

DU RÉCIT TRADITIONNEL SÉNOUFO À LA CONCEPTION D'UNE BANDE DESSINÉE ÉDUCATIVE DIGITALE

Kignigouoni Dieudonné Espérance TOURE

Institut National Supérieur des Arts et de l'Action Culturelle (INSAAC), Côte d'Ivoire
esperancetoure@yahoo.fr

Résumé : Cet article propose une approche éducative par un apprentissage axé sur l'acquisition de savoirs issus de la culture africaine profonde. Ainsi, la démarche scientifique et créative a pour objet la création d'une bande dessinée éducative digitale à partir d'un récit traditionnel sénoufo. La méthodologie adoptée s'articule autour de la recherche documentaire, des récits de vie, des entretiens et de la méthode de création plastique. Il ressort de ce travail, un appel à l'éveil de la conscience collective sur la nécessité de porter un intérêt sur les récits traditionnels qui constituent une source intarissable de connaissance contre la forte acculturation subie par nos sociétés contemporaines. En effet, la transposition des contenus artistiques et culturels vers le digital permettra à une majorité de jeunes et probablement les enfants d'y accéder en s'appropriant les valeurs propres à leur origine culturelle. De même, l'étude se présente aussi comme un projet qui favorise l'implantation d'une économie du conte contribuant ainsi à la dynamique des industries culturelles et créatives.

Mots-clés : récit traditionnel, Sénoufo, conception, bande dessinée digitale, industries créatives.

FROM TRADITIONAL SENUFO STORYTELLING TO THE DESIGN OF A DIGITAL EDUCATIONAL COMIC STRIP

Abstract : This article proposes an educational approach through learning based on the acquisition of knowledge from deep African culture. Thus, the scientific and creative approach aims to create a digital educational comic book based on a traditional Senufo story. The methodology adopted is based on documentary research, life stories, interviews and the method of plastic creation. It emerges from this work, a call to the awakening of the collective conscience on the need to carry an interest on the traditional stories which constitute an inexhaustible source of knowledge against the strong acculturation undergone by our contemporary societies. Indeed, the transposition of artistic and cultural contents to digital will allow a majority of young people and probably children to access them by appropriating the values proper to their cultural origin. Similarly, the study is also presented as a project that promotes the implementation of an economy of storytelling contributing to the dynamics of cultural and creative industries.

Keywords: traditional storytelling, Senufo, design, digital comics, creative industries.

Introduction

En Afrique, les peuples ont pour moyen de conservation, de transmission et de circulation de leurs contenus culturels et artistiques, le système d'oralité. Au-delà de cette ancienne forme de diffusion, il existe aujourd'hui des outils modernes comme la digitalisation qui s'introduit peu à peu dans les pratiques quotidiennes.

Toutefois, il convient de dire qu'au fil des années, les effets de la colonisation et de la modernisation ont progressivement ébranlé cette disposition institutionnelle jadis en vigueur. Ainsi, l'on constate que les enfants africains surtout ceux des milieux urbains sont bercés et éduqués selon des normes qui contrastent avec la culture africaine profonde. Dès lors, la majorité d'entre eux grandissent en n'ayant pour repères et modèles essentiels, les super-héros issus des productions occidentales, tels que *Spiderman*, *Batman*, *Iron Man*, etc. Cette forme d'acculturation détruit insidieusement la quintessence de certaines valeurs et

croyances africaines, ainsi exposées à la disparition et à l'effacement mémoriel. Or, il ne peut y avoir de développement réel, sans un développement humain axé sur la promotion de l'acquisition de savoirs, de savoir-faire et de savoir-être, intrinsèquement liés à l'histoire et à la culture propres. Comme le soulignait, Amadou Hampâté Bâ (1975, p.39) :

« *Le grand problème, pour l'Afrique moderne, c'est tout d'abord de reconnaître elle-même cette culture traditionnelle afin de s'employer à l'inventorier pour pouvoir la définir dans sa nature et sa valeur essentielle ; c'est, ensuite de créer un langage intelligible en vue de mettre cette culture à la portée de ceux qui ont rompu avec les usages hermétiques...* »

L'ère du numérique et des nouvelles technologies semble incontournable. Alors, les pays africains ont besoin de politiques fortes et innovantes pour concilier et consolider leurs identités culturelles en présence, afin d'avoir une identité propre sans fioriture. Pour répondre à cette problématique, la présente étude s'attèle à transcrire en une bande dessinée¹ éducative digitale, un récit traditionnel sénoufo intitulé *Ta'nourou*². L'atteinte de cet objectif se fonde sur la recherche documentaire, les récits de vie, les entretiens et la méthode de création plastique. Le processus créatif adopté est assurément un moyen qui permettra aux jeunes générations africaines, d'accéder à leur culture en profitant des finalités ludiques, éducatives et didactiques du récit traditionnel, par le truchement d'un canal moderne d'expression omniprésent dans leur quotidien : le numérique.

La réalisation de ce travail constitue aussi un levier de dynamisation du secteur des industries culturelles et créatives qui se justifie par la création d'emplois dans le domaine de l'édition et du cinéma d'animation. Cette initiative, au regard de ces apports évidents, peut favorablement participer au développement économique, social et culturel de l'Afrique. Ainsi, pour mener à bien la recherche, l'analyse porte en premier lieu sur le récit traditionnel comme une approche ludique et didactique pour l'acquisition des savoirs. Dans une seconde section, elle aborde le processus de création plastique de la bande dessinée éducative et digitale.

