BBF • Contribution | 25 février 2016

ANUKI, PRIX DE LA BIENNALE DU NUMÉRIQUE 2015

L'histoire d'un petit Indien et d'une appli

Céline Meneghin

Conservateur des bibliothèques
Directrice de la Bibliothèque départementale de la Somme

NAISSANCE DU PROJET

La Bibliothèque départementale de la Somme (BDS) met en œuvre depuis plusieurs années des résidences d'auteur sur son territoire avec le soutien de la DRAC, et notamment depuis 2011 des résidences d'auteur de bande dessinée, dont l'objectif est d'initier et de sensibiliser les publics à la bande dessinée autour de l'œuvre de l'auteur accueilli.

Ce dispositif est l'aboutissement d'un travail de long terme, car la BDS et l'association amiénoise de promotion et de diffusion de la bande dessinée « On a marché sur la bulle » travaillent ensemble depuis vingt ans. Ce partenariat a permis la co-réalisation de supports d'animation, en particulier des expositions sur panneaux autour de thématiques ou d'œuvres emblématiques du 9e art, ayant vocation à circuler dans les bibliothèques et collèges de la Somme.

Depuis 2012, la BDS a diversifié son approche des supports de médiation autour du livre afin de permettre la proposition d'animations originales et variées dans son réseau, notamment autour du numérique. L'introduction des tablettes tactiles dans l'offre proposée a fait naître l'envie d'aller plus loin dans l'approche des résidences d'auteur de bande dessinée. Un appel à projet de la Région Picardie autour de l'innovation numérique auprès des jeunes publics a été une opportunité pour la mise en œuvre de ce souhait.

La bande dessinée muette, dans laquelle se sont spécialisées les éditions de la Gouttière, branche éditoriale de l'association « On a marché sur la bulle », apparaît comme le média le plus approprié aux idées qui avaient déjà germé. En effet, par son absence de texte, la bande dessinée muette est le support idéal pour accentuer l'appropriation des codes de conception de cet art et de la lecture de l'image pour un jeune public découvrant par ailleurs la lecture textuelle.

Anuki n'est pas inconnu des lecteurs du département de la Somme grâce aux actions de médiation autour de l'œuvre auprès des scolaires et du public des bibliothèques, ainsi qu'à la présence régulière des auteurs sur les salons du livre. Contactés, l'illustrateur Stéphane Sénégas et le scénariste Frédéric Maupomé sont vite enthousiasmés par ce projet novateur.

COMMENT NAÎT UNE APPLICATION ?

Les auteurs se sont attelés à l'importante tâche d'écriture et d'illustration, car l'application Anuki n'est pas une simple retranscription numérique d'un volume de la bande dessinée, mais bien une création originale. Frédéric Maupomé a rédigé des scénarios inédits et Stéphane Sénégas a dessiné la bible graphique permettant de mettre en scène Anuki et ses amis.

Figure 1. L'application Anuki

Parallèlement, le studio Lumini, retenu dans le cadre de l'appel d'offres, a travaillé à la conception de la coquille technique, à l'intégration des contenus au fur et à mesure des envois des auteurs, à leur animation et à l'ambiance sonore, le tout étant piloté par la Bibliothèque départementale de la Somme. Après huit mois de travail, de phases de tests et de validations, le village indien installe son campement sur les plateformes de téléchargement Android et Apple.

ANUKI EN APPLI

Dès l'origine du projet, la BDS et les auteurs souhaitaient un outil de médiation d'un nouveau genre pour amener les enfants vers la lecture de bande dessinée. Le projet a donc pris la forme d'une application permettant la lecture et la composition de planches. L'application s'adresse à des enfants à partir de 8 ans car, quand bien même la bande dessinée est muette, ils doivent être en mesure de comprendre les codes de la bande dessinée et de concevoir de courts scénarios.

L'application se compose comme suit :

- **Histoire** : une courte histoire interactive disponible à la lecture.
- **Création de planches** : il est possible de composer soi-même une planche de la bande dessinée en choisissant le nombre de cases, le fond, les éléments de décors, les mouvements et attitudes des personnages ainsi que les émotions qu'ils expriment. Cette partie a demandé un travail important à Stéphane Sénégas pour

obtenir un panel diversifié et réaliste des Indiens et des animaux qui peuplent le monde d'Anuki. L'ensemble est exportable et imprimable (figures 2 et 3).

