

# Le livre pour enfants fait « bzz » sur la tablette

## JEUNESSE CotCotCot Apps relance l'offre numérique

► Non, l'offre jeunesse sur tablette, ce n'est pas que des jeux avec achats intégrés et publicités.

► Making-of d'une application qui réinvente, numériquement, l'album à rabat pour les enfants : « Qui fait bzz ? »

Sabine De Greef fait le plus beau des grands écarts. Elle n'est pourtant pas gymnaste mais auteure et illustratrice de livres jeunesse. Qui eût cru que les tissus qu'elle a hérités de sa mère couturière pour composer des soyeux albums pour enfants – dont l'archiconnu *Qui dort ici ?* – serviraient un jour à créer une application numérique ?

De l'étoffe à l'écran tactile, c'est le pari de sa dernière création. Peu branchée technologie, Sabine De Greef a fait confiance à l'entreprise CotCotCot Apps d'Odile Flament pour transformer en aventures digitales son chat de feutrine et son abeille aux ailes de tulle butinant le pollen de fleurs aux boutons de chemise. Le résultat est doux comme la soie !

Avec *Qui fait bzz ?*, le petit lecteur (dès 3 ans) joue à cache-cache dans une prairie qui défile sous le doigt. Une feuille qui bruisse et l'on comprend qu'il faut débusquer une coccinelle

ou un ver de terre. Chaque rabat imaginé sur le papier par l'illustratrice devient une animation. Oiseau, chien, vache ou mouton font ainsi avancer cette histoire interactive pour réviser les animaux.

### Deux ans de travail

Il a fallu deux ans pour concevoir l'application, soit la même durée qu'un éditeur classique, comme l'Ecole des Loisirs, pour concevoir un album de qualité. Deux ans de va-et-vient entre l'illustratrice et un développeur, une infographiste, des musiciens qui ont composé une musique originale aux accents de samba, ou un capteur de son qui a notamment fourni le bourdonnement de l'abeille, un « bzz » qui doit pouvoir être entendu mille fois sans rendre chèvres les petits utilisateurs. Et surtout leurs parents.

La fine équipe est partie d'un canevas dessiné par Sabine De Greef sur une sorte de leporello (petit livre plié en accordéon) déplié, et de ses personnages de tissu et de papier. « Nous avons voulu travailler avec cette matière pour donner envie aux enfants de toucher, souligne Odile Flament. Ça donne du relief, on joue avec les textures. J'en avais marre des à-plats qu'on voit partout ailleurs, des images à la sous-Disney, très neutres. Mais

utiliser des tissus et du papier n'a pas été simple pour l'animation. »

Les concepteurs ont dû faire appel à un matériel proche du

travail d'animation, dont un statif (support servant à fixer les appareils) généralement utilisé pour la stop-motion, cette technique permettant de créer l'illusion du mouvement à partir de photos d'objets fixes. Ils ont ainsi photographié chaque personnage, chaque feuille, chaque nuage, puis les ont détourés sur photoshop, et recomposés avec un système de calques pour juxtaposer les éléments.

Avec, enfin, un peu de code pour concevoir la partie interactive : quand on clique ici, le chat ronronne, quand on clique là, l'oiseau se sauve à tire-d'ailes, etc.

Au final, *Qui fait bzz ?* est devenu une sorte d'album en version augmentée, où les images galopent tout en jappant, chantant ou bêlant.

Avec, en bout de course, quelques jeux dont une invitation au bricolage pour reconstruire soi-même son animal, en papier ou autre, à l'aide de bâtonnets. Du coup, il faut manger des glaces pour rassembler le matériel, cocasse chemin inverse du numérique vers la (douce) réalité. « Avant le lancement, nous avons fait des tests, dans les bibliothèques notamment. C'était chouette de voir l'interaction entre les parents et les enfants. Certains le lisaient comme on lit un livre de papier, et la question du numérique ne se posait plus : c'était juste une histoire. »

### Un genre en construction

Dès la rentrée, Sabine De Greef prendra le chemin des écoles et des bibliothèques avec cette appli qu'elle considère comme une suite de son album *Et... Badaboum* paru en 2009 chez Pastel. « On peut aussi lire l'histoire tous ensemble sur grand écran avec un vidéoprojecteur et utiliser la tablette comme télécommande », précise Odile Flament, contredisant ceux qui voient la tablette comme un gadget isolant les enfants.

Alors, ce genre de réussite

présage-t-il de la fin de l'album classique ? Adieu veau, vache, cochon de papier dans nos imagiers ? Pas si sûr. Le marché est encore plus que tâtonnant. CotCotCot Apps n'est pas la poule aux œufs d'or, loin de là. « Je ne me paye pas encore de salaire, avoue son éditrice. Qui fait bzz ? se vend 2,99 euros, c'est peu, et bien sûr, je tiens à ce qu'il n'y ait pas de publicité ni d'achat intégré. »

Même si la littérature jeunesse numérique se construit petit à petit, tout comme l'appétence du public, tout reste à faire : élargir les canaux de promotion de ces applis, former les professionnels de l'enfance au numérique, et surtout faire tomber des barrières psychologiques auprès de parents encore frileux sur ces contenus technologiques. ■

CATHERINE MAKEREEL