1. Récit traditionnel, une approche ludique et didactique pour l'acquisition des savoirs

Le conte est une pratique universelle que l'on retrouve chez quasiment tous les peuples du monde. Selon les sphères géographiques et les appartenances sociologiques, ses manifestations diffèrent et répondent à des objectifs propres.

En Afrique, il occupe une place prépondérante dans la vie communautaire. En effet, il permet de passer des moments d'échanges et de convivialité. Défini comme un récit de faits, d'aventures imaginaires, destiné à distraire, le conte traditionnel, au-delà de sa fonction ludique sert de canal à la transmission de leçons culturelles. Au cours du temps, son exécution a donné l'occasion de véhiculer de génération en génération certaines valeurs qui ont facilité la conservation de la quintessence des contenus culturels. Chez les Sénoufo de Côte d'Ivoire tout comme chez leurs confrères africains, des séances de conte sont organisées les soirs dans les villages. L'on se retrouve autour du feu en compagnie du conteur soutenu dans sa tâche par un agent rythmique. Ces derniers relatent des histoires captivantes à l'attention de l'auditoire. Ces instants de prise de parole, d'art oratoire et de partage sont pour les jeunes un moyen d'entrer en communion avec le fonds de la connaissance ancestrale.

¹ La bande dessinée (BD ou Bédé) se définit comme une succession d'images illustrant une histoire où les textes (dialogues) sont communément inscrits dans les phylactères. L'interaction d'images et de textes crée une coopération harmonieuse entre l'écriture et le dessin.

²*Ta'nourou* est un terme en Sénoufo qui signifie Écoute lorsqu'on te donne des conseils.

Cependant, il faut dire que la modernité a quelque peu altéré cette disposition d'antan. De nos jours, ces activités récréatives et d'apprentissage sont de plus en plus rares. Ainsi, au regard de son importance dans l'animation sociale africaine, le conte doit être mieux perçu et vulgarisé afin de permettre à tous, en l'occurrence aux enfants de bénéficier d'occasions ludiques couplées à l'acquisition de notions éducatives et morales qui régissent nos structures de vie collective. S'intéressant à la question, Pierre N'DA K. (1984, p.251), relève que :

« Le conte traditionnel africain est également et en même temps une école d'éducation et de formation pour l'enfant comme pour l'adulte, et cela, sur tous les plans. Au niveau de la morale par exemple, le conte véhicule les idéaux de la société, enseigne le bien et le mal, inculque les règles de conduite à respecter pour la réussite personnelle et pour le bien de la communauté toute entière... Le conte traditionnel, par sa valeur ludique, didactique et esthétique est certainement un des éléments les plus riches du patrimoine culturel africain et un des meilleurs moyens d'éducation. »

Aujourd'hui, l'avènement du numérique pose les jalons de nouvelles perspectives qui constituent une opportunité à saisir pour exposer et diffuser, dans le monde, les valeurs africaines. Il est vrai qu'il existe des initiatives menées dans ce sens telles que : les plateformes numériques d'écoute et de visualisation de contes (*l'Afrique en conte de RFI, Ultimes griots...*), les festivals, les colloques, les journées, les caravanes... Mais celles-ci demeurent encore insuffisantes face aux défis multiformes actuels et à la forte acculturation permanente causées par les productions occidentales.

La jeunesse africaine dans sa globalité grandit en étant façonnée par des croyances et valeurs autres que celles de son origine. En effet, le fait de ne se reconnaître qu'à travers l'autre, amène quelque fois à nier sa propre existence et à se muer en un être en quête perpétuelle de reconnaissance.

Face à cette urgence, il est nécessaire de trouver les mécanismes adéquats pour répondre à la problématique. C'est pourquoi, la présente étude porte une réflexion sur la capacité de réinvestir les contes traditionnels par l'approche plastique en créant une sorte de support de communication à travers des bandes dessinées éducatives digitales qui seront accessibles à tous. L'enjeu, ici, est d'aider à la vulgarisation des contenus afin de les transformer de puissants outils didactiques à large impact, car au-delà de son caractère ludique, le récit traditionnel, dans ses finalités, perpétue des savoirs, savoir-faire et savoir-être essentiels à l'édification de la personnalité africaine.

Les savoirs transmis ont pour fondement les connaissances théoriques qui faciliteront la vie personnelle et collective. Quant au savoir-faire, il sert à la construction de compétences opérationnelles nécessaires à l'existence humaine. Pour ce qui est du savoir-être, il contribue au développement des qualités personnelles comme, la confiance, l'audace, la motivation, le sens du partage, l'empathie, la créativité, l'esprit critique, la curiosité, etc.

Le choix des (2) deux canaux d'expression que sont la bande dessinée et le digital, n'est pas fortuit. La bande dessinée est un atout pour la raison évidente que c'est un médium à la fois attractif, informatif, descriptif, symbolique, divertissant et illustratif. Très apprécié du public, elle jouit d'une adhésion totale auprès des enfants³.