Figure 2. Création de planches (application Anuki)

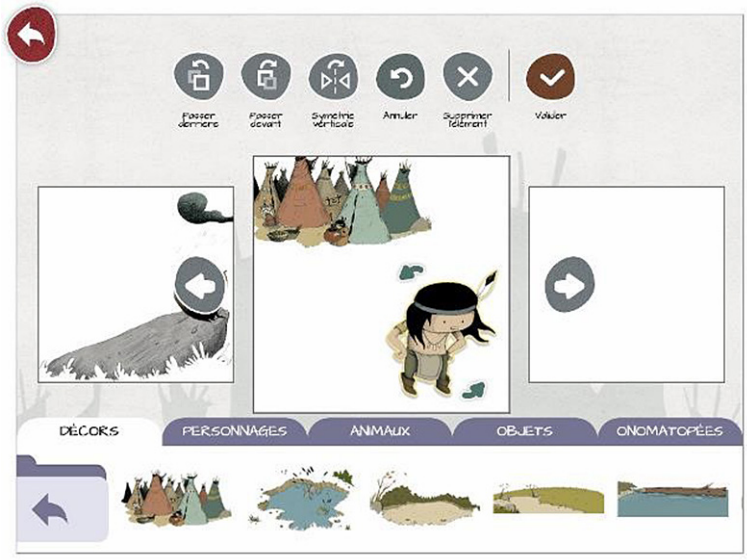
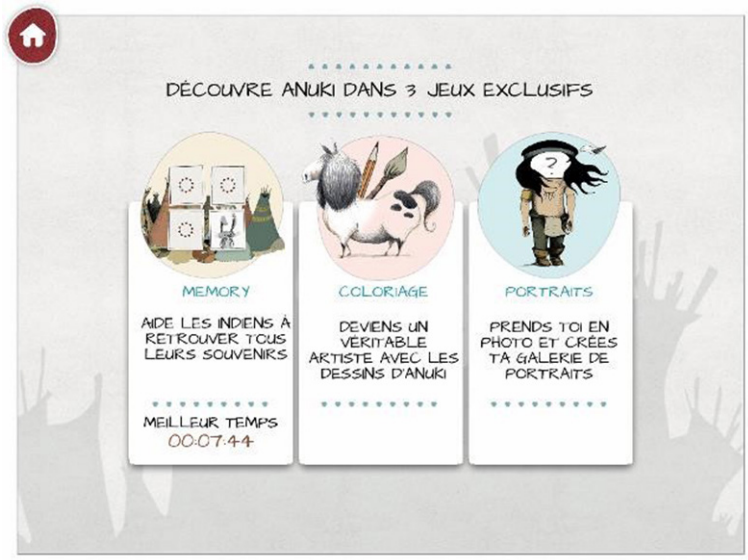


Figure 3. Chasse à la poule (application Anuki)

- **Section ludique** : pour aller plus loin dans la découverte de son univers, Anuki propose aux enfants de jouer avec lui. Dans le « photomaton », il est possible de devenir le héros de sa propre bande dessinée en prenant un « selfie » qui sera inséré à la place du visage de l'un des jeunes Indiens, cette possibilité étant également offerte dans la section de création, permettant ainsi d'être le héros de sa bande dessinée. Pour les plus jeunes, des coloriages et un jeu de Memory sont proposés, faisant ainsi un lien vers l'exposition interactive sur panneaux conçue par « On a marché sur la bulle » puisque l'on y retrouve également ces jeux (figure 4).

Figure 4. Découvrir Anuki dans 3 jeux exclusifs (application Anuki)



- **Section documentaire** : un making-of de la création du tome 5 d'Anuki est présenté pour comprendre comment une bande dessinée vient au monde, depuis les scénarios et les premiers traits de crayons, jusqu'à la sortie du livre en librairie. Les deux auteurs ont pris le soin d'y insérer un lexique expliquant les termes techniques. Deux courtes vidéos permettent également d'appréhender les étapes du crayonné et de la colorisation (figure 5).

