

BDnF - la fabrique à BD une nouvelle application de la BnF pour créer sa propre BD



LA FABRIQUE À BD

bdnf.bnf.fr

En partenariat avec le Ministère de l'Éducation nationale et de la jeunesse, et Éduthèque
Avec le soutien du Festival International de la Bande dessinée d'Angoulême, de la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, de Canopé, le réseau de création et d'accompagnement pédagogiques, de Investir l'avenir, de l'Aefe, Agence pour l'enseignement du français à l'étranger, du CNL, Centre national du livre et de l'Institut français.



Dans le cadre de BD 2020

BD 2020, Année de la bande dessinée est une opération nationale du ministère de la Culture mise en œuvre par le Centre national du livre (CNL) et la Cité internationale de la bande dessinée et de l'image (CIBDI)

BDnF, la fabrique à BD

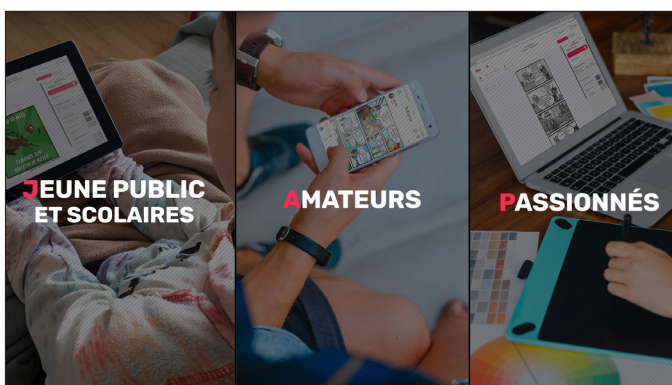
Découvrir les codes de la BD et créer ses propres histoires

À l'occasion du 47^e Festival international de la bande dessinée à Angoulême et en lien avec « 2020, année de la BD » initiée par le ministère de la Culture, la Bibliothèque nationale de France lance l'application (bureau et mobile) gratuite « BDnF » : conçu et réalisé par la BnF, BDnF est un outil de création numérique permettant de réaliser des bandes dessinées et autre récit multimédia, mêlant illustration et texte.

BDnF offre ainsi une immersion au coeur de la fabrique du 9^e art et une occasion d'aborder, de manière ludique, certaines notions propres au genre (construction narrative, temporalité, espace, synergie texte/dessin/intrigues, etc). Créative et intuitive, l'application s'appuie sur une grande variété de ressources pédagogiques et iconographiques, et notamment sur les collections numériques de la BnF.

Conçu en collaboration étroite avec le monde enseignant et en phase avec les pratiques numériques actuelles, le projet BDnF est cofinancé par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse et la

Élaborer un scénario, choisir des personnages et des décors, définir un format, jouer avec les bulles et la typographie, importer, détourner des images et puiser dans les milliers d'images disponibles sur Gallica, la bibliothèque numérique de la BnF : BDnF est un outil innovant, à la fois ludique et pédagogique, décliné en différents parcours selon le niveau de l'utilisateur et les choix de format. Il est destiné aussi bien aux élèves dans le cadre scolaire qu'au grand public.



Disponible gratuitement, sur ordinateur et tablette et mobile, (PC/ MAC/ IOS/ ANDROID), l'application mobile et le site web BDnF qui l'accompagne sont destinés à faire découvrir les grands principes de construction du récit à travers les codes de la bande dessinée et à concevoir une histoire en images.

En complément de l'outil de création, le projet offre en effet un accompagnement pour comprendre le processus de création et l'histoire de la forme d'expression particulière

qu'est la BD. Ce guide de scénarisation embarqué dans l'application donne aux utilisateurs des clés pour produire une œuvre originale.

Selon quatre parcours différents, BDnF permet de composer des formats courts ou de suivre les étapes successives de conception d'une bande dessinée depuis la création de fiches personnages jusqu'à la mise en page en passant par l'écriture d'un scénario.

Elle offre également la possibilité de réaliser librement des webtoons – format qui joue sur les codes du manga et se caractérise par des pages tout en longueur, pensées pour la lecture sur smartphone – ou des planches d'album plus classiques à la manière franco-belge.

Pour permettre à l'utilisateur d'élaborer ses créations, BDnF met à disposition plusieurs centaines d'éléments graphiques (personnages, objets et décors) dessinés pour l'occasion ou issus des collections numérisées de la BnF disponibles dans Gallica.

