtaine d'années à peine, de sortir une série d'animation directement. Et que la plupart du temps il fallait passer par la case bande dessinée.

E : Ah c'est une question de réputation ?

A : C'est ça, on n'a pas un système qui permet de créer à la chaîne et assez librement des petits projets... Ce qui nous fallait c'est d'avoir une certaine notoriété et que notre projet... Engrange suffisamment d'argent pour pouvoir prétendre une adaptation en série d'animation. Et du coup on s'est tourné vers la bande dessinée. C'était pas une grosse contrainte, c'était un secteur qui nous plaisait, qui nous intéressait aussi... Et du coup on a transformé notre projet en bande dessinée. Et on a commencé à le présenter à des éditeurs. On a eu de très bons retours mais il y avait des choses à corriger et c'est à ce moment que *grésillement* Parce que Pierre n'arrivait à surmonter les critiques qu'on avait reçu...

E : Pardon c'est à ce moment-là que... ? Je n'ai pas entendu l'adjectif.

A : D'accord, c'est à partir de là qu'on a commencé à avoir des difficultés... Puisque Pierre n'a pas réussi à surmonter les critiques qu'on avait reçu pour notre projet... Et le fait que notre projet ne sera pas immédiatement accepté ça l'a beaucoup affecté... Ce qui fait qu'il a un peu commencé à perdre pied et petit à petit à abandonner le projet. Et puis avec le temps il a complètement, totalement, totalement abandonné le projet. D'ailleurs il y a une page du projet sur Facebook qui est encore actif. Bah voilà il a... Il a totalement abandonné le dessin pendant un temps, il s'est lancé dans la musculation...

E : Il a lancé la musculation en tant que hobby ?

A : Il a lancé la musculation en tant que pratique très intensive... Et... Bah il a une embolie cardiaque et il est décédé... Après pris bah... Certains produits pas très légaux et assez dangereux apparemment... Et puis pendant son enterrement son père m'a demandé de reprendre le projet. Au départ j'ai refusé parce que c'était Pierre qui faisait les dessins et je n'avais pas trop le niveau pour reprendre les projets de bande dessinée... Les projets graphiques du coup. Et... Et puis une chose en entraînant une autre je me suis blessé au foot, j'ai eu une rupture du tendon... Ce qui m'a immobilisé pendant six mois et pendant ces six mois les seules choses que je pouvais faire c'était dessiner et lire ou regarder la télé... Donc j'ai énormément dessiné et... Petit à petit j'ai découvert les réseaux sociaux et j'ai commencé à poster des dessins que je postais, ce qui m'a valu quelques commandes... Et petit à petit ça s'est développé... Et j'ai du commencé à avoir des commandes de plus en plus importantes... Et voilà. Je suis devenu illustrateur de cette manière.

E : Ok, du coup tu te qualifies en tant qu'illustrateur pro... Tu accomplis des commandes c'est ça ?

A : Non j'ai un statut, je paye des cotisations, j'ai numéro SIRET à la maison des artistes...

E : Ah ok mais... Du coup ça sonne comme des commissions comme sur Internet quoi. Tes clients sont des particuliers... ?

A : Alors c'est un mélange, un mélange entre des particuliers et des entreprises... De tout type.

E : Ok, c'est deux catégories qui te contactent par tes pages ?

A : Oui, beaucoup de contacts *grésillement* notamment sur les pages Facebook, Instagram... Au début je pensais le faire sur le site Internet mais j'ai énormément de mal à le mettre à jour... Mais quand on a un petit carnet d'adresse c'est beaucoup plus simple... Et les rencontres dans les salons, ça aide beaucoup... Comme par exemple les rencontres à Paris Manga, Japan Expo et sur les applications de rencontres professionnelles comme... LinkedIn ou Shapr.

E : Flickr ?

A : Shapr.

E : Ah je ne connaissais pas. Est-ce que tu peux me parler de comment ça se passe quand tu travailles avec... Le particulier... L'entreprises... Du contact à la livraison du... Livrable.

A : En général je reçois une commande, le client me dit, soit particulier soit professionnel... La plupart du temps je reçois un mail, ils m'écrivent directement par messages par Facebook ou par Instagram... Ce qu'ils souhaiteraient avoir. De là je donne mon adresse mail pour avoir un message précis et ordonné de... De ce qu'est la commande. Je fais un devis en fonction du projet souhaité. Une fois que le devis est signé, j'attends de recevoir une partie de la commission et je commence la réalisation du projet. Ça peut prendre 3 à 4 jours comme ça peut prendre beaucoup plus. Tout dépend de l'ampleur du projet. Donc... Après c'est au niveau de la

livraison, tout dépend du lieu, du lieu d'habitation du client et si c'est une commande en numérique ou si c'est une commande sur support traditionnel. Parfois il faut l'envoyer par la poste. Si c'est du numérique ça s'envoie par fichiers par mail ou via... Les plateformes de téléchargement... De gros fichiers... Heu... J'ai oublié le nom... Il y a un site qui permet de récupérer des fichiers assez volumineux... Moi celui que j'utilise c'est... Wetransfer ! Et voilà.

E : Ok, et pendant la réalisation est-ce que tu as des contacts avec le client ?

A : Ça dépend du type de réalisation. Pour les réalisations simples comme les fanart, très peu. Ça ne prend pas énormément de temps et surtout certains clients veulent un suivi sur les réseaux sociaux et d'autres préfèrent... Une surprise... La confidentialité du coup... Voilà ça dépend vraiment du client.

E : Et pour les gros projets ça se passe comment ?

A : Alors ça dépend de quels projets tu parles...

E : Hum... Les projets sur plusieurs semaines...

A : Les projets qui prennent plusieurs semaines il faut un suivi hebdomadaire... Parce que en général ce sont des projets de type planche de bande dessinée... Ou alors... Les illustrations qui racontent une histoire, par exemple pour certaines entreprises qui veulent créer des books pour leurs employés... Je ne sais pas si tu vois quand ils font des petits fascicules qu'ils transmettent à leurs employés pendant leur formation...

E : Hum pas tellement.

A : C'est des petites bandes dessinées, on va appeler ça comme ça, qui sont utilisées pendant les formations. Soit elles sont visionnées en... C'est pas un format PDF... Tu sais quand il y a des diapo...

E : PowerPoint ?

A : PowerPoint voilà. Ce genre de chose ça nécessite un suivi plus précis par rapport à l'expression des personnages, pour le placement des bulles... Et... C'est sur des petits détails. En général pour le style graphique c'est... Vu dès le départ. Le storyboard est plutôt précis, plutôt validé assez rapidement donc voilà.

E : Ok. Et pour le cas des conventions... Et ce que tu peux me parler d'une journée type, comment ça se passe ? En passant par les étapes... Comment avoir une place en convention...

A : Alors là c'est un parcours un peu différent. Un an après avoir commencé en tant qu'illustrateur professionnel, j'ai créé une association d'art plastique. Avec cette association d'art plastique on a un partenariat avec la municipalité et d'autres associations, ce qui nous fait donner des cours d'initiation d'art plastique aux enfants de l'école maternelle jusqu'au collège en passant par l'école élémentaire. Avec cette association on a un certain budget pour les conventions et c'est avec ce budget qu'on participe aux conventions comme Paris Manga ou Japan Expo. Ce qu'il se passe quand on prend un dossier pour une convention... Le dossier tu le télécharges sur Internet et il y a une petite étude de dossier de leur part pour savoir quel type de produits on va vendre et quel type d'activité on propose... Du coup ça fait une petite sélection on suppose. Et du coup voilà, les conventions c'est un regroupement d'artiste de l'association qui... en a bénéficié. Donc on se retrouve sur un stand, on vend un peu chacun nos petits produits, plus spécifique pour l'association. Ce sont des produits qui ne sont pas en vente en temps normal.

E : Ok une petite question, ces artistes ce sont des étudiants ou des enseignants ?

A : Des enseignants.

E : Ok, alors on a une architecte d'intérieur, co-fondatrice de l'association. Elle s'appelle Élisabeth. Ensuite on a Cassandra... C'est ma petite sœur qui fait des études en stylisme. Parfois elle participe aux conventions par contre elle ne donne pas de cours. On a Suzana... Qui elle fait des bijoux pixel art, en perle miyuki. Nous avons d'autres artistes comme Paulie, qui lui est plus graphiste mais il est aussi sculpteur... Il fait aussi de la peinture, il est très généraliste... Et donc on a beaucoup de variabilité, beaucoup d'éclectisme dans notre association. Et après ce sont ceux qui veulent qui participent en convention, en fonction de leurs centres d'intérêt bien sûr. Pour les cours c'est plus compliqué il faut passer un entretien avec Élisabeth et moi puis il faut passer un entretien avec les responsables des services enfance et jeunesse avec les municipalités... Et... Voilà. On prépare un programme pour l'année scolaire.

E : Ok, ça c'est dans le cadre si on veut être étudiant... ?

A : Alors après on peut prendre des étudiants pour donner des cours... Après il faudra utiliser le temps, il faudrait qu'ils aient le temps et qu'ils soient compatibles avec ce qu'ils veulent faire surtout.

E : OK. Du coup, est-ce que tu peux me parler de... Des réseaux sociaux que tu utilises ? Lesquels ? Pourquoi ?

A : Je n'ai pas compris.

E : Hum alors... Est-ce que tu peux me parler des réseaux que tu utilises pour ton travail.

A : Alors j'utilise... Instagram. Principalement. Facebook un peu moins même si j'ai commencé sur Facebook, j'ai... Une fois que... Que je me suis rétabli... Et quand j'ai commencé à travailler assez régulièrement, j'ai beaucoup moins eu le temps de d'aller sur les réseaux sociaux. Encore aujourd'hui j'ai beaucoup de mal à poster régulièrement sur Facebook ou Instagram. Par exemple sur Instagram ma dernière

publication date du 25 février... Je pense que c'est plus ou moins pareil pour Facebook... Après Instagram je l'utilise beaucoup plus pour rencontrer d'autres artistes. C'est un peu pareil pour les deux autres applications, LinkedIn et Shapr. Ça permet de rencontrer du monde et l'idée que je m'en fais c'est faire des rencontres fictives et ensuite transformer ces rencontres fictives en rencontres réelles, quand c'est possible bien sûr. Parce que c'est toujours mieux d'échanger avec quelqu'un on a vu, avec quelqu'un qu'on a parlé... C'est... Et puis on peut dessiner ensemble, on peut créer des projets plus facilement ensemble...

