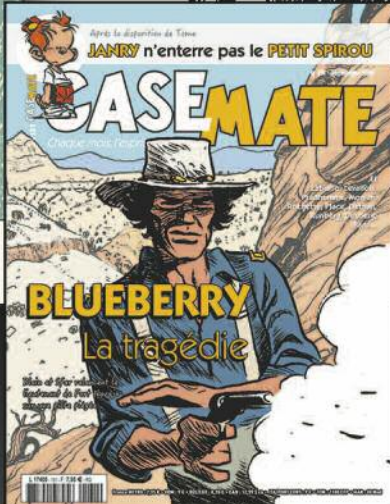


# CASEMATE

Les suppléments gratuits de casemate.fr

Chaque mois, l'esprit BD

## BDnF



Supplément gratuit • Casemate 131, décembre 2019





## BDnF, un logiciel gratuit pour devenir auteur de BD

Raphaël Meyssan vient de clore une remarquable histoire de la Commune en trois albums chez Delcourt. Particularité, des gravures de l'époque remplacent les dessins. Casemate 131 consacre un dossier de six pages à cette performance hors du commun. Parallèlement, Raphaël Meyssan participe au projet de logiciel BD de la BnF concocté par la société Actimage. Destiné aux élèves et aux jeunes créateurs, il sera présenté officiellement en janvier au festival d'Angoulême. Et dès aujourd'hui aux lecteurs de casemate.fr

**D**epuis huit ans qu'il travaille sur son projet d'histoire de la Commune, Raphaël Meyssan est devenu un habitué des archives. Les ressources de la Bibliothèque nationale de France, la BnF, quai François Mauriac, à Paris, n'ont plus de secret pour lui. L'auteur a également effectué un travail de recherche auprès des libraires spécialisés et longtemps fréquenté les vide-greniers à la recherche de la perle rare parmi les quantités astronomiques de vieux journaux illustrés de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle.

**Une démarche** qui ne pouvait laisser la BnF indifférente. Elle qui prépare depuis plusieurs mois, à l'initiative du ministère de l'Éducation nationale, un logiciel dédié à la création de bandes dessinées\*. Objectif : faire découvrir les ressorts de ce moyen

## Vous savez cliquer ?

d'expression en perpétuelle évolution, à travers l'utilisation des ressources maison. Et offrir aux enseignants un outil pédagogique complet orienté neuvième art.

**Damien Sueur, chef de projet**

**multimédia** et audiovisuel à la BnF, explique : « L'idée était de proposer un outil de création pour le travail en classe, avec un corpus spécifique de personnages médiévaux, entre autres, de décors de théâtre, de photos, d'accessoires issus des ressources iconographiques de la BnF, mais aussi d'une base de données d'expressions de personnages de BD spécialement conçus par des professionnels





pour les jeunes. Un premier parcours pour les 8-12 ans (du CM1 à la 6<sup>e</sup>) leur permettra de découvrir les codes de la BD à travers trois formats courts : une case unique, un comic-strip (trois cases) – format traditionnel ou vertical, façon yonkoma pour les japonisants – et un format planche complète à la franco-belge. »

**Un second parcours** plus soutenu offrira, à chaque étape de la création, beaucoup de textes encyclopédiques



paramètres de leurs modèles de travail pour éditer directement en ligne, précise Damien Sueur, par exemple dans Instagram ».

**Pour la sortie de ce nouvel outil**, plusieurs dessinateurs ont livré des planches dans le cadre de projets pilotes. Raphaël Meyssan ou encore Gil Blondel (alias Un Faux Graphiste) qui publie sur Facebook et, version papier, chez Delcourt.

Dans la dernière ligne droite, les différents acteurs sont en phase de test, tout doit être prêt pour la présentation au festival d'Angoulême et l'inauguration de l'Année de la BD en 2020.

**La base de données initiale** devrait s'enrichir rapidement de nouveaux

corpus en lien avec la programmation culturelle des expositions et événements organisés par la BnF (l'exposition Tolkien, en ce moment). Le logiciel BDnF aura vocation à s'ouvrir progressivement à d'autres partenaires institutionnels du monde de la culture. Des discussions sont en cours avec l'Institut français pour intégrer des ressources à destination des étrangers souhaitant apprendre la langue française.

Antoine BÉHOUST

\* Disponible le 30 janvier sur ordinateur (PC/Mac), tablettes et smartphones (version allégée) Android et iOS.

## Vous savez dessiner !

appuyant et illustrant les différents sujets mis en avant. « Nous nous sommes rapidement rendu compte, lors de tests grandeur réelle dans des classes, que beaucoup d'enfants les lisaient peu, pressés d'aller à l'essentiel : créer leur BD. À leurs enseignants de leur faire assimiler le contenu théorique. On cherche avant tout, dans un premier temps, à désacraliser le dessin pour que les enfants n'aient pas peur. Ils peuvent faire de la BD même s'ils ont l'impression de ne pas savoir assez bien dessiner. »

**Le troisième parcours**, orienté « expert », s'adresse aux jeunes créateurs souhaitant travailler sur des formats innovants en BD numérique native, c'est-à-dire directement conçue et dessinée avec le logiciel pour une mise en ligne dans la foulée. Intégration d'outils divers, ouverture du logiciel aux ressources extérieures (banques de données de la BnF, importation directe de dessins personnels numérisés), « ils peuvent régler tous les