À l'occasion du lancement de BDnF, la BnF propose à trois auteurs de concevoir des histoires en images avec l'application : Gil Blondel, connu sur le web sous le pseudonyme « Un faux graphiste », Raphaël Meyssan (Les Damnés de la Commune) et Adrien Martin.

Leurs créations seront présentées lors du 47^e Festival international de la bande dessinée à Angoulême et visibles sur le site web de BDnF.

À la découverte de BDnF...

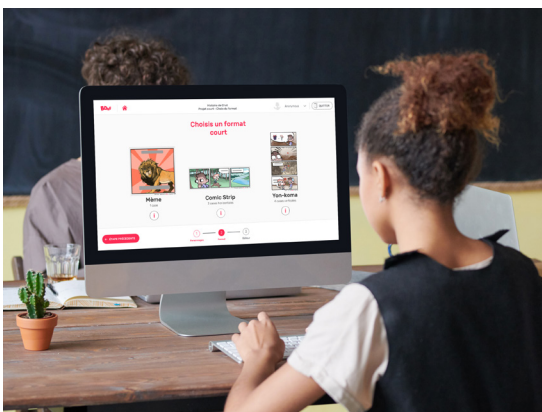
- Une application gratuite et pédagogique pour créer sa propre bande dessinée

Développer sa créativité

L'application permet de réaliser des bandes dessinées, des romans graphiques ou tout autre récit mêlant illustration et texte. Facile d'utilisation, riche de possibilités et de ressources, elle permet à chacun de développer sa créativité et de créer ses propres narrations.

Apprendre à construire un récit

BDnF est destinée à faire découvrir les grands principes de construction du récit à travers les codes de la bande dessinée. Au-delà de l'outil de création, l'application offre un accompagnement pour comprendre les techniques (storyboarding, scénarimage) et l'histoire de la forme d'expression particulière qu'est la BD. Un guide de scénarisation embarqué dans l'application donne aux utilisateurs les clés pour produire à leur tour une œuvre en permettant le choix de la forme, du récit, du type de narration tout en prenant compte le support de diffusion final.

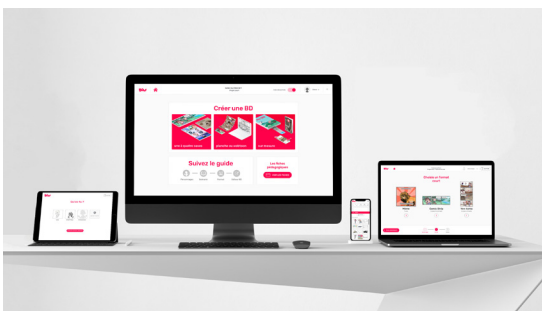


- La démarche : un outil numérique conçu en étroite collaboration avec le monde enseignant

L'application est destinée en premier lieu au public scolaire, enseignants et élèves du primaire et secondaire.

Cofinancé par le ministère de l'Éducation nationale et de la Jeunesse et la BnF, le projet BDnF est né dans le cadre d'un appel à projets innovants lancé par le ministère de l'Éducation nationale.

L'application BDnF est le fruit d'une collaboration étroite des équipes de la BnF avec les enseignants, afin de répondre au mieux à leurs attentes. Le projet a été construit et testé, tout au long de son élaboration, par un panel d'instituteurs et de professeurs, qui ont mis l'application à l'épreuve de la réalité. C'est ce qui fait l'originalité et la qualité de l'application. Au-delà du cadre scolaire, BDnF peut s'adresser à tous, petits et grands, public familial et amateurs de BD pour un usage récréatif ou même aux passionnés (illustrateurs et scénaristes).



- L'exigence : être en phase avec les pratiques numériques actuelles

Le projet s'inscrit en résonance avec les formes de publication en ligne plébiscitées par la jeunesse comme celle d'Instagram par exemple où l'on retrouve dans les publications "stories" des codes de la BD (séquençage, récits mêlant images et textes, maîtrise de la vitesse de lecture par le lecteur). L'application vient nourrir les écritures scénaristiques du jeune public autour des fondements de la dramaturgie.

Cet outil est disponible gratuitement sur ordinateur, tablette et mobile
PC/ MAC/ IOS / ANDROID.

