



# Symposium pour les programmeurs

28/03

2018

 ITALIE  
Bologna Children's Book Fair



---

## 3 RENCONTRES AUTOUR DES HISTOIRES DIGITALES POUR ENFANTS

En mars dernier, dans le cadre de la 33ème foire internationale du livre jeunesse de Bologne, Transbook organisait son 4ème symposium des programmeurs. Il réunissait Nadia Budde, illustratrice allemande à l'origine de l'application « One, Two, Three, Me », Frédéric Gauthier, co-fondateur de la maison d'édition québécoise « La Pastèque » et Ben Newman, l'illustrateur de la série à succès « Professeur Astrocat ». Avec en trame de fond de leurs interventions, le désir de comprendre les mécanismes qui conduisent à la réalisation d'un projet de littérature numérique de qualité.

---

Nadia Budde, illustratrice, ALLEMAGNE  
Frédéric Gauthier, éditeur, QUEBEC  
Ben Newman, illustrateur, ROYAUME-UNI

## UNE UTILISATION PLUS QUALITATIVE DES APPLICATIONS :

Très colorées et pleines de fantaisies, les illustrations de Ben Newman composent un univers peuplé de personnages amusants et décalés. Après avoir collaboré avec des organismes culturels et des marques aussi prestigieuses que la Tate Modern, Google ou encore la BBC, il se consacre désormais quasi exclusivement au célèbre « Professeur Astrocat » qu'il a créé avec son ami d'enfance Dominic Walliman. Sorti en 2013, le premier tome de la série suit le parcours d'un chat savant explorant des sujets aussi divers que la naissance de l'univers ou l'existence de la vie extraterrestre.

Lors du symposium Transbook, il a évoqué le processus qui a conduit à l'adaptation numérique des livres du chat cosmonaute le plus connu du Royaume-Uni. Cette évolution a principalement été motivée par la volonté des auteurs de s'appuyer sur les spécificités qu'offre le numérique comme vecteur pour dépasser les limites narratives et pédagogiques que peut parfois imposer le support papier. Pour certains enfants, le livre reste une barrière difficile à surmonter. Au contraire une application, grâce à l'interactivité qu'elle apporte, est un excellent moyen d'intéresser les plus jeunes à des sujets comme la science, la technologie ou encore les mathématiques.

Une des préoccupations les plus prégnantes actuellement chez les parents concerne l'utilisation que leurs enfants font des supports comme les tablettes, les smartphones ou les ordinateurs. Effectivement la question du contrôle est désormais dépassée puisque la plupart des enfants ont accès à au moins un de ces appareils. Qu'ils le veuillent ou non, les enfants sont naturellement attirés vers les écrans. Il faut donc tout faire pour que le temps passé sur les écrans soit utilisé à bon escient. C'est l'objectif de Ben Newman et Dominic Walliman qui proposent avec Professeur Astrocat un mélange de jeu et de contenus pédagogiques de qualité.

## LES SUPPORTS NUMÉRIQUES AU SERVICE DE L'APPRENTISSAGE

L'illustratrice berlinoise Nadia Budde abonde également dans ce sens. Avec son livre « One, Two, Three, Me », elle s'intéresse à des suites, des groupes d'animaux, et aux différentes manières de les classer ! Chaque page montre trois personnages d'une même famille, en compagnie d'un intrus. Mais elle joue volontairement, pour créer une certaine confusion chez ses jeunes lecteurs, avec les noms des animaux en les associant souvent en fonction de leur proximité sonore.

Le travail d'animation effectué sur l'application sert cette fois-ci encore la dimension pédagogique du projet. Le jeune lecteur est aussi invité à entrer dans la danse et à interagir avec les créatures loufoques de Nadia Budde pour mieux en apprendre le nom et développer son vocabulaire. Le concept est simple : l'apprentissage par l'action plus que par la répétition.

## RÉINVENTER LE RAPPORT À LA NARRATION VISUELLE À L'ÉCOLE :

Pour fêter leurs 20 ans, les éditions La Pastèque décident de réaliser un projet un peu particulier. Elles confient à André Marois le scénario d'une série interactive en douze épisodes autour de l'histoire d'Arthur, le livreur de pizza. Chaque épisode est donné à un auteur/illustrateur qui a une totale liberté sur le choix du support et la manière dont il souhaite donner vie à l'histoire. Le résultat est une aventure surprenante qui se compose aussi bien de mini-jeux, de BD en scroll horizontal, que d'expériences sur les réseaux sociaux ou en réalité virtuelle.

Le point commun de tous les épisodes ? Ils constituent une aventure multi-sensorielle qui intègre véritablement le lecteur à l'arc narratif du projet. La structure linéaire du récit est complètement chamboulée, comment le lecteur va-t-il interagir avec les personnages créés par les auteurs ? Quel sera son rôle ? Dans quelle mesure va-t-il influencer le cours de l'histoire ?

Le livre, surtout en littérature jeunesse, a toujours proposé des formes d'interactions originales aux lecteurs. À travers les applications et grâce à des technologies comme la réalité virtuelle ou augmentée, les auteurs cherchent à amener ces interactions à un nouveau stade. Les projets numériques ne sont pas pensés comme de simples copies des livres dont ils sont inspirés. À travers l'exploration des spécificités des supports choisis, ils réinventent le fil des histoires pour que le lecteur puisse y trouver une place.



TRANSBOOK EST UN PROJET EUROPÉEN POUR LA TRANSITION NUMÉRIQUE DU SECTEUR DE L'ÉDITION JEUNESSE

[www.transbook.org](http://www.transbook.org)  
[contact@transbook.org](mailto:contact@transbook.org)

 [@TransbookEU](https://twitter.com/TransbookEU)



# Transbook

children's literature on the move



Co-funded by the  
Creative Europe Programme  
of the European Union