

	<p>Expositions et Musées</p>	<p>Des musées comme le Musée de la Bande Dessinée à Angoulême en France, et des expositions itinérantes, permettent de montrer des planches originales, des croquis et des illustrations, offrant au public un regard privilégié sur le processus de création.</p>
	<p>Diffusion Numérique et Webtoons</p>	<p>Webtoons et bandes dessinées numériques : ces formats, adaptés à la lecture sur smartphones et tablettes, sont très populaires et souvent diffusés sur des plateformes.</p>
	<p>Adaptations animées</p>	<p>Des bandes dessinées sont parfois adaptées en films d'animation ou en séries télévisées, ce qui aide à toucher un public plus large qui découvre l'œuvre par ce biais. Les séries comme The Walking Dead ou Persepolis en sont des exemples.</p>
	<p>Applications et Expériences en Réalité Augmentée</p>	<p>Expériences VR et AR: La réalité virtuelle et augmentée sont des technologies en développement pour la bande dessinée. Elles offrent une immersion encore plus profonde en faisant vivre les cases en trois dimensions ou en créant des environnements immersifs où les cases prennent vie autour du lecteur.</p>
	<p>« Élargir le cadre » : Chris Ware, artiste multimédia Entretien avec Benoît Peeters</p>	<p>Chris Ware crée des bandes dessinées, mais il modélise également des figurines, des maquettes et des machines, dessine des couvertures et des affiches, et a même réalisé un court métrage d'animation. Benoît Peeters, spécialiste de bande dessinée et co-commissaire de l'exposition « Building Chris Ware » qui s'est tenue en 2022 au Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, nous explique comment l'artiste américain s'empare de tous ces supports.</p>