• 1 application / 4 parcours

BDnF propose 4 parcours, adaptés au niveau des utilisateurs :

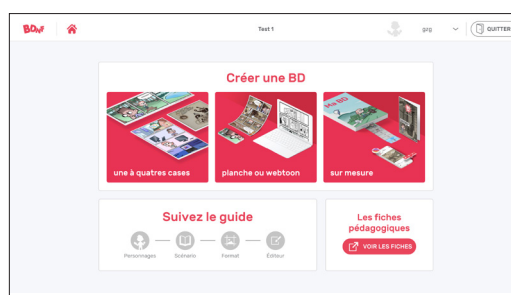
Le premier parcours (1 -4 cases) s'adresse plus particulièrement aux 8 -12 ans. Il permet de découvrir les codes de la BD et de créer une BD dans un format court (Même, une case, Comic strip, Yon-koma).

Le second « planche ou webtoon » offre des possibilités supplémentaires : il s'adresse à un public plus initié et permet de composer une planche complète pour le web et pour l'impression.

Le troisième parcours, « sur mesure », permet de sélectionner des modèles de BD, (pour instagram, format carte postale, panoramique ...) ou de définir sa zone de travail (taille de sa planche, de sa case..).

Le quatrième parcours, « suivez le guide » permet de découvrir le processus de création complet et d'être guidé tout au long de l'élaboration de la BD : très pédagogique, il donne des outils pour créer des fiches personnages, pour écrire un scénario puis pour utiliser un large choix de format, du format classique type planche de BD papier aux formats davantage au web (même, webtoon).

Un exemple de parcours : « suivez le guide »

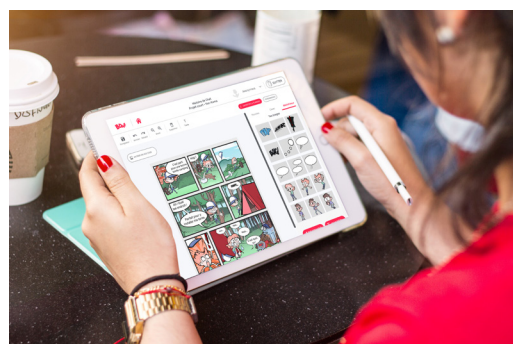


Étape 1

Créer sa fiche personnage

L'utilisateur est invité à réaliser une fiche ou plusieurs fiches de personnages en décrivant, en premier lieu, leurs traits de caractère.

Il peut ensuite dessiner son propre personnage dans l'application, intégrer sa photo ou un dessin réalisé sur une feuille de papier ou encore choisir un personnage dans les corpus proposés dans l'outil ou dans l'ensemble des collections iconographiques de la BnF présentes dans Gallica.



Étape 2

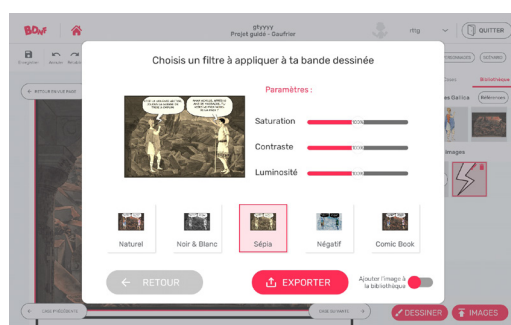
Construire son scénario

L'utilisateur construit son scénario. Il décrit le contenu de ses cases et les dialogues qui les composent.

Étape 3

Éditer sa planche et composer ses cases

L'éditeur permet à l'utilisateur d'ajouter des éléments de décor, de créer des dialogues en ajoutant des bulles, de choisir le format et le nombre de cases qui composent son récit.



Étape 4

Exporter ses créations

L'utilisateur peut exporter ses créations dans divers formats images, vidéo, PDF) en prenant en compte le support final de publication (impression, web, réseaux sociaux, etc.) :

- carré • paysage / portrait • gaufrier • Planche BD franco-belge • Webtoon • Vidéo / stories instagram
- ou créer sa BD sur mesure en déterminant, selon ses besoins, la taille de la planche ou de ses cases.

• Un accompagnement dans la création

En amont de la création de la BD, une aide donne aux utilisateurs, aux élèves en particulier, des clés d'aide à la conception : comment choisir la forme de sa BD ? comment construire son synopsis ? comment faire le découpage ? comment structurer une planche ? etc.