E : Un peu comme au Drink & Draw du coup ?

A : Exact. Exact, le Drink & Draw je l'ai découvert il y a de ça trois semaines... Hier c'était la troisième fois que j'y allais et je trouve le principe assez intéressant. On a un principe un peu similaire avec l'association c'est des apéro dessin. On donne rendez-vous à des artistes un peu des... un peu des quatre coins du milieu, on se réunit et on dessine tous. Par contre on a pas vraiment de thèmes, on a pas encore fait un... Un apéro dessin avec un thème bien précis comme au Drink & Draw. La semaine dernière le thème c'était The promised Neverland et hier c'était Captain Marvel... On a pas de thème aussi précis... Nous on est plus dans la création artistique personnelle, ce qui fait qu'on va inventer des jeux comme dessine ce que tu vois. Du coup on va sélectionner des bars avec des noms de boissons, de cocktails farfelus, un peu particuliers... Et le jeu ça va être, chaque personne choisit une boisson et le dessine... C'est pour travailler l'imagination et c'est pour éviter qu'on se retrouve encadré par un genre ou un style graphique. Si quelqu'un veut faire de l'abstrait bah il fait de l'abstrait. Il ne sera pas mis dans une case bande dessinée, comics, manga, style réaliste ou autre chose.

E : Ok et juste par curiosité comment tu as connu le Drink & Draw ?

A : Hum ça s'est fait... C'était lors du dernier Paris Manga, j'ai rencontré bah justement la personne qui est en charge du Drink & Draw, elle est venue sur mon stand, on a un peu discuté et elle m'a parlé du Drink & Draw.

E : Ok du coup t'y es allé... Directement de ton plein chef on va dire ?

A : Heu je n'y suis pas allé tout de suite. J'y suis pas allé directement, j'y suis allé... Trois quatre semaines plus tard ?

E : Ok. J'ai une question la communauté... Est-ce que tu peux me parler de comment tu interagis avec, comment vous interagissez... ?

A : Alors hum... Alors ça c'est une question difficile, je n'ai pas énormément de contacts avec d'autres artistes. Donc... Ceux de l'association on parle plus des conventions, de l'organisation que de nos travaux personnels. Alors en général, après ça nous arrive de parler de nos travaux personnels pendant plusieurs jours plusieurs semaines mais on parle beaucoup d'expositions à voir, on s'envoie beaucoup d'images inspirantes, sur Instagram notamment c'est très pratique pour ça. On partage des illustrations, des peintures, des sculptures, même des photographies qui nous inspirent... C'est plus un groupe de partage que... Après oui si on a un doute sur tel ou tel illustration ou tel ou tel projet on demande conseil. Mais après les conseils c'est particulier parce que chacun a sa sensibilité, sa vision des choses. Ce sont des artistes très différents, pour donner un exemple concret moi je suis très fan du noir et blanc tandis que Élisabeth aime beaucoup la couleur, elle va souvent préférer un traitement couleur qu'un traitement noir et blanc.

E : Du coup t'as pas d'autres contacts à part l'association et le Drink & Draw ? Sur les réseaux... ?

A : Des contacts... Avec des graphistes... Avec des auteurs de BD... Et après des graphistes il y en a un en particulier avec qui je parle régulièrement. On s'est rencontré grâce à l'application Shapr. Il y a un autre artiste que je vois assez régulièrement qui vient aussi de l'application Shapr, qui travaille au Grand Palais. Justement j'étais allé voir son exposition près de Beaubourg il y a pas très longtemps. Et on s'est vu au dernier apéro dessin il y a une semaine il me semble...

Et puis le Drink & Draw permet d'avoir des contacts réguliers avec d'autres artistes parce que c'est hebdomadaire. Après les autres artistes c'est plus ponctuel.

E : Ok, maintenant on va parler du public... De ton public justement, comment ça se passe ? Comment ça réagit ? Quelle plateforme favorisée ?

A : Instagram, sans conteste le réseau sur lequel j'ai plus d'interactivité avec mon public. Entre les stories... Les messages sur les publications... Bah on est presque en contact quotidiennement. C'est vrai que ça facilite les choses parce que Instagram grâce à ce système d'historique, ça génère une demande... Plus on va poster des stories, plus on va avoir des interactions et du coup ça va créer une espèce de machine. Ce qui va faire qu'on va continuer de poster des historiques et continuer d'être en contact. C'est presque quelque chose d'autorégulé.

E : Ok ok. Du coup cette communauté tu la caractérises comment ? Fan de manga ? Fan de comics ?

A : Beaucoup plus manga.

E : Ok donc t'as plus de demandes de fanart.

A : Oui, c'est beaucoup plus du manga qu'autre chose.

E : Ok. Encore quelques questions... Est-ce que tu suis des actualités du dessin ? Des dessins que tu composes gratuitement... Enfin je veux dire... Type Inktober ?

A : Alors Inktober j'ai participé en 2016 je crois. J'ai participé en 2016, ensuite j'ai pas du tout eu le temps d'y participer. C'est quelque chose que j'aurai aimé faire, c'est pareil pour... Je ne sais pas si tu connais le Mermay ? Chaque jour du mois de Mai on dessine une sirène. Et c'est quelque chose c'est des petits événements que j'aimerais participer plus souvent mais malheureusement c'est pas toujours possible.

Parfois il y a également des Draw This In Your Style. Sur Instagram c'est quand tu dessines des personnages à sa façon.

E : Ah ce sont des personnages pour lesquels ils redessinent plusieurs fois la tête ? De différente façon ?

A : Après... C'est un artiste qui poste un dessin, qui le livre à toute la... Tout le réseau Instagram, en disant « Bah dessine le à ta façon et je le repartagerai. »

E : Ah ok pas forcément culture pop.

A : Oui. Il y a des choses intéressantes à dessiner, c'est quelque chose que j'aimerais faire plus souvent. Ça permet de sortir de son quotidien et de dessiner des perso inventés par les autres. Je l'ai fait une fois, j'en ai fait quatre... Bah je les fais gagner gratuitement sur Instagram à ma communauté. Donc ils étaient plutôt contents, c'était la première que je faisais un concours. Je pouvais pas faire gagner tout le monde mais...

E : T'en as fait d'autres des concours ?

A : Non je crois que j'en ai fait qu'un seul... J'ai fait qu'un seul concours pour faire gagner des dessins à la communauté Instagram.

E : Ok et c'est quel type de posts sur Instagram que tu postes par exemple ? Genre il y a concours... ?

A : Concours... Dessins que je réalise moi-même, très peu de commandes excepté celles qui sont en conventions. Je fais des récapitulatifs des commandes, des commissions que j'ai eu en conventions et je les poste pour faire un petit récapitulatif de la convention, comment ça s'est passé... Des photos avec les cosplayers qui sont passés nous voir... Les clients... Pour un peu raconter comment ça s'est passé en convention...

E : Ah en mode Vlog ?

A : Oui. Et puis je partage un peu tout sur Instagram. Il y a des photos de mes petits déjeuners, il y a des photos de certains repas que j'aime bien...

E : Sur la même page ?

A : Oui.

E : Il n'y a pas que du dessin ?

A : Il n'y a pas que du dessin non. Après il y a 99% des photos qui sont mes dessins.

E : Ok. J'aimerais revenir sur quelque chose. Tu avais fait Inktober en 2016, tu avais quel statut à ce moment-là ?

A : Professionnel.

E : Ah c'est vers tes débuts ?

A : Oui, vers mes débuts. C'était... Ma première année en tant que professionnel.

E : Ok. J'aimerais juste éclaircir quelque chose. Tu étais inscrit à la maison des artistes et que tu avais un numéro ? Tu peux m'en parler ?

A : Alors la maison des artistes c'est un peu comme un centre... Tu vois le système de l'URSAFF ? Comment ça se passe ?

E : Non pas trop.

A : Pour les autoentrepreneurs... ?

E : Ah si un peu.

A : Bah voilà, en fait si tu veux une licence d'autoentrepreneur ou le statut il faut que t'ailles à l'URSAFF, que tu t'enregistres et que tu te declares comme autoentrepreneur. Ensuite t'as des cotisations etc. Et bah c'est pareil pour la maison des artistes. J'ai un numéro d'artiste, je paye des cotisations chaque année sur la rentabilité de mon travail et je paie des prestations sociales et voilà...

Coupure

A : Mon manga en ligne que j'ai lancé il y a un peu plus d'une semaine ?

E : En mode projet personnel ?

A : Oui, c'est un projet perso que j'ai envie de réaliser. Parce que par rapport aux éditeurs ce sera pas possible. D'un part c'est très long et de l'autre part c'est un condensé de divers personnages secondaires, voire figurants d'une autre histoire et je raconte toutes leurs histoires et les petites anecdotes. C'est pas des histoires classiques que je raconte sur une vingtaine de pages... là c'est vraiment de toutes petites anecdotes qui seront des compléments du projet manga que je dois présenter aux éditeurs.

E : Ok une sorte de spin off en parallèle de ce que tu prévois de publier avec des éditeurs.

A : Exactement.

Entretien Amandine H.

L'entretien s'est déroulé le 13/05/19 dans la brasserie Le Métro situé dans Paris. L'enregistrement a eu lieu près de une heure avant la soirée hebdomadaire du Drink & Draw, ce qui explique les quelques interruptions survenues vers la fin de l'entretien.

Enquêteur : Bon alors... Est-ce que tu peux te présenter ?

Amandine : Alors c'est Amandine, alias Suissei. Heu... Je fais de l'illustration pour le moment en amatrice, j'essaye de percer en tant que professionnelle. Bon la chose n'est pas aisée j'ai été pendant un certain temps été frileuse vis-à-vis des éditeurs... Entre mon expérience et l'expérience de mes confrères il y a des choses des fois qui sont un peu effrayantes... Hum alors, je suis autodidacte, j'ai appris par moi-même mais comme étudiante j'ai fait des études scientifiques et j'ai suivi une carrière d'ingénieure pendant quelques années. Et après quoi je me suis lancée comme indépendante dans des projets d'illustrations et de bande dessinée en indépendante.