Figure 5. Section documentaire de l'application Anuki

- **Section édition** : les 5 tomes publiés à l'heure actuelle sont présentés avec le résumé et quelques visuels de planches.

RÉSIDENCE D'AUTEUR

La réalisation de l'application Anuki n'est que le début de l'aventure. Le but est d'en faire un support complémentaire de médiation et de sensibilisation à la lecture et à la bande dessinée.

Une résidence d'auteur de trois mois a ainsi été mise en place avec Stéphane Sénégas d'octobre à décembre 2015 dans cinq bibliothèques du département (Pernois, Saint-Ouen, Conty, Roisel et Ham). L'objectif de cette résidence a été de faire travailler des enfants de 8 à 10 ans autour de la conception d'une bande dessinée, du lien entre conception graphique et informatique, et entre livre papier et application numérique. Chaque enfant a expérimenté la composition de planches scénarisées depuis l'application et découvert de manière interactive les codes de la bande dessinée, sans avoir l'appréhension de « mal dessiner ».

La prise en main de l'outil par les enfants a été intuitive, le travail d'encadrement de l'auteur et des bibliothécaires a principalement porté sur l'accompagnement des enfants dans la composition : à partir de phrases d'accroche proposées par Frédéric Maupomé, les enfants ont conceptualisé leur idée et conçu leur planche. Chacune de ces planches a bénéficié d'analyses et de conseils quant à la cohérence narrative, la cohérence et la lisibilité du positionnement des éléments, permettant ainsi une approche pédagogique douce et ludique pour faire comprendre ce qui fonctionne ou pas dans l'aspect général et la compréhension intellectuelle par le lecteur de l'histoire muette ainsi réalisée.

Au total, pas moins de 170 enfants ont participé aux ateliers et rencontres dans ce cadre.

Ils peuvent ensuite retrouver Anuki chez eux puisque l'application est disponible gratuitement au téléchargement.

Figure 6. Ateliers Anuki

Photo © CBazin-CD80

UN OUTIL DE MÉDIATION

L'application Anuki est l'un des supports de médiation qui peuvent amener au goût du livre et de la lecture, aux côtés du kamishibaï, du théâtre d'ombres et du tapis narratif qui ont été exploités et, pour certains, spécifiquement créés dans le cadre de cette résidence.

L'application est également présentée et valorisée lors des salons du livre soutenus par le département ou encore dans le BD bus (bibliobus dédié depuis 2009 aux actions culturelles autour de la bande dessinée), et proposée comme support d'animation aux bibliothèques dans le cadre des ateliers « clefs en main » conçus par la BDS pour son réseau dans le cadre des nouvelles activités périscolaires (NAP). Elle est également installée sur l'ensemble des tablettes prêtées au réseau de lecture publique de la Somme et téléchargeable depuis le site de la Bibliothèque départementale via des QR codes.

