

**Appel à contribution « Au-delà des 2 solitudes : la transmédiation dans les mondes des BD et comics au Canada » (été 2027)
Chris Reyns-Chikuma & Jean Sébastien (dir.)**

***** English follows *****

La bande dessinée, même si elle est dès sa naissance le fait d'un travail largement artisanal, s'est développée dans un contexte industriel, celui des publications de masse. BD et animation diffèrent fondamentalement en bien des aspects (par exemple, voix, bruitage, ...) mais la place centrale du dessin dans les deux médiums a souvent créé des ponts (Dutel, dir. 2023). Le développement de ces médiums au Japon en est l'archétype. En effet, la transmédiatité d'un manga est souvent conçue dès la création par l'auteurice ou dès sa publication, ce qui n'est pas le cas avec la plupart des productions canadiennes. Avec ce numéro de *Transcr(é)ation*, le groupe de recherche « Au-delà des 2 solitudes en bande dessinée » (<https://beyondthe2solitudes.wordpress.com/>) pose la question de la place de la transmédiatité dans le monde des BD et *comics* au Canada.

Les questions que nous posons donc dans ce numéro spécial tournent autour de ce concept de transmédiatité et de sa pratique. La question est d'autant plus importante qu'elle implique une autre question qui est, sans être celle de la survie, du moins de la « bonne vie » des agents de ce monde bédéique. Comme le montrent de nombreuses études, les bédéistes vivent majoritairement mal de leur production bédéique (Aquatias pour la France, 2023; et Harper pour le Canada, 2015).

En effet, pour vivre mieux et peut-être même pour survivre, au-delà de la vente de leurs produits créatifs et des aides financières publiques diverses, les créateurs et créatrices ont parfois recours à l'adaptation, soit vécue comme une nécessité alimentaire soit comme une passion. Dans cette mesure-là, plus leur BD est adaptable, plus elle a de chance d'être adaptées. Une BD très médiagénique a moins de chance d'être adaptée qu'une BD adaptogénique et, moins encore, qu'une BD conçue pour être adaptée. La notion d'adaptogénie a été développée par le Québécois André Gaudreault en collaboration avec le Belge Philippe Marion. Brièvement, elle caractérise un récit qui peut facilement migrer d'un média à l'autre (Gaudreault et Marion, 2018) et s'oppose à celle de médiagénie, qui met en évidence les spécificités d'un média en jouant avec ce qui tend à le caractériser, comme par exemple la variation des cadres, les onomatopées, les bulles, pour la BD (Groensteen 1999), mais aussi, comme le montre Baetens, les divers degrés et aspects de la « fidélité » (2020).

Dans ce numéro spécial, nous cherchons à explorer les BD issues des différentes nations au Canada qui ont été adaptées dans d'autres médias, en particulier au cinéma – animé ou prises réelles – et aux jeux vidéo, ou réciproquement. D'une part, entre autres, à travers des entretiens avec les agents de ce monde bédéique dont les auteurices et éditeurices, nous cherchons à comprendre si elles ont effectivement été conçues comme adaptables, et d'autre part comment s'est opéré l'adaptation, et avec quels résultats par l'analyse des opinions des divers publics (critiques, fans) et l'analyse formelle de l'œuvre adaptée.

Les sujets à exploiter ci-après ne sont pas exhaustifs :

- L'adaptation de BD (comme *Paul à Québec* [2002-2016], *Le petit astronaute* [2022-2026], *Essex County* [2012-2016]) en prises réelles ;
- L'adaptation de BD (par exemple, *Red Ketchup*) en dessin animé ;
- L'adaptation du superhéros autochtone (comme Kagagi) en dessin animé pour une chaîne de télévision autochtone ;
- L'adaptation de BD pour enfants en dessin animé par Radio-Canada-CBC (par exemple, *L'Agent Jean!*) ;
- Les passages entre balado et en BD / les adaptations de BD en balado (par exemple, *Red Panda* et *Les Pires Moments de l'histoire*) ;
- L'adaptation d'un roman en BD (par exemple *The Handmaid's Tale* de Margaret Atwood, adapté par Renée Nault) ;
- Les projets d'adaptation inaboutis (par exemple, *Magasin général*) ;
- La BD autochtone à partir de sources réelles ou orales (par exemple, *Betty: The Helen Betty Osborne Story* et *Guides w8banakiak de chasse et pêche : fragments de mémoire*) ;
- Les adaptations graphiques dans la culture qui se construit autour des mêmes, de la viralité et des algorithmes ;
- La modification des contextes de réception (numériques, transnationaux, conçus pour des interfaces spécifiques) and leur reformattages ;
- Comment peut-on définir la « transcréation » à partir d'exemples canadiens ?
- La BD québécoise est-elle peu adaptogénique, comparativement à d'autres « traditions » (anglo-canadienne, américaine, française ou belge) ?

Échéancier

- Date limite pour l'envoi des propositions (titre, résumé de 250-300 mots, adresse email, affiliation et notice bio-bibliographique de 150 mots) : **le 1^{er} octobre 2026** aux adresses : reynschi@ualberta.ca et jsebastien@cmaisonneuve.qc.ca (réponse avant fin novembre)
- Articles (6 000 – 8 000 mots) respectant le protocole de la revue : avant le **1^{er} mars 2027** (retour des évaluations début mai 2027)
- Publication du numéro envisagée pour **septembre 2027**

Présentation

Transcr(é)ation est une revue spécialisée consacrée à la transmédiatité et aux dialogues texte – film, sans hiérarchisation de l'un sur l'autre. Nous accueillons des travaux théoriques ou analytiques ainsi que des dossiers thématiques sur les questions de l'intermédiatité, du dialogue entre les médiums, ou toute autre ouverture encore peu ou prou investiguée. **Langues de rédaction** : anglais, français

Call for papers “Beyond the Two Solitudes: Transmediation in the Worlds of Comics and Graphic Novels in Canada” (Summer 2027)
Chris Reynolds-Chikuma and Jean Sébastien (dir.)