E : D'accord et du coup ton occupation actuelle, c'est heu... C'est quoi ton occupation actuelle ?

A : Chômage ! *rires* Bah du coup je passe mes journées à dessiner, communiquer sur mes projets... Et puis j'prepare des salons aussi et je propose des produits autour de mon travail à l'avance en salon mais j'ai aussi ouvert une boutique en ligne sur mon propre site Web... Je fais des BD, je les fais imprimer, je propose ça en salon, je fais des illustrations, je les imprime en posters, cartes postales et autres goodies et je propose ça aussi en salon.

E : Ok, et est-ce que tu peux me parler de ta trajectoire globale dans le dessin, de quand est-ce que tu as commencé, à cause de quoi, jusqu'à aujourd'hui ?

A : Alors j'ai commencé vraiment toute petite toute petite. Au berceau. À partir du moment où j'ai pu tenir le crayon j'ai commencé à dessiner vraiment beaucoup. En fait il y a pas mal de gens qui dessinent dans ma famille... Pour le plaisir ou qui ont dessiné, et qui se débrouillaient assez bien. En particulier une de mes tantes. Et cette tante est une très grande fan de BD, elle a une très grande collection, elle dessinait beaucoup et se débrouillait vachement bien. Ça m'a fasciné vers l'âge de quatre ans, j'ai dû me dire « Ah je veux faire ça ». *rises* Et depuis l'âge de quatre ans je n'ai qu'un rêve, c'est vivre un jour de la bande dessinée. Bon ma tante a arrêté de dessiner parce qu'elle a eu une tumeur au cerveau qui l'a laissée handicapée. Mais voilà quoi, elle dessinait bien, même vachement bien et moi ça m'a fasciné. Et dès lors j'ai dessiné j'ai dessiné et dessiné. Et dès lors j'ai squatté la console de jeux-vidéo de mes cousins et que mes parents m'ont vu s'exciter dessus alors ils se sont dit « Pas de ça à la maison ». Donc heu... À la maison, à la campagne... Qu'est-ce que tu fais pour t'occuper ? Tu dessines ! *rises*

E : Ok, alors du coup tu dessinais jusqu'à... Pendant ton adolescence aussi du coup ?

A : Ah j'ai dessiné... J'ai eu une période de mou qui était après ma sortie... d'école d'ingénieure. En fait c'est là que j'ai commencé à apprendre sérieusement en autodidacte les technologies de développement Web et que j'ai commencé mon propre site Web. Donc j'ai beaucoup codé pendant un an ou deux, où je ne dessinais plus beaucoup... C'était ma seule période de mou. Sinon... Maternelle, école primaire, lycée, pendant les études... En parallèle du boulot jusqu'à maintenant j'ai toujours toujours toujours dessiné.

E : Ok... Donc maintenant, t'es ingénieure parce que c'était une nouvelle vocation c'est ça ?

A : Nouvelle ? Non. Ma famille est assez scientifique, en tout cas mon père il est ingénieur lui-même. Heu... Ma tante, celle qui dessinait et qui adorait la bande dessinée mais beaucoup l'astronomie aussi. Elle avait plein de livres d'astronomie,

une lunette astronomique... Elle me montrait ça aussi, ça a un lien avec la science-fiction quoi, un peu geek. *rire*

E : Forcément.

A : Heu... L'astronomie, les sciences, la physique... Tout ça, ça m'a plu très tôt aussi. Ce qui fait que très tôt mon thème de prédilection pour mes histoires c'était tout ce qui était SF et fantasy. J'écris beaucoup de SF, majoritairement.

E : Ok, écriture dans le sens...

A : Scénarios de BD.

E : Ok scénarios... Écriture textuelle...

A : Voilà c'est ça. Pour mes histoires. Et du coup tout ce qui était science m'a fasciné et beaucoup façonné quand j'étais gamine. Donc si c'est pas la BD... C'est ingénieure. *rires*

E : Ok, et du coup t'as lâché un peu l'ingé pour... Te consacrer à fond pour dessiner ?

A : Voilà, j'ai quitté mon job pour me consacrer à fond sur mes projets de... BD notamment.

E : Ok et t'as... À partir de quand tu t'es mise à fond ?

A : Fin 2016.

E : Ah c'est... Plutôt récent.

A : Enfin récent, pas au sens Pôle Emploi. *rire* Pour Pôle Emploi c'est « Hop hop hop fin de droits, c'est deux ans max ».

E : Ah c'est vrai tu m'avais dit que tu enchaînais les petits jobs alimentaires ?

A : J'ai pas enchaîné mais j'ai travaillé... J'ai eu un poste d'ingénieure dans une boîte de prestation de services. Mais j'ai travaillé pour plusieurs clients par contre. J'ai travaillé sur des projets qu'on faisait en interne. Donc au siège social. Mais de temps en temps aussi j'partais en mission chez un client pour... Sous-traiter, m'occuper de la sous-traitance de... certains de leurs projets.

E : Hum du coup en tant qu'ingénieure du coup. Et du coup tu m'avais parlé de cours... Est-ce que tu peux m'en dire plus ? Quand est-ce que tu as commencé ?

A : J'ai commencé en 2015, j'avais juste des illustrations et dès 2016 j'ai eu ma première BD à proposer dans les salons. J'ai commencé par cibler les salons manga geek parce j'ai une forte influence manga. Génération Club Dorothee oblige. Mais grâce à ma tante, fan de bande dessinée j'ai eu des influences assez variées en fait. Ce qui fait que j'ai un style hybride qui parle pas forcément aux amateurs de manga et jeunes amateurs de manga actuel. Mes inspirations manga datent plutôt des années 80 en fait ; les chevaliers du zodiaque, dragon ball et compagnie... Donc j'ai fait la Japan Expo, Paris Manga, Comicon et compagnie... Et l'année dernière j'ai commencé à m'intéresser à des salons plus orienté BD. Parce que je pense que mon style devrait intéresser davantage les amateurs de BD. Bon ce que je fais reste de la BD hybride manga et tout mais en fait quand on va dans les conventions geek, ce sont souvent des gens très jeunes qui consomment des animes, des jeux-vidéo mais pas forcément le manga papier. Et généralement quand ils viennent c'est pour avoir des goodies de leur héros préféré genre Luffy et compagnie... Mais ils sont pas forcément curieux des jeunes auteurs. En fait l'ambiance dans les salons a vachement changé, moi je suis arrivée tardivement. Mais apparemment il y a 10, 15 ans, les salons c'était les balbutiements des salons type manga et compagnie. Et là il y avait une place beaucoup plus importante dédiée aux fanzines, aux artistes

amateurs et ça intéressait davantage le public qui fréquentait le salon. Aujourd'hui c'est plus le cas. C'est beaucoup des pompes à fric.

E : Ok, et ce que tu as perçu l'évolution en tant que... Standiste ? Visiteur ?

A : Ouais en fait moi je suis arrivé sur les salons plutôt tardivement, donc heu je connais aussi l'évolution au travers des témoignages d'autres visiteurs qui visitent la Japan Expo depuis beaucoup plus longtemps. Ou d'autres gens qui exposent depuis plus longtemps quoi. On échange quoi. C'est un milieu relativement petit. Plus ça va on se crée un réseau, plus c'est en mode bah tout le monde connaît tout le monde donc heu... On peut demander aux uns et aux autres leurs expériences. Qu'est-ce qu'ils ont vécu... Et moi je suis arrivée un peu sur le tas. Mais je connais des gens, je fréquente des gens qui sont arrivés beaucoup plus tôt dans ce milieu-là.

E : Du coup c'est un peu... Une sorte de... Vous vous connaissez un peu tous dans le cercle Fanzine ?

A : C'est... Pas absolument tous mais souvent on se connaissait... J'ai commencé à mettre les pieds à la Japan Expo en 2012. Déjà je connaissais des gens, je rencontrais des gens que je connaissais pas... Pas beaucoup mais... Et puis en 2014 j'ai commencé davantage à voir des gens. À voir des auteurs pour commencer, pour demander leurs avis sur mon travail... Et essayer de contacter les éditeurs mais en salon les éditeurs en France ils ont pas le temps. Ils ne sont pas là pour recevoir des auteurs. Donc je suis allée voir d'autres auteurs justement qui eux ils étaient là en dédicace et ils veulent bien passer un peu de temps à discuter. Donc j'ai commencé à créer des liens par ce biais-là. Après en fréquentant des plateformes type Amilova j'ai rencontré Jean-Daniel.

E : Amilova ?

A : Amilova. C'est une plateforme de BD en ligne.

E : Ok.

A : Et heu... Jean-Daniel... Il connaissait, enfin il avait entendu parler du Drink and Draw, il était intéressé pour venir et on s'était déjà rencontré en salon et puis... Un jour le thème c'était Star Wars... Puis il me contacte et il a dit... « On y va ? » « Ok on y va » et depuis lors quasi toutes les semaines je viens.

E : C'est comme ça que t'as connu le Drink and Draw alors ?

A : En fait par deux biais différents, Jean-Daniel en avait entendu parler et il suivait la page Facebook et qui en parlait de temps en temps sur Amilova. Et je fais parti d'une association de Kung-Fu. Et une année j'ai rencontré une autre fille qui dessine aussi et qui fréquentait le Drink and Draw, et qui m'en a parlé. Donc j'en ai entendu parler par deux biais différents. Et ça m'a décidé d'y aller. Notamment ce jour-là il y avait le thème Star Wars.

E : Ok et du coup J-D... Jean-Daniel ?

A : Jean-Daniel.

E : Ok, donc Jean-Daniel a été à une des conventions.

A : Ouais.

E : Il y a été en tant que visiteur ou exposant ?

A : Heu... Entre les deux. En fait il faisait parti du staff Dragon Ball Multiverse à l'époque. Comme je fais un chapitre Dragon Ball Multiverse, je suis allée rencontrer le staff du stand Dragon Ball Multiverse... C'était à Paris Manga. Donc heu... C'est là que j'ai rencontré J-D.

Interruption du serveur

E : Du coup...

A : On en était... Quand j'ai rencontré J-D à Paris Manga sur le stand Dragon Ball Multiverse. C'est là qu'on a commencé à échanger. Parfois IRL. Parfois via Internet... Et puis on s'est mis à se voir plus souvent, bah en venant au Drink and Draw.