Au cours de la création, une aide est aussi proposée de manière contextuelle chaque fois que l'utilisateur en a besoin ou doit faire des choix : choix d'un format ou d'un type de bulle, découpe de case, intégration d'images etc. Cette option aide l'utilisateur à produire et formaliser son récit, tout en permettant de comprendre les ressorts de la création de BD.

Pour les enseignant(e)s, une bibliothèque pédagogique est mise à disposition sur le site web, vitrine de l'application : www.bdnf.bnf.fr/. Elle inclue une dizaine de fiches présentant l'univers de la bande dessinée (une histoire brève de la BD, les styles de BD, la structure narrative, etc.) et proposant une séquence pédagogique type et des ressources utiles pour l'organisation d'un atelier BD en classe.

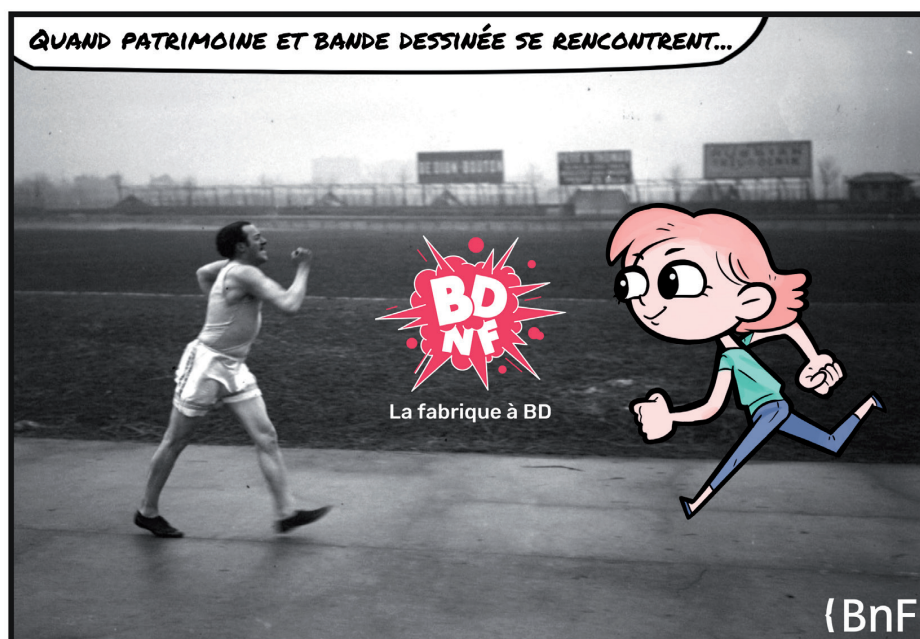
La bibliothèque pédagogique présente un socle d'informations concrètes qui allie théorie et pratique, permettant l'organisation d'un atelier BD en classe avec comme support l'application BDnF.

• Du papier au numérique, des formats variés

Avec les comics, webtoon ou les romans graphiques, le genre de la bande dessinée a évolué. Le développement d'une offre nativement numérique, sous forme d'édition électronique, d'application ou de site, a encore accéléré cette métamorphose du genre de la BD.

À côté du format traditionnel en case plus adapté au papier, l'application propose donc des formats différents, prenant en compte les évolutions de la forme du récit graphique à l'heure du numérique. Elle donne la possibilité de choisir entre plusieurs gabarits et de réaliser des créations aux formes variées et innovantes.

Un outil d'homogénéisation graphique du type « filtre Instagram » est proposé afin de permettre un lissage de la création, inscrite dans une ligne graphique cohérente et unifiée.



- Une application pleine de ressources

L'une des atouts majeurs de BDnF est de donner accès à des ressources extrêmement riches et variées, invitant l'utilisateur à des allers retours permanents entre découverte et création.

L'application BDnF offre à un public scolaire et familial la possibilité de s'essayer à la bande dessinée grâce à des corpus d'éléments visuels créés pour l'occasion et issus des collections patrimoniales de la Bibliothèque. Décors d'opéra du XIX^e siècle ou photographies d'Eugène Atget, personnages mystérieux extraits de manuscrits médiévaux enluminés ou d'affiches de la Belle Époque sont autant de ressources iconographiques qu'il est possible de télécharger au côté de ses propres dessins ou photos.