³ « Dans une société où la majorité de la population lit très peu, la bande dessinée est particulièrement perçue comme un média destiné aux plus jeunes. En effet, les petits Africains, comme partout dans le monde, adorent la bande dessinée... On peut estimer que la bande dessinée est l'une des passerelles les plus utiles et les plus efficaces pour amener la jeunesse du continent vers la lecture et « l'objet » livre en particulier. », Extrait de l'article en ligne *La bande dessinée d'Afrique en 20 questions : de la création à la diffusion*, La revue des livres pour enfants international, Christophe Cassiau-Haurie, Mis en ligne le 16 mars 2011 sur <https://takantikou.bnf.fr/>. Page consultée le 18 janvier 2022 à 13 h.

Dès lors, la bande dessinée, en plus du son et des textes, offre l'occasion de se projeter dans une visualisation imagée de l'époque à laquelle se sont déroulés les faits. Ce procédé garantit une meilleure compréhension, contextualisation et une acceptation du message véhiculé. A ce sujet, Nicolas Bordas (2012, p.92), indique que «...Rien n'est plus efficace qu'une idée incarnée par un visuel. L'image transforme une théorie en un élément sensible, qui est facteur d'adhésion. La représentation d'une idée concrète génère une trace parfois indélébile. »

En ce qui concerne le digital, il s'agit de passer de l'oralité au numérique par la transposition des récits traditionnels en version images interactives sur les différentes plateformes de communication et *via* des applications ludoéducatives. L'utilisation du digital ouvre ainsi au conte à un vaste auditoire en contribuant *in fine* à la conservation des idéaux qu'il prône pour la postérité. De plus, la volonté de réinventer la pratique du conte traditionnel par les moyens actuels participe également à la création d'écosystèmes favorables à l'implémentation d'une économie du conte et par ricochet à la dynamisation des industries culturelles et créatives en Afrique.

2. Processus de création plastique de la bande dessinée éducative digitale dénommée : *Ta'nourou*

Le processus de création plastique consiste à établir la démarche créative à mener pour concevoir la Bande dessinée. Pour ce faire, l'étude s'intéresse tout d'abord au synopsis puis, à la déclinaison du synopsis en scénario. Ce procédé permet d'écrire les dialogues, de choisir les personnages et d'établir l'ossature de la bande dessinée. Après cette étape, l'on procède à partir des logiciels *Photoshop* et *Illustrator*, aux recherches graphiques et à la mise en couleur des personnages principaux, au crayonné des contenus des planches, à l'encrage et enfin à la mise en couleur et au lettrage des planches.

2.1. Synopsis

Le synopsis est un récit bref issu d'une idée originale ou fictive, d'une histoire inspirée d'ouvrages (littéraires, cinématographiques...) ou de récit de vie. Il sert de fondement à l'écriture du scénario. Dans le cadre de ce travail, le synopsis est celui d'un conte extrait de la tradition orale des Sénoufo de Côte d'Ivoire. Ce peuple vit dans la partie septentrionale du pays. Ils sont essentiellement agriculteurs et leur vie sociale est régulée par le *Poro*, une puissante institution fondée sur l'initiation dans les bois sacrés.

Synopsis du conte *Ta'nourou*

L'écoute est une faculté qui permet à l'individu de mieux vivre en société. C'est la raison pour laquelle l'accent est porté dans ce conte sur la capacité à prêter une oreille attentive à ce qui est dit, surtout aux paroles des aînés.

Cette attitude comportementale provenant des profondeurs de la tradition ancestrale est une valeur à prôner pour contribuer à la résolution des maux auxquels sont confrontés les jeunes africains, tels que : le mensonge, l'avidité, la délinquance juvénile, etc.

L'histoire narrée est celle d'une jeune fille orpheline, prénommée *Ta'nourou*. Elle avait la mauvaise habitude de n'écouter personne, même pas sa Grand-mère maternelle du nom de *Nan N'tiè*. Pourtant les personnes plus âgées savent ce qu'on ne sait pas. Ne respectant pas les conseils que lui prodiguait quotidiennement sa Grand-mère, un jour de retour d'une balade nocturne, *Ta'nourou* fit la rencontre d'un être maléfique à l'allure terrifiante. Prise de peur, son premier réflexe fut d'invoquer le nom de sa Grand-mère, puis de regagner expressément, à pas de course, la case de cette dernière. La morale à retenir est relative à la notion d'écoute, car elle permet de se concentrer sur le factuel, de développer l'esprit de critique et d'analyse afin d'éviter des problèmes majeurs souvent irréversibles.

2.2. Scénario

Le scénario est le plan détaillé du synopsis. Il présente concrètement les personnages, les rôles, les dialogues et l'environnement dans lequel se déroulent les faits. A partir du scénario, il est plus évident de passer aux différentes recherches graphiques inhérentes à la création de la bande dessinée.

Scénario de la bande dessinée Ta'nourou

PLANCHE 1

1. Extérieur/Jour-Village Napiékaha

(Vue panoramique du Village Napiékaha)

Le jour se lève sur Napiékaha...

Grand-mère N'tiè

(Réveillée de bonne heure et assise devant sa case, Grand-mère N'tiè s'adresse à sa petite fille Ta'nourou qui vient de sortir de la case jouxtant celle de sa Mémé.)

Je suis persuadée que hier nuit, tu es encore rentrée tard. Je sais également que lorsqu'on part se coucher et que tu me souhaites de passer une bonne nuit. Tu te précipites aussitôt dehors, croyant que je suis profondément endormie.