E : Ok, est-ce que tu peux me parler de ton expérience sur les conventions ? Pourquoi avoir voulu commencer en tant qu'exposant ?

A : Alors... La plupart des jeunes auteurs indépendants... Indépendants ou non, il y en a qui sont édités et qui ont commencé par les salons... C'est un moyen de montrer son travail tout simplement. Alors j'ai voulu tenter l'expérience, j'ai rencontré un gars qui a dit « Ah la Japan Expo c'est simple, tu contactes, tu leur envoies un mail et ils t'envoient un formulaire... » « Ok bon ». J'avais juste quelques illustrations à mettre en poster... Je me suis mise en duo avec ma frangine. Il y a un autre pote qui nous a rejoint et on s'est mis à trois sur un stand. Donc ça, ça réduit les coûts. Et on a été une première fois à la Japan Expo. Et ça nous a permis de rencontrer des gens, de faire découvrir notre travail. Et petit à petit, à force de revenir au même salon, il y a des gens qui ont repéré notre travail et qui reviennent nous voir d'années en années. C'est un moyen de fidéliser aussi un public.

E : Ok, tu peux en parler avec plus de précision ? Comment ça se passe en général ?

A : Le salon en lui-même ?

E : Bah... Qu'est-ce que tu y fais oui, par exemple.

A : Bah... Bon il y a la phase de montage, on essaye de... On joue à Tetris parce que souvent on a pas beaucoup de place pour organiser et mettre en valeur tout

notre travail. Et puis bah après... Pendant le salon, on se pose sur notre chaise, on voit les gens passer... On dit « Bonjour ». On essaye d'entamer la conversation pour donner envie aux gens de s'arrêter, de discuter un petit peu... C'est... C'est aussi simple que ça. C'est... On est là on est posé et on discute avec les gens qui passent. On essaye d'alpaguer un petit peu si on sent qu'ils ont un regard vers nous. « Hey bonjour ».

E : Et du coup ça parle aussi avec les autres artistes ?

A : Oui oui, avec les voisins de temps en temps oui aussi. On peut sympathiser avec les stands voisins. C'est un moyen de rencontrer des gens. C'est vraiment un endroit d'échange et de discussion.

E : Ok donc tu t'es un peu créée quelques... Fans fidèles en disant « Coucou viens voir » ?

A : Hum... Ouais... Ça commence un peu comme ça effectivement. Après ça commence aussi via Internet... Après c'est un copain qui amène un copain. J'en connais un qui est très fort pour ça. Et en plus lui c'est même pas en venant sur mon stand que je l'ai rencontré, c'est dans le cadre d'une affaire de plagiat... Et puis heu... À la sortie de Paris Manga il est venu rencontrer plusieurs artistes pour justement monter quelque chose pour... Comment dire, soutenir une personne touchée par cette affaire de plagiat. Et depuis c'est devenu un bon pote. Et le gars il vient tout le temps voir à mon stand. Il vient tout le temps voir les stands des copains... Et puis... Il amène tout le temps des copains pour faire découvrir le travail d'autres artistes. Ça marche comme ça, bouche à oreille, un copain qui fait découvrir à d'autres copains...

E : Donc heu... Ça fait aussi... En gros c'est... Comme ça que ça ramène du monde à la Fanzine c'est ça ?

A : Ouais... C'est... Comme ça petit à petit.

E : Ok, parce que je ne vois pas beaucoup de monde qui y vont de leur plein gré.

A : Oui c'est vrai, c'est vrai. Mais après ça dépend des salons. À la Japan Expo, le public c'est pas forcément ce qui l'intéresse. L'autre problème à la Japan Expo c'est qu'il y a une centaine de stands... C'est beaucoup trop. Cette concurrence monstrueuse... Les gens s'y retrouve plus... En plus c'est loin de l'entrée et les gens quand ils y vont c'est... s'ils ont le temps. Et puis ils ont pas le temps de faire le tour de tout les stands. Il y en a 400... 500... C'est du délire. Donc à la Japan Expo c'est un public très Mainstream aussi. Donc heu... Le village des artistes... Ou le secteur amateur, on l'appelle comme on veut. C'est souvent plus un lieu de passage qu'un lieu où les gens ont vraiment envie d'aller. Cette année je vais réessayer l'espace jeune créateur, il y a beaucoup moins de stands, c'est proche de l'entrée, c'est juste à côté des stands éditeurs donc heu... C'est plus facile d'attirer du monde, effectivement je l'ai fait une fois et on fait plus facilement de recettes... Malgré le fait qu'on soit quatre sur le même stand et qu'on jouait vraiment à Tetris *rires*. On faisait quand même plus de recettes qu'en amateur. En amateur on est vraiment invisible, on est dans une masse. Un grain de riz dans un bol de riz *rires*. Tout simplement. Après tu vas à Epitanime, là la partie Fanzine c'est l'une des principales attractions du salon. Et ce salon a été en partie créé pour ça, pour les Fanzine. Et... Il y a... Il y a un gros panneau « Espace Fanzine », donc les gens qui y vont, ils savent pourquoi ils vont là. Il n'y a pas autant de monde qu'à la Japan Expo c'est sûr mais... De un ça coûte beaucoup beaucoup beaucoup moins cher. Oui parce que exposer ça a un coût.

E : Hum ça coûte combien ?

A : Alors Japan Expo... Tu prends un stand jeune créateur avec deux badges, deux tables... Et les cloisons... C'est plus de 600 balles. Là on s'est mis à deux pour réduire à 300 balles chacun mais... C'est plus de 600 balles.

E : Et à Epitanime ?

A : Je crois que... C'est 45 euros... La table. Donc là c'est pas du tout le même tarif. Donc c'est beaucoup plus facile à rembourser. Et les gens qui viennent sont des gens plutôt intéressés par les Fanzineux... Par les artistes amateurs... Amateurs ou pas... Et souvent ils sont eux-mêmes créatifs. Ils dessinent souvent un peu eux-mêmes... Ils sont intéressés quoi, ils sont initiés quoi. C'est pas le gamin qui mange que du mainstream.

E : Ok du coup tu préférerais Epitanime par rapport au reste...

A : Oui, c'est beaucoup plus sympa.

E : Ok.

A : C'est un exemple, sinon il y a NormandieBulle... Un salon dédié à la bande dessinée. Là aussi il y a beaucoup moins de monde mais en deux jours je fais beaucoup plus de recettes qu'à la Japan Expo *rires*. C'est pas le même public, c'est vraiment un public qui aime la BD... Qui vient là parce qu'il a envie de venir là quoi. C'est pas la famille qui vient flâner... C'est... Japan Expo... Paris Manga... T'as une partie du public qui est assez familial et c'est les parents qui amène les gamins pour faire plaisir aux gamins mais tu vois sur les visages des parents que ça les fait chier d'être là ! Et souvent le gamin est juste curieux, fasciné par les dessins. Il est juste curieux, il ne demande pas à acheter, juste curieux... Mais les parents les retiennent, ils tuent leur curiosité littéralement. Parce qu'ils ont peur de devoir acheter un truc. Ils zigouillent leur curiosité. NormandieBulle, c'est des parents qui ont envie d'être là, qui ont envie d'amener leurs gamins et leurs copains donc... Là c'est vraiment « Mais oui allez regarder ! » *rires* « Ah il te plaît le poster ? Allez un billet ! Achète-toi le poster ». C'est pas du tout la même mentalité quoi.

E : Hum... Du coup j'ai fait le tour des conventions... Est-ce que tu peux me parler des sites que tu utilises ? Des sites... Des réseaux sociaux... Genre Amilova ?

A : Heu... Aujourd'hui on est dans une époque où il y a des tas de réseaux sociaux, il faut être un petit peu partout. C'est fatiguant. C'est plus... Plus t'es sur un grand nombre de plateforme et plus tu dois faire du copier-coller dans tous les sens... Bref tu cours dans tous les sens. Hum... J'utilise pas absolument tout parce qu'il y en a trop mais j'en utilise un certain nombre... Il y a naturellement Facebook et Twitter, il y a Instagram... J'ai aussi un compte DeviantArt, qui a été longtemps l'incontournable pour l'aspect... Pour exposer tout ce qui est illustrations... Dessins... Il y a tout ces trucs là... Il y a le système de blogging de Tumblr... Avant j'avais un blog, enfin je l'ai toujours ce blog, sur Blogger mais c'est plus l'air des blogs, clairement. Je traîne aussi sur des plateformes de BD, donc il y a Amilova, il y a Mangadraft... Je traîne sur Tapastic, enfin je poste mes BD sur Tapastic...

E : Sur Mangadraft aussi du coup ?

A : Sur Mangadraft aussi. Et il y en a un autre qui s'appelle Webtoon, je ne poste pas encore dessus mais il faudrait que je m'y mette aussi... Donc heu... Il y a des plateformes françaises et des plateformes internationales.

E : Et du coup tu adaptes ton contenu en fonction de la plateforme ?

A : Hum... Non...

E : Enfin tu traduis quoi... ?

A : Enfin oui je traduis. C'est... En fait... C'est tellement chiant d'aller partout dans tout les sens comme ça que je me suis dit « Là, il faut que mes compétences d'ingénieur logiciel me servent à quelques chose ». Donc mon site Web... Ouais parce que j'ai codé le site Web depuis un moment mais... Je me suis dit... Il va me servir de plateforme pour centraliser tout ça ; mes news, mes illustrations, mes BD et tout... J'ai codé des modules qui dupliquent ce contenu absolument partout *rires*. Ah oui j'en ai tellement marre de cette course à publier partout... En fait il y a dix ans,

sur Blogger et DeviantArt, c'était un plaisir. Mais maintenant c'est tellement la course à la publication que c'est devenu chiant, c'est devenu une corvée. Je n'ai... Plus de plaisir. C'est triste à dire mais un truc qui me fait plaisir avant, ça me fait chier. Donc heu... j'ai automatisé.

E : Ah donc c'est surtout dû au contexte actuel quoi.

