

Actualité

Comment ça marche? – Vie des bibliothèques – Échos – Hommages – Revue des revues – Formation

Comment ça marche ?

Une nouvelle appli pour la BD

par Céline Meneghin

À l'occasion du festival d'Angoulême, la BnF lance une nouvelle application autour des collections Gallica.

Après Gallicadabra et Fabricabrac, le jeune public est cette fois-ci invité à créer des bandes dessinées. Un outil prometteur permettant de s'initier à la conception d'une bande dessinée dans toutes ses composantes, tant scénaristiques que graphiques. Entretien avec Damien Sueur, éditeur multimédia à la BnF



La fabrique à BD

←

Exposition Nicole Claveloux à Angoulême. *Quel genre de bisous?*, Thierry Magnier, 2016 (rééd.).

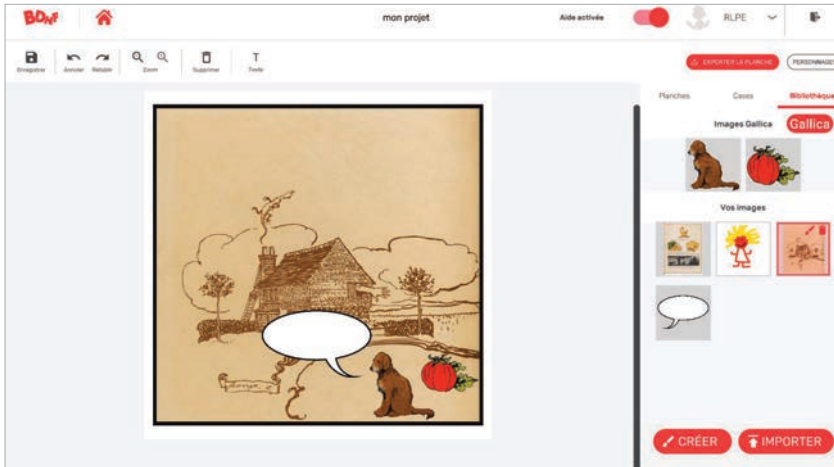
Céline Meneghin : Pourriez-vous nous raconter l'origine du projet BDnF?

Damien Sueur : Le projet trouve son origine dans un appel à projets lancé par le ministère de l'Éducation nationale autour des services innovants numériques auquel le service des éditions multimédias de la BnF a répondu en proposant un dispositif de création de bande dessinée embarquant un appareil pédagogique à destination des 8-12 ans et visant à les initier à la dramaturgie, à la narration et aux codes de la bande dessinée. Une fois cet appel à projets attribué fin 2017,

mon rôle a été de l'affiner, de le mettre en œuvre et d'en suivre le développement avec le prestataire retenu.

Comment s'est concrétisé le partenariat avec l'Éducation nationale?

La version bêta a été proposée dans quatre écoles pilotes et soumise à des testeurs experts du numérique pédagogique. Les retours d'expérience des enfants comme des enseignants ont été fondamentaux pour construire et faire évoluer l'application et faire qu'elle corresponde le mieux possible aux



BDnF est disponible gratuitement sur PC, Mac, iPad et Android.

besoins des enseignants et des enfants. Par exemple, dans la première version, les textes explicatifs des différentes fonctionnalités ont été jugés trop longs par les enfants qui les zappaient purement et simplement ! Ils ont donc été revus en conséquence pour leur convenir et ainsi laisser cette part de médiation à l'enseignant.

L'application est conçue en premier lieu pour être un support à des ateliers, existe-t-il des outils pédagogiques ?

Deux enseignantes d'Île-de-France et leurs classes respectives de cycle 2 et 3 ont été partie prenante de la phase de test et ont participé à la rédaction de fiches pédagogiques. Ces fiches sont à disposition sur le site web support de l'application et présentent tout l'univers de la bande dessinée : son histoire, les différents styles, la construction narrative, la composition des cases et des planches, des définitions du langage de la bande dessinée, etc., ainsi qu'une fiche décrivant une séquence pédagogique type en trois séances. Le site comporte une courte vidéo de présentation et des exemples déjà réalisés pour s'en inspirer. Il proposera également des concours de création en lien avec la programmation culturelle de la BnF.

Vous avez travaillé avec un spécialiste de la conception de scénario, avec des enseignants, avez-vous également associé des auteurs de bandes dessinées ?

Tout à fait, trois auteurs ont été associés et choisis pour leur travail autour de la bande dessinée patrimoniale, mais aussi de leur travail autour de formes narratives plus contemporaines. « Un faux graphiste », connu pour ses détournements, Raphaël Meyssan qui a réalisé une série sur la Commune à partir d'images d'archives, et Adrien Martin, qui travaille avec Arte et diffuse ses bandes dessinées via Instagram, ont ainsi réalisé des projets et enrichi les corpus de l'application.

L'application accompagne l'enfant dans son parcours créatif, pouvez-vous nous détailler ce fonctionnement ?

BDnF propose trois parcours.
 ▶ Un premier parcours « Découvrir », en trois étapes se concentrant sur la création du personnage et d'un court strip.
 ▶ Un deuxième parcours « Explorer » qui propose de rédiger de façon plus élaborée le scénario et les dialogues pour composer une planche entière.
 ▶ Enfin un troisième parcours, « Fabriquer », laissant libre cours à la créativité des enfants.

Quels sont les matériaux que l'appli met à la disposition des enfants ?

Pour composer les planches, les enfants peuvent au choix intégrer des images, dessins ou photographies qui ont pu être préparés en amont, piocher dans la galerie des personnages, animaux ou arrière-plans intégrée à l'application, parmi les personnages conçus spécialement pour l'application avec différentes postures dynamiques. L'enfant peut aussi importer des images issues de Gallica, grâce au moteur de recherche lié/intégré à l'appli. Ensuite, il positionne les bulles et éléments graphiques et glisse/dépose les textes qu'il a rédigés dans la partie scénario. Ainsi, il n'est pas bloqué par la crainte de mal dessiner, et peut se consacrer à la réalisation et la composition de son histoire. Différents styles peuvent être appliqués à la planche (naturel, sépia, comic) afin de styliser la bande dessinée et lui donner une cohérence graphique. La diversité des genres et styles, ainsi que la richesse des corpus accessibles peuvent donner lieu à des résultats drôles et loufoques mêlant images patrimoniales et réalistes et permettant à l'imagination des enfants de s'exprimer pleinement.

Propos recueillis le 4 décembre 2019