Ta'nourou

(Tête baissée, elle écoute sa grand-mère)

Grand-mère N'tiè

Ta'nourou, tu es un enfant qui a du potentiel. Ne le gâche surtout pas. Fais attention à tes actes et écoute lorsqu'on te parle. Un enfant ne doit pas rester dehors tard la nuit, car c'est généralement à ces heures indues que les esprits maléfiques se promènent. Si tu ne prêtes pas attention à cette recommandation, tu risques, un de ces jours, de faire une mauvaise rencontre qui peut être préjudiciable.

Ta'nourou

(Elle fait des grimaces)

Ok Mémé, j'ai compris. Mais tu sais, je n'y crois pas aux superstitions.

Grand-mère N'tiè

Ta'nourou, il faut y croire, ce n'est guère une superstition. Apprends à rentrer tôt. Cela t'évitera également de te réveiller tardivement après tout le village.

Ta'nourou

(Rires)

J'ai compris Mémé.

PLANCHE 2

2. Extérieur/Soir-Village Napiékaha

(Des heures après, Ta'nourou est en compagnie de ses amies Miyala et Kahonama en train de jouer à quelques encablures du village.)

Ta'nourou

C'est à mon tour de sauter la corde.

Amie 1, Miyala

Oui effectivement, c'est ton tour, Vas-y.

Amie 2, Kahonama

Les filles, je pense qu'il faut qu'on songe à rentrer. Il se fait tard. Demain, nous devons nous rendre au marigot de bonne heure.

Amie 1, Miyala

Tu as parfaitement raison Kahonama, rentrons.

(Les filles décident de rentrer. Elles cheminent ensemble jusqu'à l'entrée du village. Puis, elles se séparent en se disant au revoir.)

Amie 2, Kahonama

Les filles, c'est ici que nos chemins se séparent. A demain.

Amie 1, Miyala

Ok...A demain les filles.

Ta'nourou

A demain les filles. Rentrez-bien.

PLANCHE 3

3. Extérieur/Soir-Village Napiékaha

(Ta'nourou se retrouve alors toute seule sur le chemin menant à sa case)

Ta'nourou

(Soudain, elle entend des pas et des bruits se rapprocher d'elle dans cette nuit obscure)

Qui est-ce? Qui est là ? Que me voulez- vous ?

(Tout à coup, elle vit une ombre à l'allure terrifiante se dresser devant elle. C'était Côlôti, l'ombre lanceur de malédictions.)

Côlôti

Jeune fille, que fais-tu à cette heure tardive dehors ? Je suis Côlôti, l'ombre lanceur de malédictions.

Ta'nourou

(Terrifiée par cette rencontre, elle prit la fuite à grande enjambée en criant le nom de sa Grand-mère)

Mémé N'tiè...

PLANCHE 4

4. Intérieur/ Jour-Case de la Grand-mère N'tiè

(Très tôt, le matin, Ta'nourou rejoint la case de sa Grand-mère pour lui expliquer sa mésaventure et lui présenter des excuses.)

Ta'nourou

Bonjour Mémé...

Grand-mère N'tiè

Bonjour Ta'nourou. Tu es très matinale aujourd'hui. Que se passe-t-il ? Tu t'es vite endormie hier ?

Ta'nourou

(Elle a la tête baissée, elle coule les larmes)

Non Mémé. Je suis encore rentrée tard hier et sur le chemin du retour, j'ai rencontré Côlôti. L'ombre lanceur de malédictions. Je n'ai donc pas fermé les yeux de la nuit.

Pardonne-moi Mémé, désormais, j'écouterai tous tes conseils.

Grand-mère N'tiè

Tu sais Ta'nourou, la vie est un mystère. Si tu veux grandir et réussir parmi les siens, il te faut savoir écouter les aînés. Cette expérience que tu as vécue est une leçon apprise. Alors ne l'oublie jamais. Prépare-toi à rejoindre tes cousines au marigot.

Fin.

2.3. Recherches graphiques et mise en couleur des personnages principaux

Cette étape consiste à la création graphique des personnages (émotions, corpulences, vêtements...) et leur mise en couleur. La recherche graphique doit impérativement tenir compte des descriptifs du synopsis et du scénario. Ainsi, les personnages clés de la bande dessinée *Ta'nourou* sont : Ta'nourou, Grand-mère N'tiè et Côlôti. (Voir Fig.1, 2,3, pages 11 et 12).



Fig.1 Recherches graphiques et mise en couleur de Ta'nourou

Source : Figure réalisée par DOUMBIA Alhassane, illustrateur bédéiste à *Ultimes Griots*⁴, le 05 juin 2022.



Fig.2 Recherches graphiques et mise en couleur de Grand-mère N'tiè

Source : Figure réalisée par DOUMBIA Alhassane, illustrateur bédéiste à *Ultimes Griots*, le 06 juin 2022.

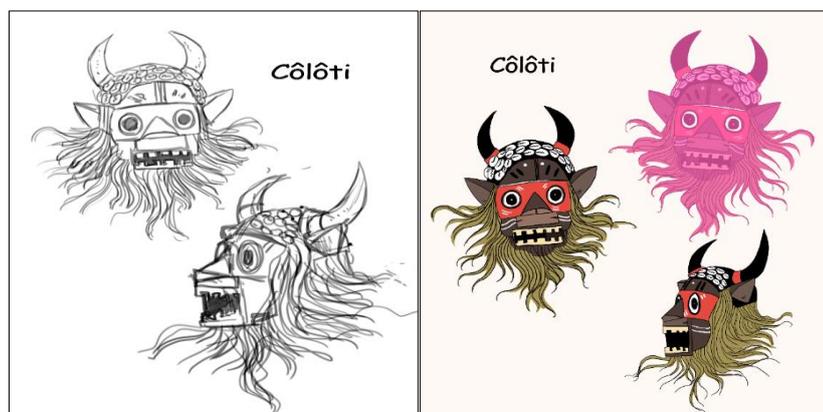


Fig.3 Recherches graphiques et mise en couleur de Côlôti

Source : Figure réalisée par DOUMBIA Alhassane, illustrateur bédéiste à *Ultimes Griots*, le 07 juin 2022.