A : Ouais c'est ça. Et donc ce que j'ai fait... Mes BD elles sont bilingues, donc j'ai une version française, la version originale et une version en anglais. Ce que j'ai fait c'est que mon site Web, j'ai développé tout un module, tout un système de maquettage en fait. J'upload mes planches sans textes et en fait j'ai une interface où j'entre le texte dans les bulles... J'entre en base de données le texte, les instructions de formatage, quelle police utiliser, quelle taille, quelle couleur, contour de couleur ou pas... Toutes ces infos-là, quand j'enregistre une bulle pour la première fois, bah j'ai un... Mon site fait un appel automatique à Google trad, et il enregistre une première traduction à l'arrache dans la base de données... Donc ça me permet de gagner du temps. Ensuite dans cette même interface je peux corriger les erreurs de traduction... Bon... Y a des trucs un peu... Cocasse... Genre il y a un personnage qui hurle « La ferme ! », bah Google trad traduit « The farm ! » *rires*. Donc en plus c'est rigolo quand tu découvres la page et que tu découvres comment il a traduit ça, quelles bêtises a-t-il traduit ? Si je ne traduis pas entièrement à la main, ça me permet quand même de faire des progrès en anglais genre « Attends, j'ai utilisé telle expression en français » parce que quand j'ai la version anglaise de Google trad, j'ai aussi à côté le texte original en français. Donc je me dis « Crotte, ça c'est une expression idiomatique bien française, ça ne doit pas se dire comme ça en anglais ». Et je fais mes recherches pour corriger la traduction. Mais ça me fait gagner beaucoup de temps, les bulles sont déjà positionnées et vraiment les informations de la version française sont dupliquées dans la version anglaise automatiquement. Donc ça me fait gagner du temps. Il y a d'autres outils de traduction plus performants que Google trad, genre Deepl. Genre lui tu lui mets « La ferme ! », lui il comprend « Shut up ! » *rires*. Mais il y a un moyen d'automatiser l'utilisation de ces outils là mais ils sont payants. Alors vu le prix... Peut-être qu'un jour je remplacerai Google

trad par cet outil là parce que c'est vrai qu'il fait globalement un travail de meilleure qualité. Donc voilà, il y a le système de traduction et puis... Derrière il y a mon système de publication qui duplique tout partout, pas encore sur les plateformes de BD, parce qu'en fait il y a des sites qui proposent ce qu'on appelle des APIs. En fait ce sont des modules de développement, ce sont des fonctionnalités... En fait ce sont des points d'entrée qui permettent aux développeurs de créer des connexions entre leur site Web et les plateformes. Les réseaux sociaux proposent ces fonctions-là, donc mes pages sont dupliquées sur Facebook, Twitter et compagnie. Même sur DeviantArt ils proposent ça. Heu... Les plateformes de BD... Comme les auteurs développeurs, ça ne court pas les rues, ils n'ont pas proposé ce genre de choses *rires*. En tout cas pour les plateformes françaises. Mais moyennant un peu de boulot et de retro-engineering... C'est faisable. Donc je pense que je vais finir par le faire parce que courir après les plateformes au bout d'un moment... Pfff...

E : Ça t'en fait à peu près une dizaine du coup ?

A : Heu... Alors les plateformes BD... Je suis sur... Trois plateformes BD pour le moment en dehors de mon propre site Web. Après les réseaux sociaux, plateformes artistiques... Facebook, Twitter, DeviantArt, Instagram... J'ai relié mon blog aussi pour les APIs... Cinq... C'est déjà du boulot *rires*. Et... Non six, Tumblr. Il y en a tellement que je ne pense pas à tous... Des fois je me dis ce serait bien que je consulte telle plateformes pour voir si j'ai un petit commentaire... En fait l'idée c'est d'automatiser toutes les actions où l'intervention humaine n'apporte pas une plus-value. Et les cas où l'intervention humaine apporte un plus, alors là je vais faire à la main. Donc par exemple répondre aux commentaires, des choses du genre... Quand les gens me posent des questions et tout... Là, je fais à la mimine... Mais dupliquer, copier-coller mes news, mes illustrations et mes planches... Mais merde, c'est juste un copier-coller ! L'ordinateur le fait plus vite et mieux donc *rires*. Bref voilà... C'est l'une des difficultés avec Internet, maintenant on est dispersé dans tout les sens et c'est de plus en plus chronophage. J'ai pour ma part des solutions, des outils... Bref je suis armée pour régler ce problème de dispersion. Grâce à ce... Cette automatisation dans tous les sens.

E : Ok je vois, et du coup tu m'avais parlé de... Est-ce que tu as des sites où tu prêtes plus attention que d'autres ? Genre tu prêtes plus attention aux réseaux sociaux ?

A : C'est... Heu... Ouais et j'ai envie de dire que c'est plus ou moins par période. C'est... Quand je vois... S'il y a une période où les gens sont un peu plus attentifs, laissent un peu plus de commentaires sur tel ou tel plateformes, je vais accorder un peu plus de mon attention tout simplement. Ou une nouvelle idée m'apparaît pour optimiser ma communication pour telle ou telle plateforme... Je vois que ça marche et que ça attire quelques curieux. Bah là je vais y porter un peu plus d'attention. Pour le moment... Je... Il y a pas de plateforme principale où je vais dire « Bon c'est cette plateforme sur laquelle je me concentre le plus ». C'est plus ou moins par période... Mais... Ça dépend des moments. Je vais un petit peu partout, par-ci par-là. Ça dépend, je m'adapte selon la situation.

E : La situation... Tu prends en compte dès que tu reçois une notification ?

A : Oui voilà, et de temps en temps je vais checker vite fait... Si je vois qu'il y a un endroit plus actif que l'autre, je vais m'occuper de celui-là.

E : Ok et comment ça se passe quand il y a des réactions ? Des commentaires ?

A : Bon déjà il y en a pas beaucoup parce que Internet est de plus en plus saturé. Les gens voient de plus en plus de choses... Ils zappent de plus en plus... Mais la plupart du temps... En fait, c'est plu souvent des Likes ou d'autres choses du genre... En fait ça c'est... Dans une certaine mesure c'est une grosse connerie parce que ça pousse pas les gens à interagir et à poster dans les commentaires. Il a liké... Bon... Ok. Il a liké. C'est tout ce que je peux en déduire. La différence par exemple sur les plateformes francophones entre Mangadraft et Amilova. Sur Mangadraft il y a un système de Likes par pages. Du coup les gens ils likent mais ils ne commentent pas. Sur Amilova il n'y a pas de système de Likes... Les gens

commentent davantage. Du coup ça peut créer une interaction. Ou si c'est une illustration... Bon y a des commentaires « Ah c'est beau » ou des trucs comme ça. Ça fait plaisir mais à la longue... Bah ça devient banal. Je peux juste répondre « Merci ». C'est tout « Merci » *rires*. Mais avec... L'intérêt des BD c'est que l'histoire ou le cours de l'histoire peut créer des réactions avec les gens, ils peuvent dire une blague ou deviner la suite donc heu... Ça peut créer davantage de réactions et de discussion. Et ces derniers mois... Enfin au début de l'année j'avais un de mes chapitres en cours de publications sur les plateformes et sur Amilova j'ai eu quelques commentaires et j'ai pu échanger avec quelques lecteurs.

E : Ok, du coup il y a plus d'interactivités sur Amilova que sur Facebook, Twitter, Instagram...

A : Heu... C'est pas le même genre d'interactions. Et puis t'as les interactions qui sont pas les mêmes, pas les mêmes quantités selon les contenus. Sur Facebook, j'y poste des pages de BD mais c'est pas vraiment le lieu adapté pour les BD... Les planches de BD quoi... Il y a pas vraiment d'espaces adaptés pour lire plusieurs pages d'affilés. C'est pour ça quand je poste une page je mets toujours les liens « Alors pour lire plus confortablement, il y a mon site, il y a Amilova ». Donc Facebook ce serait plus les illustrations qui attireront l'attention... Parce que ça devient de plus en plus compliqué d'attirer l'attention sur Facebook et compagnie. Parce qu'il y a ces fameuses histoires d'algorithmes.

E : C'est vrai.

A : C'est... Genre il y a quelques années, je suivais tout un tas d'artistes... Quasiment du jour au lendemain des artistes qui postaient beaucoup et donc j'aimais beaucoup le travail bah... Je vois plus rien. Il a arrêté de poster, il lui est arrivé un truc ? Je vais sur la page de l'artiste et « Mais non il poste toujours, mais pourquoi je ne vois plus ? » Et en plus il y a moyen de cocher ce qu'on voulait voir, plutôt les photos, plutôt les publications... J'ai vu ils ont décoché tout ça. Mais merde je me suis emmerdée à chercher et à optimiser ce que je voulais voir des pages et là ils ont

tout cassé ! Ils ont viré ces critères-là. Ils ont mis à la place bah... Vous choisissez entre standard ou... Juste les plus populaires... Ou plus rien voir et mettez Juste les plus populaires. Ouais bah à ce niveau-là on voyait rien. Et à chaque fois quand je like une page ou je vois un truc passer, une publication d'une des pages que je suis... Qui passait bah je vais dire « Non, je veux voir toutes les publi de cette page ». Bah voilà c'est en mode Facebook choisit à notre place ce qu'on veut voir. Et bah là j'étais en mode... « Heuuu j'aime pas ça ». Et du coup en tant qu'artiste ça se répercute sur moi aussi. Quand je poste des trucs, les gens voient plus ou voient de moins en moins. Et cette histoire est partie encore plus loin. Maintenant quand tu vas sur Facebook pour... Quand tu vas booster une publication pour... Moyennement finance... Pour être vu par plus de monde. T'as une option « Cocher, vous choisissez à qui vous voulez montrer, soit de parfaits inconnus, soit vos abonnés. ». Ok donc en gros, à l'heure qu'il est, si t'as 300 personnes qui sont abonnées à ta page Facebook. Quand tu postes une publication, tu en auras environ 30 qui verront que tu as posté quelque chose. Voilà. Et si tu veux que les autres voient, des gens qui sont abonnés, donc des gens qui ont dit « Je veux voir le contenu de cette page », bah il faut que tu payes pour que les gens voient la publication.

E : Que tout le monde sans exceptions ?