Un corpus spécifique pour les 8-12 ans

BDnF intègre un corpus de plus de 100 éléments réalisés spécifiquement pour les 8-12 ans. Deux personnages sont proposés, déclinés dans différentes positions et avec un éventail d'expressions diverses (joie, surprise, tristesse, dégoût, etc.). Ils sont accompagnés d'un ensemble de décors sur des thèmes variés : nature, environnement urbain et histoire.

Des corpus thématiques clé en main

L'utilisateur peut s'appuyer sur des corpus thématiques élaborés par la BnF et comprenant des éléments (personnages, animaux, objets...) déjà préparés et détourés. Cette option permet de rassembler simplement et rapidement un corpus de travail cohérent.

Des corpus thématiques à créer en lien avec les programmes scolaires

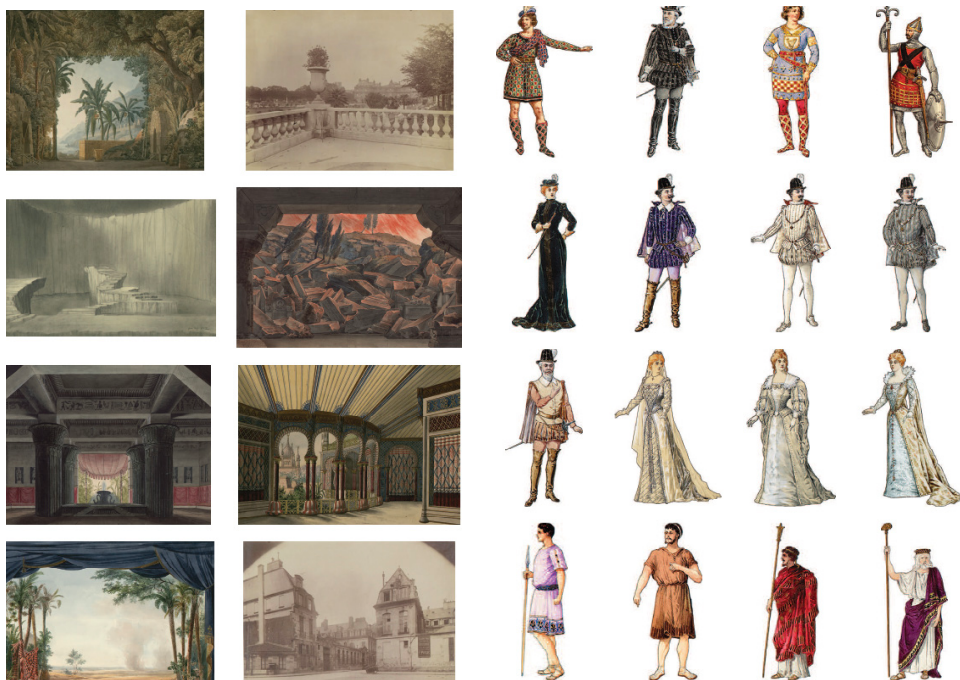
Dans le cadre scolaire, l'élève peut s'appuyer sur un corpus d'images sélectionnées au préalable par le professeur en fonction du programme scolaire. Après avoir téléchargé son corpus thématique, l'enseignant peut les "pousser" vers les tablettes des élèves pour que ces derniers travaillent à partir de cette base.

Importer ses propres créations

Il est aussi possible d'importer ses propres créations visuelles, en réalisant des dessins dans l'éditeur de BDnF ou en important des dessins réalisés au préalable sur papier. Un outil de détourage permet d'optimiser l'intégration d'éléments extérieurs à l'application.

Gallica, la bibliothèque numérique de la BnF

L'utilisateur peut importer des images issues de la base Gallica, contenant près de 6 millions de documents numérisés.



Exemples de corpus issus de Gallica

Zoom sur

Gallica, la bibliothèque numérique de la BnF et de ses partenaires

Gallica, un accès immédiat aux collections exceptionnelles de la BnF

Estampes, photographies, manuscrits enluminés ou autographes, dessins et gravures, unes de presse, cartes et globes, objets d'art, monnaies et médailles... Des papyrus égyptiens aux dessins de presse, en passant par les enluminures des livres médiévaux ou des œuvres de Picasso, la Bibliothèque nationale de France détient des collections iconographiques parmi les plus riches au monde, issues du patrimoine mondial.