⁴ *Ultimes Griots* est un Studio d'illustration et d'animation ivoirien. Site web : <https://ultimesgriots.com/>.

2.4. Crayonné

Le crayonné est la première représentation visuelle du scénario. Il concerne le crayonnage effectif du dessin avec l'ensemble des détails sur les planches. Il comprend les croquis des personnages, des scènes, de l'environnement et des phylactères⁵ qui doivent contenir les dialogues. (Voir Fig.4, page 13).

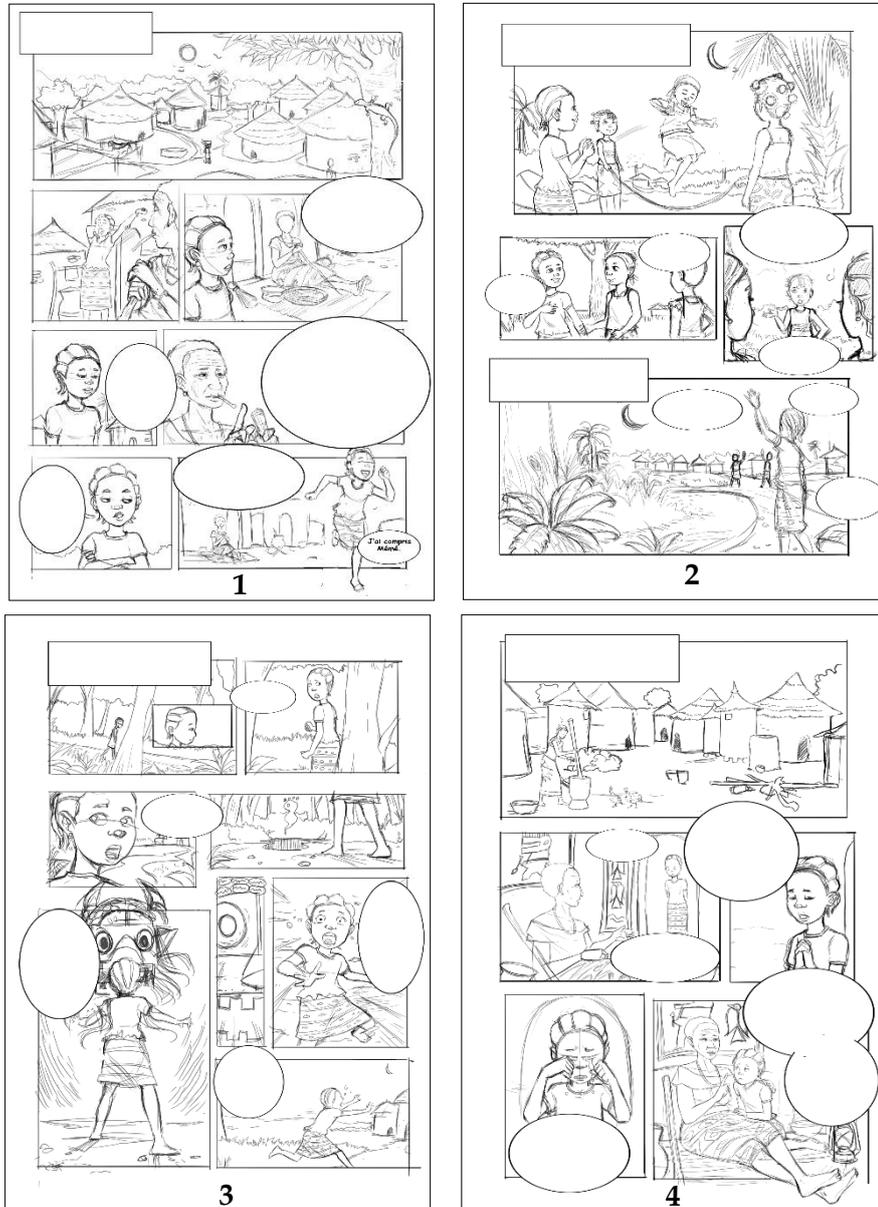


Fig.4 Crayonné des contenus des planches 1, 2, 3 et 4

Source : Figures réalisées par DOUMBIA Alhassane, illustrateur bédéiste à *Ultime Griots*, le 09 juin 2022.

⁵ Les phylactères ou bulles : sont des espaces de formes variantes (ovales, rectangulaires...) qui servent à inscrire les dialogues ou les pensées des personnages d'une BD. Extrait de l'article en ligne, *Sinzigue source de création d'une bande dessinée*, https://insaac.edu.ci/revue_sankofa/KANIAN_TERE_N_6_DEC_2020.pdf. ISSN : 2617-2712, pp.88-114, p.96, page consultée le 18 janvier 2022 à 11h 18mn.