A : Heu... Même pas sans exceptions. Qu'il y ait davantage de tes abonnés qui voient ton contenu. Il y a un gros problème là. Il y a ça sur toutes les... Sur les réseaux sociaux et de plus en plus sur les plateformes où tu peux y poster du contenu. Les YouTubers s'en plaignent de plus en plus aussi, il y a le même problème sur YouTube. Il y a de tas d'algorithmes qui essaient d'optimiser, de mettre davantage en avant ce qui rapporte de l'argent aux plateformes. Et du coup les petits artistes, les petits créatifs et tout sont pénalisés là-dedans. Et s'il y a encore quelques années, Internet, les réseaux sociaux et tout ça... Ça permettait de court-circuiter les éditeurs. Aujourd'hui ça devient très compliqué. En fait ces réseaux sociaux ils ont pris une sorte de monopole de la communication sur Internet. Il faut savoir, depuis 2014, les GAFAs squattent plus de 50% du trafic Internet et ça c'est grave pour la neutralité du Web... En fait les GAFAs sont entrain de tuer ce qui leur a

permis d'exister : la neutralité du Web. Et c'est cette neutralité du Web qui a permis à des petites start-ups à grandir, grandir, grandir... Et qui sont maintenant Google, Amazon, Facebook... Apple c'est un cas à part. Ils étaient déjà gros avant. Ils ont grandi sur une autre base eux. Donc ils ont pas profité à proprement parler de la neutralité du Web. Mais du coup ce qui leur a permis de grandir... Et là ils sont entrain de le tuer... Et comme ils ont le monopole de la communication sur Internet. Si on est pas chez eux on existe pas chez eux en gros. Et comme ils ont le monopole, ils rackettent les créateurs de contenus. « Tu veux être vu ? Paye ! ». Et là c'est pareil, je suis arrivée sur le tas et donc je suis un peu emmerdée. Je cherche des solutions, je bricole un petit peu avec mes compétences en dev logiciel pour contourner un peu tout ces systèmes qui nous « bust » quoi... Qui nous... Cachent... Par exemple pour poster sur les groupes Facebook, je suis sur plusieurs groupes de dessin et parfois tu ne peux partager tes publications qu'un par un. Allez hop on automatise ! *rires*. Mais du coup là c'est mon cas particulier parce que j'ai la chance d'être quelqu'un qui aime les sciences, les technologies, qui était assez forte en maths et tout... Qui a pu faire une école d'ingé... Et qui s'est mis à aimer le dev logiciel et... Et à beaucoup progresser dans ce domaine-là aussi. Ce qui fait que je suis un cas spécifique. Je peux encore bricoler un peu... J'ai encore quelques armes pour essayer de... Hum...

E : À t'en sortir ?

A : À m'en sortir. C'est pas simple mais... Donc aujourd'hui le secret, j'en connais deux qui sont arrivés dans le tas comme moi, ils ont pas de compétences techniques et du coup ils le font à la main. Et du coup pour construire une communauté, ils ont réussi à le faire. C'est le spam par message privé par réseaux sociaux.

E : C'est-à-dire ?

A : C'est-à-dire qu'ils spamment les gens par messages privés... En leur envoyant « Hey salut je fais un manga, si ça t'intéresse voilà ma page, voilà le Ulule... » voilà. Et

en fait les gens ils les trouvent en fréquentant des groupes à thématiques ; thématiques manga, thématiques BD...

E : C'est un spam ciblé alors.

A : Ouais c'est ça, c'est pas au hasard. C'est du spam ciblé. Et... L'idée c'est de faire ça... Bon eux ils le font à la main. Heu... Là je vais devoir... J'ai un projet sur lequel je travaille, bientôt on devrait faire un Ulule, parce que je suis avec une amie scénariste en plus. D'où le « On ». Et heu... Je pense que... J'ai un système pour aspirer un peu des comptes, pour repérer qui sont les gens qui peuvent être intéressés par ce type de contenu bah... Allez hop ! Machine automatisée ! *rires*. Après il faut les régler ces machines automatisées parce que ces plateformes sont vachement ciblées par des bots. Et donc ils ont des systèmes anti-bot. Donc si tu postes trop souvent le même message ou un message similaire trop souvent... Dans la même journée, ils peuvent te bloquer momentanément, te bloquer la fonctionnalité momentanément... Donc il faut doser, régler dans tout les sens... Ça demande pas mal de travail sur le plan technique quoi. Et puis parfois autant se dire « Oh et puis merde on le fait à la main ! ». C'est un jeu de chat et de la souris en fait. Ils essayent de resserrer les boulons pour nous obliger à payer et alors nous on essaye de trouver des solutions pour contourner leur racket. Mais à terme j'envisage autre chose, c'est... Comme l'offre les plateformes de BD... Elles fonctionnent un peu comme les réseaux sociaux... Donc tu veux t'en sortir, si t'es pas parmi les premiers de la plateforme, pour arriver dans le top... Et avoir de nouveaux lecteurs c'est pas évident. Mangadraft en particulier, il est tellement mal foutu en terme d'ergonomie que si tu veux voir les gens en fond de classement ou les nouveaux... Tu peux pas comme tu n'as pas de système de pagination. Tu vas scroller... Le truc c'est qu'il y en a des milliers des BD. Donc tu dois scroller très très longtemps. Moi j'ai jamais atteint le bout. Je suis patiente mais j'ai jamais atteint le bout ! Donc heu... Et le truc c'est qu'il y a des trucs magnifiques, qui prennent la poussière, qui ne sont vus par personnes, parce qu'il n'y a aucun moyen de les trouver. On ne peut pas les trouver par hasard en flânant sur les trucs. Ce qu'il y ait une énorme inégalité entre ceux qui sont arrivés en premier et qui sont les plus populaires et les autres quoi. C'est

simple, sur Mangadraft, tu affiches le top, t'affiches la première page, tu fais la statistique entre le nombre de vues et le nombre d'abonnés... Et tu regardes la deuxième page... Bah il y a un gouffre en termes de chiffres. Après les pages suivantes c'est beaucoup plus progressif mais entre la page 1 et la page 2 il y a un gouffre. En fait c'est simple sur Internet, il y a une règle qui est toute con. Plus il y a de cliques, plus tu perds de gens. Donc pour aller à la page 2 il faut un clique, pour aller à la page 3 il faut un clique... Et en plus là il faut scroller et que tu as même pas de moyen... De pagination... Tu ne peux pas sauter directement à une autre page. C'est vraiment tu dois faire défiler toutes les pages. Donc à chaque fois tu perds des visiteurs... Voilà pourquoi... Le clique et le scroll... Chaque clique et chaque scroll c'est des visiteurs de perdus. Donc celui qui arrive tout au fond et qui a pas été vu dans les nouvelles mises à jour dès le début... Il prend la poussière. Donc... En plus, Mangadraft a mis des systèmes similaires à Facebook et compagnie... Tu peux payer pour être affiché dans des espace sponsorisés. En plus ils sont super mal placés, ils sont super mal mis en valeur... Donc payer pour être mis en valeur... C'est comme Facebook, le gars est tout seul sur sa plateforme, il aimerait bien en vivre alors il essaye de trouver des financements. Ouais mais c'est pas en tapant sur les auteurs qui ont justement pas un rond et qui aimerait trouver un moyen de financer leur travail que ça va marcher. Bref... Il y a ça, ils proposent aussi des abonnements aux auteurs pour leur donner un espace pour qu'ils puissent afficher leurs liens Tipeee, leurs liens Ulule... Non mais c'est pas les lecteurs... Non... C'est pas les auteurs qu'il faut faire payer, les auteurs... Ils sont désespérés, ils ont plus un rond. Et du coup le problème c'est que ces plateformes à cause de ça ne sont pas satisfaisantes. En plus il y a une énorme compétition qui est créée parce qu'il y a un classement de popularité. Donc ça crée d'autant plus d'inégalités. Donc... J'ai commencé à développer un projet de plateforme qui fonctionne différemment justement, pour éviter la saturation et pour éviter l'injustice des classements par... Popularité. Classement qui en plus favorise, de façon naturelle, non plus la qualité mais les gens qui postent des pages en quantité. Plus tu postes de « baits », plus t'as de chance d'être vu, plus t'as de chance d'avoir des abonnés.

E : Ah et c'est ce que tu vises quoi.

A : Heu, c'est ce que je veux éviter. Moi je suis plutôt du genre... Moi j'ai été élevé à la belle BD, soignée, au dessin soigné et tout... Mes pages de BD il y a en moyen six cases par pages... Et ces BD, ces Webcomics populaires il y a en moyenne trois cases par pages... Il y a pas de décor ni rien... Bah évidemment c'est plus facile de faire des updates plus souvent quand il y a trois cases par pages que quand il y a plein de cases et plein de décors quoi. Et comme j'ai une influence franco-belge et que je mets des décors, je mets des cases, que je soigne mon travail, je fais des updates moins souvent. Donc je suis pénalisée, je fais parti des gens pénalisés. Donc d'où l'idée de faire une plateforme qui fonctionne autrement. Il y en a une qui commence à poper mais... Ils sont pas dans une logique de quantité de titres... Le truc c'est sur Mangadraft ou Amilova, n'importe qui peut poster donc le gamin de 15 ans qui fait un doujinshi Naruto et qui poste des pages tout les jours... Bah il a plus de chance d'être vu et mis en valeur que le professionnel qui poste un page par semaine de qualité pro. Mangadraft c'est ça, on a des trucs de qualité débutant, amateur, vraiment pas maîtrisé qui sont mis en avant et du travail de qualité professionnelle qui est mis à l'abandon et qui prend la poussière à cause de ce principe de quantité. Et il y a cette autre plateforme qui fait un tri, donc il y a quelqu'un qui a un rôle éditorial. Donc si la qualité est insuffisante, la personne n'est pas acceptée. Mais ils ont un autre critère qui reste de la quantité. Ils raisonnent aussi en nombre d'update par semaine pour arroser autant que possible les réseaux sociaux. Donc les gens qui ont un nombre de pages insuffisant à leur goût... Et leurs critères c'est soixante pages de publiées et quinze pages d'avance, bah ils sont pénalisés. Tu fais un one shot de format BD franco-belge et bah t'es grillé, quelque soit la qualité de ton travail. Ah aussi si t'es pas présent sur les réseaux sociaux ils ne veulent pas de toi. Il y avait des auteurs qui avait la qualité requise, ils avaient la quantité, qui faisaient un travail de qualité globalement supérieure à la moyenne de cette plateforme... Ah mais pas actif sur les réseaux sociaux...