Ces collections sont accessibles sur Gallica, la bibliothèque numérique de la BnF et de ses partenaires, reflet de leur diversité et leur richesse avec une offre de 5,8 millions de documents numérisés : 1,5 million d'images, près de 650 000 livres en ligne, plus de 3 millions de fascicules de périodiques, 462 000 objets numérisés - majoritairement des collections de monnaies - ou encore 170 000 cartes et plans, 135 000 manuscrits, 50 000 documents de musique notée, 51 000 documents sonores et 1 600 vidéos.

Près de 4 millions de documents sont issus des collections de la BnF et environ 640 000 documents des fonds des partenaires (219 partenaires des territoires, 61 partenaires de l'ESR, 102 autres partenaires dont 20 partenaires étrangers).

Un accès facile et gratuit à des millions d'images

Les images disponibles sur Gallica sont accessibles et téléchargeables gratuitement et peuvent être partagées grâce au lecteur exportable. Elles peuvent être utilisées librement dans un cadre non commercial et sous réserve de la mention de la source. La définition proposée est suffisante pour couvrir de très nombreux usages, dès lors qu'une qualité éditoriale n'est pas nécessaire.

Une récupération des fichiers en haute définition simplifiée

En lien avec les nouvelles pratiques nées de l'ère du partage numérique, la BnF propose une API gratuite permettant à l'internaute de récupérer lui-même, à partir de Gallica, les images en haute définition : <http://api.bnf.fr/api-iiif-de-recuperation-des-images-de-gallica>.

Toute personne qui préfère recevoir directement les fichiers HD d'images déjà numérisées, sans passer par l'API gratuite, peut utiliser le système de vente en ligne de Gallica et de la banque d'images ou passer commande auprès du département Images et prestations numériques. Pour ces services, les frais techniques, qui s'élevaient jusqu'ici à 25 euros, sont dorénavant réduits à 5 euros.

Le site de Gallica : <https://gallica.bnf.fr>

Zoom sur

Le Service des Editions multimédias de la BnF

Les Éditions multimédias de la BnF ont pour objectif de faciliter la mise à disposition au plus grand nombre des ressources éditorialisées et contextualisées de la Bibliothèque.

L'offre numérique

Depuis plus de 20 ans, le service des Editions multimédias conçoit et réalise des modules éditoriaux en ligne à destination du grand public et du monde de l'éducation (élèves, enseignants) ainsi que les dispositifs multimédias intégrés dans des expositions physiques.

Ces dispositifs numériques permettent de fournir un prolongement aux expositions physiques à travers la mise en ligne d'expositions virtuelles (102 sites en 2020) comprenant en outre de nombreux compléments éditoriaux, et de proposer des dossiers pédagogiques, des modules spécifiques destinés aux enfants.

Le service multimédia développe en parallèle une offre pour la mobilité et vers les nouveaux supports en proposant depuis 2012 des applications disponibles sur iOS et Android.

Cette offre en ligne se décline à travers :

- Un portail « Expositions virtuelles » (<http://expositions.bnf.fr/>), avec 102 sites thématiques en ligne, et parmi lesquels Paysages Français, Le Monde en Sphères, Les Nadar pour les plus récents
- Un portail « Classes » proposant 30 000 ressources pédagogiques (<http://classes.bnf.fr/>)
- Des sites de référence sur l'architecture (Passerelle(s)), la littérature (Les Essentiels de la Littérature), le cirque dans tous ses états (L'Encyclopédie des Arts du cirque) ou le genre littéraire de la Fantasy (Fantasy, retour aux sources)
- Un portail « Enfants » (<http://enfants.bnf.fr/>)
- Des applications pour tablettes et smartphones :
 - Les livres enrichis : Candide (iOS) et Au Bonheur des Dames (Android et iOS)
 - L'application Album : médiation par l'image commentée des œuvres des collections de la BnF (iOS)
 - Les applications d'appropriation des œuvres : Fabricabrac (iOS et Android) et la liseuse universelle Gallicadabra (iOS et Android)
- Une chaîne documentaire vidéo sur VIMEO qui comporte aujourd'hui 133 vidéos.

Contacts presse

Hélène Crenon

helene.crenon@bnf.fr/ presse@bnf.fr - 01 53 79 46 76 / 06 59 64 49 02

Marie Payet

chef du service de presse et des partenariats médias

marie.payet@bnf.fr - 01 53 79 41 18 / 06 63 01 10 74