Comics, even though they originated as largely handcrafted works, developed within an industrial context: that of mass-market publications. Comics and animation differ fundamentally in many aspects (for example, voices, Foley and sound effects, ...) but the central role of drawing in both mediums has often created bridges. The development of these media in Japan is the archetype. Indeed, contrarily to productions in Canada, the transmediality of a manga is often conceived from the outset by the author or from the moment of its publication. With this issue of *Transcr(é)ation*, the research group “Beyond the Two Solitudes in Comics” (<https://beyondthe2solitudes.wordpress.com/>) explores the role of transmediality in the world of comics and graphic novels in Canada.

The questions we raise in this special issue revolve around the concept of transmediality and its practice. This question is all the more important as it implies another: the question of survival, or at least the “decent living conditions,” for those working in the comics world. As numerous studies show, comic book artists generally struggle to make a living from their work (Aquatias (2023) for France, and Harper (2015) in the case of Canada).

Indeed, to improve their lives, and perhaps even to survive, beyond selling their creative products and various forms of public funding, these artists sometimes resort to adaptation, either as a necessity for survival or as a passion. In this respect, the more adaptable their comic is, the greater its chances of being adapted. A highly media-friendly comic is less likely to be adapted than an adaptogenic one, and even less so than one already conceived with adaptability in mind. The concept of adaptogeny was developed by the Canadian André Gaudreault in collaboration with the Belgian Philippe Marion. In short, it characterizes stories that can easily migrate from one media to another (Gaudreault and Marion 2018). It contrasts with that of mediagenesis, which highlights the specificities of a medium by playing with what tends to characterize it, such as variations in framing, onomatopoeia, speech bubbles (Groensteen 1999), but also, as Baetens shows, the varying degrees and types of fidelity (2020).

In this special issue, we seek to identify which Canadian comics have been adapted into other media, particularly film, both animated and live-action, and video games, or vice versa. On the one hand, through interviews with key figures in the comics world, including authors and publishers, we seek to understand whether these works were indeed conceived as adaptable, and on the other hand, how the adaptation took place and with what results, through analysis of the opinions of various audiences (critics, fans) and formal analysis of the adapted work.

The following topics are not exhaustive:

- Live-action adaptations of comics (such as *Paul à Québec* [2002-2016], *Le petit astronaute* [2022-2026], and *Essex County* [2012-2016]);
- Animated adaptations of the comic book *Red Ketchup*;
- Animated adaptations of the Indigenous superhero Kagagi for an Indigenous television channel;
- Animated adaptations of children's comics by Radio-Canada-CBC (for example, *L'Agent Jean!*);
- Transitions between podcasts and comics / comic book adaptations into podcasts (for example *Red Panda* and *Les Pires Moments de l'histoire*);
- Adaptations of novels in graphic form (for example Marguerite Atwood's novel *The Handmaid's Tale* by Renée Nault);
- Indigenous graphic novels adapted from oral history (for example, *Betty: The Helen Betty Osborne Story* and *Guides w8banakiak de chasse et pêche : fragments de mémoire*);
- Unfinished adaptation projects such as *Magasin general*;
- Graphic adaptations within the culture built around memes, virality, and algorithms;
- Modifications to reception contexts (digital, transnational, designed for specific interfaces) and their reformatting;
- How can transcreation be defined using a few Canadian examples?
- Are Quebec comics less adaptogenic compared to other "traditions," such as Anglo-Canadian, American, or French comics?

Timeline

- Deadline for submitting your proposal (including title, 250-300 word summary, email address, affiliation and author's biobibliography (approx. 150 words)): **October 1st, 2026** to: reynschi@ualberta.ca and jsebastien@cmaisonneuve.qc.ca (All submissions will be evaluated **before the end of November**)
- Deadline for submitting accepted articles (6,000 – 8,000 words) following the journal's guidelines: **March 1st, 2027** (peer-reviewing process could last until the beginning of May)
- Publication of the volume planned for **September 2027**

Presentation

Transcr(é)ation is a specialty journal dedicated to intermediality and the dialogues between texts and films, without prioritizing either. We welcome any theoretical or analytical works, interviews, and thematic dossiers on the questions of intermediality, transposition between media, dialogue between and through the arts, or any other foray into related subjects. **Languages:** English or French

References / Bibliographie

<https://beyondthe2solitudes.wordpress.com/>

Aquatias, Sylvain, *On ne vit pas de la bande dessinée : Trajectoires professionnelles d'auteurs à Angoulême*, Presses universitaires de Liège, 2023.

Baetens, Jan, *Adaptation et bande dessinée : Éloge de la fidélité*, Les Impressions nouvelles, 2020.

Dutel, Jérôme (dir.), *Liens entre films animés, bandes dessinées et livres illustrés*, L'Harmattan, 2023.

Falardeau, Mira, *Histoire du cinéma d'animation au Québec*, Typo, 2006.

Gaudreault, André, et Philippe Marion, "An art of borrowing: The intermediate sources of adaptation", *The Routledge Companion to Adaptation*, Routledge, 2018.

Groensteen, Thierry, *Le Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France, 1999.

Harper, David. 16 juin 2015. "SKTCHD Survey: What's the Life of a Comic Artist Like", <https://sktchd.com/longform/whats-the-life-of-a-comic-artist-like/>.