2.5. Encrage

L'opération de l'encrage suit celle du crayonné. Il s'agit de redessiner les contours du crayonné en précisant les traits définitifs du dessin. L'encrage permet d'obtenir un travail épuré qui facilite la mise en couleur et le lettrage de la bande dessinée.



Fig.4 Encrage des planches 1, 2,3 et 4

Source : Figures réalisées par DOUMBIA Alhassane, illustrateur bédéiste à *Ulltimes Griots*, le 12 juin 2022.

2.6. Mise en couleur et lettrage

La mise en couleur et le lettrage constituent la dernière étape du processus de création. A ce niveau, l'on procède à la mise en couleur des planches et à l'insertion des textes et des dialogues dans les phylactères.

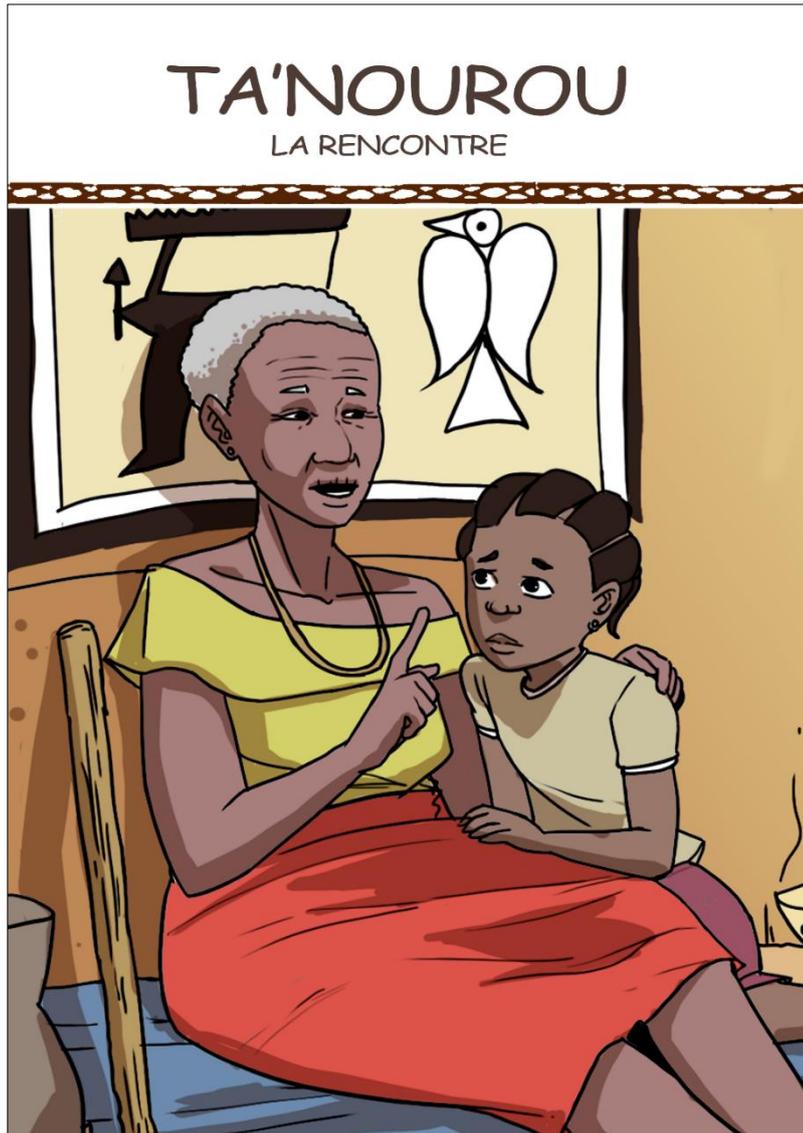


Fig.5 Page de couverture de la BD *Ta'nourou*

Source : Figure réalisée par DOUMBIA Alhassane, illustrateur bédéiste à *Ultimes Griots*, le 15 juin 2022.