E : Ah donc c'est éliminatoire.

A : Ouais mais du coup ils se retrouvent... En fait c'est une plateforme où il y en a quelques un qui ne veulent pas travailler avec les éditeurs mais il existe beaucoup d'autres, ils arrivent pas à se faire éditer. Bah oui mais le problème c'est qu'ils sont dans une logique de quantité, un nombre d'update par semaine avec trois cases par pages, pas de décors ni rien, une anatomie souvent cassée... Une perspective souvent cassée... Donc certes c'est pas un débutant mais c'est encore insuffisant pour être professionnel. Du coup il se retrouve avec une autre situation paradoxale, enfin similaire à Mangadraft, ils acceptent des gens de niveau amateur et refusent des gens de niveau professionnel. Il y en a plusieurs de niveau professionnel qui ont été refusé sur les critères de quantité et de... Et de présence sur les réseaux sociaux. Ok mais comment tu veux proposer une offre de qualité si tu prends des critères de quantité et de présence sur les réseaux sociaux ? Bref... Ouais du coup bag avec le nombre de page, un one shot... Enfin ils sont dans une logique de série. Un one shot de format franco-belge c'est entre quarante-six et soixante-dix pages... Bah ouais mais soixante plus quinze ça fait soixante-quinze. Donc quelqu'un qui fait un format franco-belge... Éliminé aussi. Pourtant si les professionnels nous disent de commencer par des histoires courtes c'est qu'il y a des raisons, c'est pas une règle arbitraire pour nous embêter, il y a des raisons pragmatiques. C'est moins décourageant de se planter sur des petits projets et de bifurquer plus vite pour corriger ses erreurs que de passer dix ans à faire trois cents pages et aller voir un éditeur qui dit « Ah mais faut tout recommencer, t'étais sur la mauvaise voie, il faut faire ça, ça, ça ». Ah. Pareil avec un projet court, un petit projet, au moins t'es pas découragé pour recommencer. Tu peux soit... Soit, tu peux le recommencer soit tu peux refaire un petit projet en changeant ta méthode de travail rapidement. Les gros projets de série c'est pas raisonnable quoi. C'est... Et le truc qui me fait marrer c'est qu'il parle tout le temps « Il faut montrer que t'es capable de finir quelque chose ». Ouais mais c'est pas en faisant des projets de série à quarante tomes que tu prouves que tu es capable de finir quelque chose. Oh s'il y a une certaine quantité de pages, ça peut donner un peu la confiance effectivement... Bref... Sur mon projet de plateforme je vais partir en sens inverse... Il y aura un certain nombre d'auteurs invités histoire d'avoir du contenu dès le début pour pouvoir attirer les lecteurs. Mais tout les nouveaux auteurs c'est « Propose d'abord un one shot, commence par une

histoire courte... Quand t'auras une histoire courte complète et de qualité sur la plateforme tu pourras proposer une série. Mais avant non. ». Il y a ça et moi je veille strictement sur des critères de qualité. Si quelqu'un fait du bon travail et qui paraît présent sur les réseaux sociaux et qui fait pas trois pages par semaine... C'est... Non... Justement il pourrait être motivé, il a besoin d'être soutenu... Bref, voilà c'est... Le problème des Webcomics actuellement, en tout cas sur le terrain français, on ne met vraiment pas en valeur les travaux de qualité. Et par rapport à la scène internationale, la qualité des Webcomics français... Globalement... Sont vachement supérieurs.

E : Ah alors tu vois quelque chose de supérieur du côté américain par exemple ?

A : Bah sur les plateformes internationales, déjà il y a de tout. Déjà il y a une quantité qui est vachement plus énorme, donc il y a plus de chance nécessairement de trouver des choses de qualité et elles sont vachement mieux mises en avant parce que les propriétaires des plateformes ils font... Ils ne laissent pas que le système automatique. Ils se disent « Ah il y a quelque chose de vachement bien fait, on va le mettre en avant. Et du coup il y en a qui arrive... Et du coup j'avais sur Tapastic ou Webtoon par exemple ? Je prends les trucs les plus populaires... Et... C'est bien fait, c'est du bon travail. C'est de qualité professionnelle. C'est pas déconnant quoi. C'est... Il y a quand même un minimum de sérieux là-dedans.

E : Donc c'est le fait qu'il y ait un peu de gestion humaine derrière qui...

A : Il doit y avoir... Mais c'est géré par de grosses boîtes en fait, c'est la différence entre les plateformes internationales et les plateformes françaises. Les plateformes internationales derrière sont gérées par des entreprises qui ont des moyens de faire des choses correctement et qui ont d'autres sources de revenus sur d'autres activités. Webtoon par exemple c'est Line, c'est un réseau social très utilisé par les japonais entre autres je crois mais à la base c'est un réseau social. Ils ont ouvert cet espace, cette plateforme de BD. Heu... Tapastic je ne sais pas trop qui s'occupe de ça... Mais il y a l'air d'avoir une équipe solide derrière quoi. Amilova il y avait...

C'était une équipe de trois quatre entrepreneurs... Eux ils avaient les moyens de faire quelque chose de vraiment sérieux. Le problème c'est qu'il y a eu une espèce de gros clash en 2012. Leur dessinateur phare est parti et ils ont complètement abandonné la plateforme. Les admins ont complètement abandonné la plateforme. Il suffit d'aller dans l'espace forum et de voir la quantité de spam qu'il y a. Il y a des bots, il y a des pubs de spam en anglais dans tout les sens qui n'ont rien à foutre là, rien à voir avec les sujets. Tu te dis « Ok il n'y a pas de modération, les admins ne sont plus là ». Mangadraft c'est un mec tout seul. Il est en auto-entrepreneur. Alors il a une certaine expérience en développement logiciel, un peu moins que moi... J'ai lu une interview de lui et... Ça fait moins longtemps que moi qu'il fait du dev. Ça c'est le mec tout seul qui est en auto-entrepreneur et il a pas du tout la bouteille pour faire un travail éditorial quoi. Il sait faire un algorithme qui trie en fonction des vue et tout ça mais pour ce qui est de faire des tris sur la qualité ou sur le professionnalisme d'une BD ou quoi... Zéro. Et puis il y a l'autre plateforme dont j'ai parlé là... Là où les auteurs se sont réunis et qui tablent un peu sur la quantité de pages mais pas la quantité de titres... Et bah ils ont pas de dev, c'est des auteurs, ce sont de « dessineux » qui se sont regroupés et qui ont appris à utiliser Wordpress sur le tas. C'est un agglomérat de plugins Wordpress. Bah ils ne font pas totalement les choses comme ils veulent, ça n'existe pas forcément en plugins. Le plugin est designé comme il est designé, donc ils peuvent pas forcément adapter comme ils veulent. Donc sur le terrain français, bah... Les seules plateformes professionnelles sont détenues par des éditeurs. Elles ne sont pas indépendantes...

E : Hum du genre ?

A : Heu il y a Delitoon, je crois que c'est Casterman... Il y en une que J-D m'a montré récemment, je me souviens plus le nom mais ça appartient... J'ai regardé dans les crédits... Ok ça appartient à Dupuis... Le problème avec ces plateformes là c'est que des fois t'as des conditions. Si jamais ton travail est populaire on peut te proposer un contrat ou on peut te dire « Non non tu ne postes pas ailleurs », des choses du genre quoi. Tu ne fais pas forcément ce que tu veux. Il y a une autre plateforme qui

s'appelle All screen mais là encore c'est particulier, c'est une plateforme de ce qu'on appelle les « Turbo media ».

E : C'est ?

A : Alors les « turbo media » c'est ce qu'on appelle de la BD un peu animé. C'est genre affiché case par case et t'as des transitions animées d'une case à l'autre et la transition est déclenchée au clique du lecteur. Alors il y a un travail à faire... Créer une transition entre chaque case. Chez All screen je sais que c'est l'équipe de All screen qui découpe les cases de ta page et qui se charge de faire l'animation et compagnie. Mais il y a un procédé à faire quoi.

E : D'accord et sur les sites que tu as cité comme Delitoon, des sites qui appartiennent aux éditeurs, est-ce qu'il y a la même logique d'algorithme ?

A : Alors le nouveau de chez Dupuis, j'en sais rien, ça a l'air trop récent pour savoir. Mais il me semble que sur Delitoon il a le même système de popularité... Il est partout ce système de popularité ! Et ça on en a marre de ce truc parce que ce système favorise de façon naturelle algorithmique et automatique par principe... C'est mathématique... Les gens qui arrivent en premier et qui postent beaucoup... Qui spamment en gros. Donc... *rires*

E : Du coup c'est la même logique.

A : Oui c'est la même logique. Il y a aussi une autre plateforme ou c'est plutôt des Webcomics qui a ouvert et qui a distribué des tracts au festival d'Angoulême... J'ai jeté un coup d'œil et déjà leur offre de départ, il y a aucun auteur de qualité professionnelle. C'est du strip moche quoi. C'est vraiment dans une logique strip moche et c'est... L'interface est conçue pour du strip, pas vraiment de la BD en soit... Des pages de BD ou des pages de manga. L'interface est dégueulasse, c'est bugué et il y a toujours un système de tri par popularité et par le nombre de vue. Et donc forcément ceux qui postent le plus font tout le temps parti des premiers. En plus

n'importe qui peut poster dessus et donc tôt ou tard, si le truc se popularise... Et bah il va en avoir trop. Mais... Ça décolle pas vite et vu la gueule de ce qu'il y a dessus... Ça va avoir du mal à décoller. C'est... Je sais pas mais il y a tout dans cette plateforme... C'est pas crédible. Niveau crédibilité c'est... Bref en plus c'est complètement bugué avec une ergonomie... Pensée sous... Sous drogue, je sais pas... Bref... Les mecs derrière ça, il y a pas un dev professionnel, c'est pas possible *rires*.

E : Ok et du coup j'ai le tour des site et on va parler d'un dernier sujet, c'est de la communauté et du public... C'est... Ton lien avec la communauté, comment ça se passe ? Comment tu trouves d'autres artistes...

A : Rencontrer d'autres artistes ?

E : Oui, rencontrer ou renforcer les liens... Bah par exemple Anthony m'a parlé de Shapr...

A : Shapr... ?

E : Ça ne te dit rien ? Ça ne me disait rien non plus.