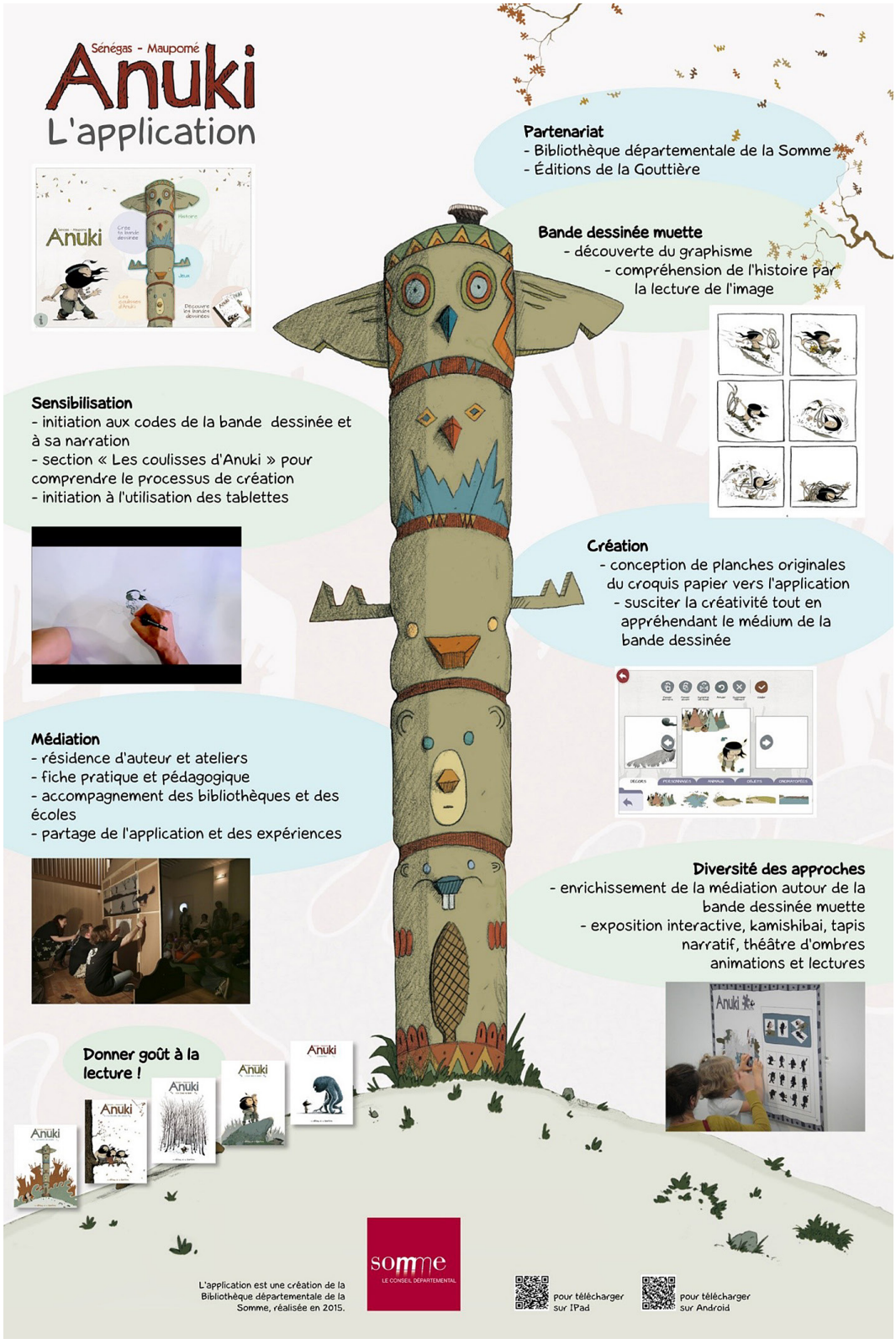
Figure 7. QR codes de téléchargement de l'application Anuki

Une fiche pratique de prise en main et de conduite d'ateliers autour de l'application est également proposée pour les médiateurs, bibliothécaires ou enseignants, sur le site de la BDS.

Le prix de l'innovation en bibliothèque décerné par l'Enssib le 23 novembre 2015 lors de la Biennale du numérique est une reconnaissance de ce travail de médiation et d'innovation de longue haleine dont la BDS et le département de la Somme sont particulièrement fiers.

Pour cette occasion, la Bibliothèque départementale et « On a marché sur la bulle » avaient conçu un poster (figure 8 page suivante).

Figure 8. Poster de présentation de l'application Anuki



L'application est téléchargeable gratuitement sur les plateformes de téléchargement car l'objectif est de partager cet outil avec le plus grand nombre : tout d'abord, auprès des enfants qui participent aux ateliers car ils peuvent ainsi la retrouver chez eux et effectuer de nouvelles créations, mais aussi et surtout auprès des professionnels de la lecture publique, de l'animation et de l'enseignement.

L'application Anuki fait partie d'une stratégie plus globale de promotion et de diffusion du numérique, aux côtés de l'histoire d'école Flamboyant le courageux, conçue par La Souris Qui Raconte et l'auteure Anne-Sophie Gousset, et de la version numérique de Chuut ! de Barroux, album distribué en 2015 aux parents de nouveau-nés dans le cadre de l'opération « Des parents, des bébés, un livre » labellisée Premières Pages par le ministère de la Culture et de la Communication[1]. •

1 L'ensemble de ces projets numériques est disponible à l'adresse suivante : https://bibliotheque.somme.fr/ressources-numeriques/creation-numerique