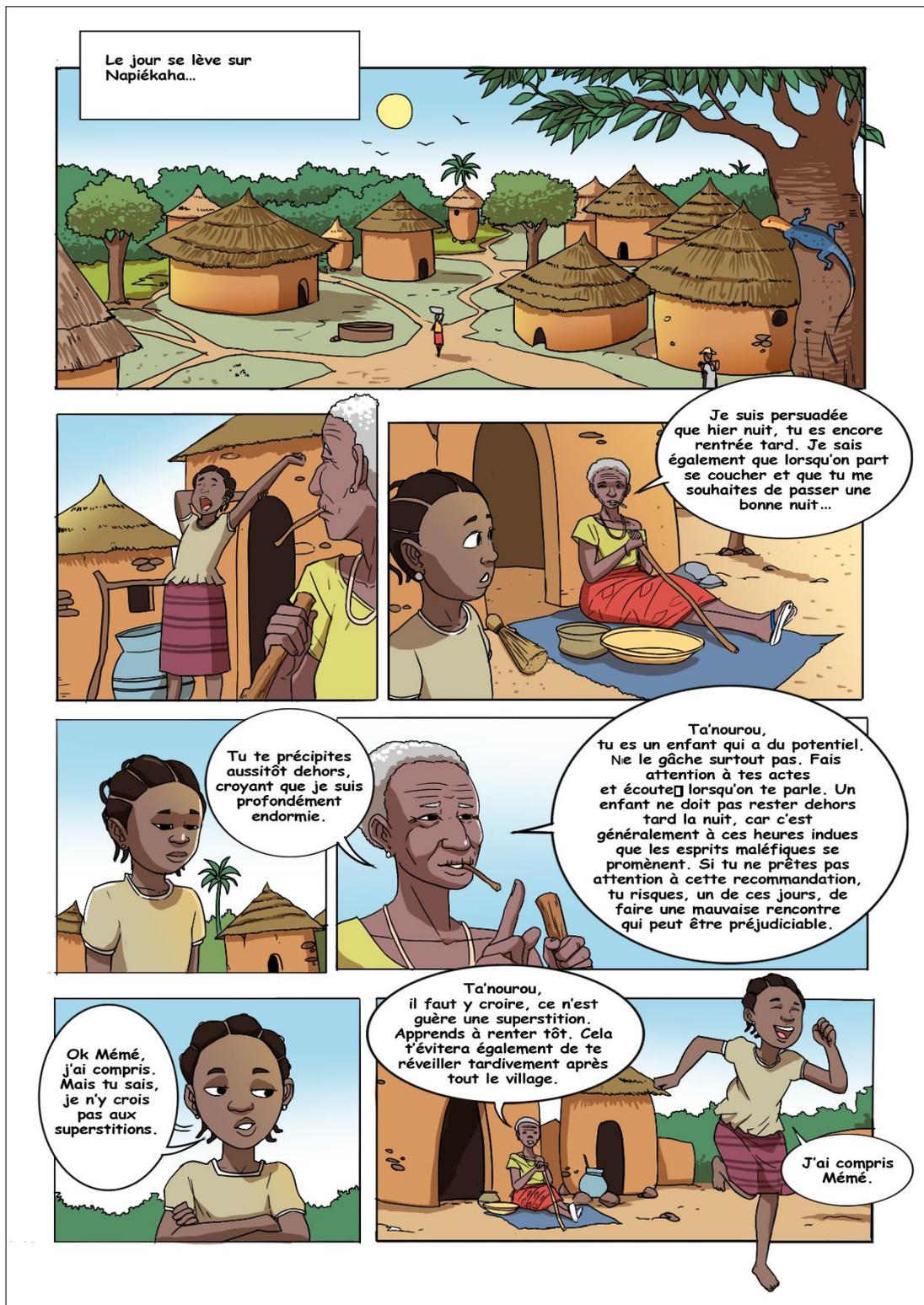


Fig.6 Planche 1 de la BD *Ta'nourou*

Source : Figure réalisée par DOUMBIA Alhassane, illustrateur bédéiste à *Ultimes Griots*, le 15 juin 2022.