A : Ça s'écrit comment ?

E : Shape – R.

A : Ah. Non je ne connais pas et moi mes principaux liens les plus récurrents c'est surtout IRL quoi. Drink and Draw, salons... Ce genre d'événements... Je vois des copains dessinateurs, je rencontre des nouveaux copains dessinateurs ou des gens amateurs d'artistes, fans de dessinateurs et compagnie. Après sur Internet c'est davantage du maintien actuellement.

E : De ce qui existe...

A : Oui voilà c'est plutôt du maintien des contacts avec les gens que je connais IRL. Et... Sinon j'essaye petit à petit de trouver un nouveau public en ligne. C'est moins évident mais j'essaye. Faut poster sur des groupes à thématiques... Des choses de ce genre.

E : Genre Facebook, Instagram ce genre de sites ?

A : Ouais Facebook faut vraiment dans les groupes, si on est tout seul dans son coin on ne risque pas d'être vu. Et là pour être vu sur Facebook il faut... Il faut donner sa carte de visite aux gens en vrai pour qu'ils puissent venir sur le Facebook. Instagram c'est un peu ça aussi actuellement hein. Au naturel si je ne donne pas mon Instagram à quelqu'un directement, au hasard du temps sur Internet, je constate que ce sont des bots qui s'abonnent. En fait ils s'abonnent et se désabonnent, c'est un moyen d'attirer l'attention pour dire « Coucou j'existe ». Et c'est assez facile à les reconnaître. Primo, leur contenu... Genre très marketing et rien à voir avec tes centres d'intérêt... Secundo ils ont un nombre anormal d'abonnements. Ils sont abonnés à tellement de gens que tu te dis c'est pas possible qu'il consulte tout ça... Et souvent ils en ont plus que leur nombre d'abonnés. Donc c'est vite repéré. Et en plus si tu notes leur nom de compte dans un coin, tu reviens plusieurs jours plus tard et tu regardes dans tes abonnés, « Ah le nombre a baissé ». Pour pas trop cumuler le nombre d'abonnements. En fait déjà il y a un nombre limite d'abonnement sur Instagram que tu ne peux pas dépasser et puis aussi, plus tu en as plus tu es suspect... Ça devient rapidement suspect en fait. Mais j'en ai repéré un certain nombre. Donc c'est... Donc c'est chiant. Instagram, t'as pas l'impression de toucher de vrais gens.

E : Il y a trop de bots dessus ?

A : Ouais, il y en a vraiment... Comme c'est le réseau social le plus populaire et le plus actif... Facebook commence à être un peu à l'abandon... Tu ne peux plus voir ce qui est posté sur les pages qui t'intéresse tout ça... Facebook planque ce que t'as

envie de voir... Quel intérêt il y a à y aller ? Du coup les gens y vont de moins en moins... L'année dernière il y a eu le scandale des données aspirées à l'occasion de la campagne...

E : De Trump ?

A : Ouais voilà c'est ça. Bon il y a eu ce gros scandale donc les gens ont beaucoup moins confiance en Facebook. Donc Facebook ça commence à perdre en popularité. En fait j'y suis souvent sur Facebook parce que j'utilise Messenger pour discuter avec certains de mes contacts, notamment avec ma scénariste. Notamment certains d'entre eux sont technophobes et quand tu proposes d'aller sur Discord ou autres systèmes de messagerie instantanée... Ils ont trop peur d'essayer autre chose... Ils ont déjà assez de mal comme ça avec la technologie et s'ils doivent apprendre encore un autre truc ça ne va pas. Ils sont installés là... J'aimerais bien jeter Messenger à la poubelle mais bon les gens sont là quoi *rires*. Quand je leur dis « Viens sur Discord », ils me disent « Quand j'aurai le temps, je testerai ». Ils ont jamais le temps *rires*. Ça aussi c'est un truc que je vais essayer, ouvrir une communauté Discord, c'est de plus en plus à la mode... En fait ce que je pense... L'impression que j'ai, l'avenir d'Internet... Ça va être un retour aux petits groupes. Un peu comme sur les forums mais pas forcément sur les forums. Et Discord permet de créer des salons de discussion un peu organisé comme des forums à la différence que c'est de la discussion instantanée... Et ça c'est assez populaire, ça tend à se développer. Il y a des Discord à thématiques pour de l'entraide... Il y a des plateformes dont je parlais justement... Bah... Il y a la communauté... C'est pas un forum, c'est un salon de discussion Discord.

E : Ok et tu fréquentes ces salons ?

A : De plus en plus... Et franchement l'ambiance y est sympa. C'est une relation plus directe avec les gens dans la mesure où c'est de la messagerie instantanée. C'est... Jusque là j'y ai vu moins de dramas que sur les réseaux sociaux. La relation est plus directe et quand l'ambiance se casse la figure... Ça pèse plus facilement quoi.

Bref... Après ça dépend sûrement des salons de discussion. Il y en a qui ont des communautés et d'autres avec des communautés moins intéressantes où les gens tendent plus facilement à se crêper le chignon... Ils existent aussi. J'en ai pas encore vu sur Discord. Tant mieux *rires*. Je prie pour que ça dure aussi longtemps que possible. Donc je pense qu'on va revenir petit à petit sur des petits groupes et sur un système de réseautage à petite échelle. Et je pense que finalement c'est peut-être plus sain en fin de compte...

E : Dans le sens... ?

A : Bah la massification des données ça donne des travers... Ça... Ça ouvre la porte à des abus comme Facebook qui rackettent les utilisateurs... Enfin les créateurs de contenus pour toucher leurs clients... Enfin leur public...

Interruption, arrivée d'une personne

A : Ouais en plus le problème de ces réseaux sociaux, c'est que comme ils sont en position de monopole... Ils peuvent plus facilement te racketter, imposer plus facilement un politique de censure et compagnie aussi. Imposer leur vision des choses... Tu ne peux pas t'exprimer aussi facilement sur Facebook, sur tout ce que tu veux, que sur un forum. Un forum est géré par une équipe, généralement d'amateurs, qui a ses propres convictions, qui a sa propre manière de faire, sa propre personnalité. Donc pour un même thème tu peux avoir plusieurs forums qui est indépendant. Alors certes ces forums étaient proposés, il y avait des hébergeurs de forums et la plupart des hébergeurs disaient « On est pas responsable du contenu ». Bah... Ils censuraient pas quoi. C'était l'affaire des administrateurs des forums. Donc c'était beaucoup plus éclaté et si... Sur un même thème une communauté ne nous plaisait pas et qu'une autre nous plaisait, on pouvait choisir où aller quoi. J'ai beaucoup fréquenté des forums liés au manga Saint Seiya et il y en avait plusieurs quoi. Souvent il y avait les mêmes personnes qui se retrouvaient sur un tas de forums différents... Mais... Il y avait des équipes de modération différente, des ambiances différentes, des organisations différentes. Et l'idée c'est que les

salons de discussion Discord c'est un peu la même chose, t'as une équipe de modération, des amateurs qui ont décidé d'ouvrir un salon Discord et c'est leur politique à eux. Et la censure qu'il y a c'est la censure voulue par l'équipe de modération. C'est pas des gens tout puissants qui ont des milliards quoi. C'est juste des privés qui veulent ouvrir leur petite communauté.

E : Ok, j'avais poser une dernière question... Sur tes projets futurs... Qu'est-ce que tu envisages pour ta carrière ?

A : Alors... Plusieurs choses... Heu... Pour ma carrière d'artiste je voulais rester autant que possible indépendante mais actuellement le marché indépendant étant très compliqué, je vais m'adresser aussi aux éditeurs... Aux éditeurs de BD...

Interruption d'une personne

A : Editeur de BD ou de jeux de rôle aussi pour faire dans l'illustration type Donjon et Dragon... Le marché français est l'un des plus actifs... En fait c'est le marché le plus actif derrière les américains pour le jeu de rôle pour le marché français. Donc comme je suis rôliste moi-même, je joue à Donjon et Dragon, j'aime dessiner des trucs de fantaisie et tout... Donc je proposerai mes services à des éditeurs de jeux de rôle... Des éditeurs de BD mais là c'est... Là je vais avoir deux activités parallèles pour la bande dessinée. Des projets où là je suis pas prête où je ne suis pas prête à la concession, là je vais rester indépendante... Amatrice indépendante. Pour les éditeurs, là soit je vais carrément contacter des scénaristes expérimentés installés pour leur demander « Bon... Est-ce qu'on pourrait faire une collab ? J'aimerais bien apprendre auprès d'un auteur expérimenté qui est déjà sur le terrain ou proposer tout simplement des projets calibrés pour l'édition... Pour faciliter les choses.

Interruption d'une personne

A : Donc heu il y a ça... Et puis développer ce projets de plateforme et ouvrir cette plateforme... Et dans l'idée si ça se développe assez bien, transformer ça en

association de Loi de 1901 et faire comme... Faire une sorte de maison d'édition associative comme l'a fait L'Association justement... Et développer un système éditorial où l'éditeur ne fait pas de bénéfice, il récupère juste l'argent qu'il a besoin pour fonctionner... Après le reste va aux auteurs. Ça existe, il y a des précédents donc heu... Ça peut fonctionner. Reste à voir si on arrive à attirer des lecteurs en fait.

E : Ok mais du coup pourquoi ne pas tenter de rejoindre une de ces associations du coup ?

A : Bah... Alors heu...

E : T'as ta propre vision des choses ?

A : J'ai ma propre vision des choses... Heu... Comme éditeur associatif, je n'en connais qu'un et je pense qu'à l'heure qu'il est il est plutôt inaccessible quoi. En fait il a sa propre lignée éditoriale. Ça s'appelle L'Association... C'est pas original c'est perturbant. C'est une association, ça s'appelle Association. Il y avait notamment parmi eux Lewis Trondheim qui a fait Donjon. Heu... Je crois que celle qui a fait Percepolis était chez eux aussi. Bref ils ont une ligne éditoriale particulière et c'est pas forcément ce que moi et les copains auteurs souhaitons mettre en avant... Il y a en autres du manga... Ce qu'on... il y a beaucoup de manga. Donc il y a ça... Et puis reprendre un job alimentaire en attendant de voir tout ça... Comment ça se développe... Un job qui ne bouffe pas trop de temps *rires*.