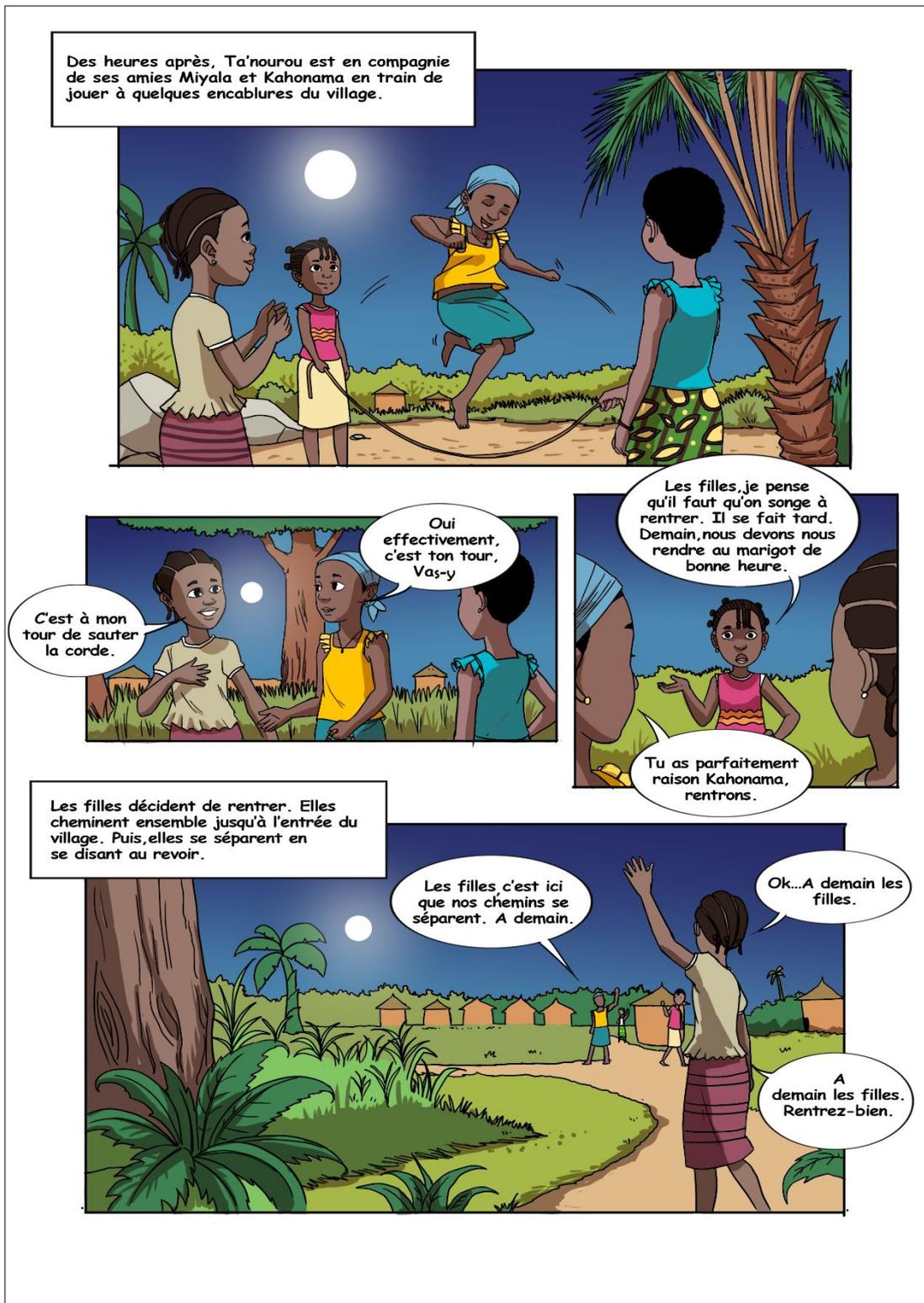


Fig.7 Planche 2 de la BD *Ta'nourou*

Source : Figure réalisée par DOUMBIA Alhassane, illustrateur bédéiste à *Ultimes Griots*, le 16 juin 2022.

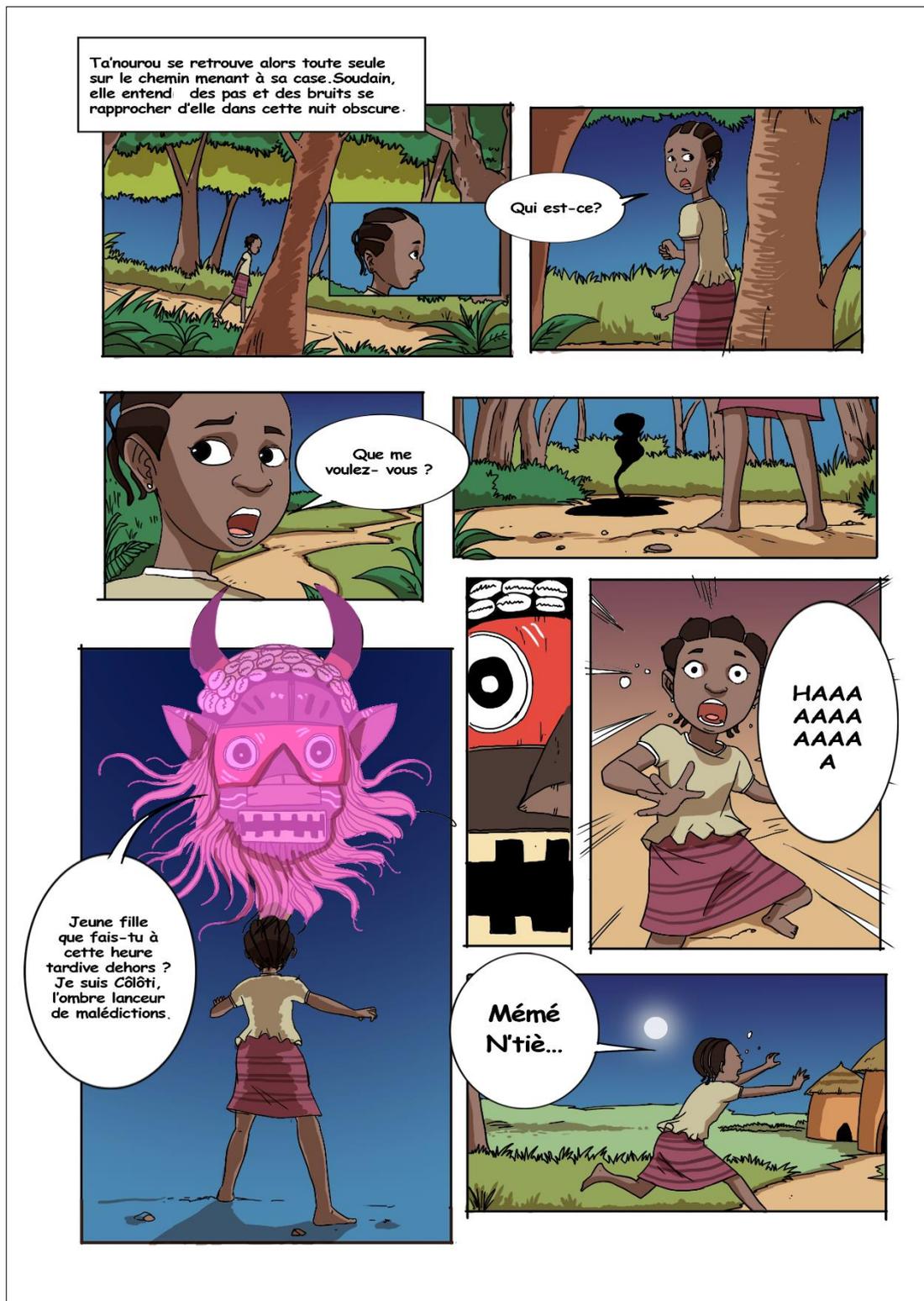


Fig.8 Planche 3 de la BD *Ta'nourou*

Source : Figure réalisée par DOUMBIA Alhassane, illustrateur bédéiste à *Ultimes Griots*, le 17 juin 2022.

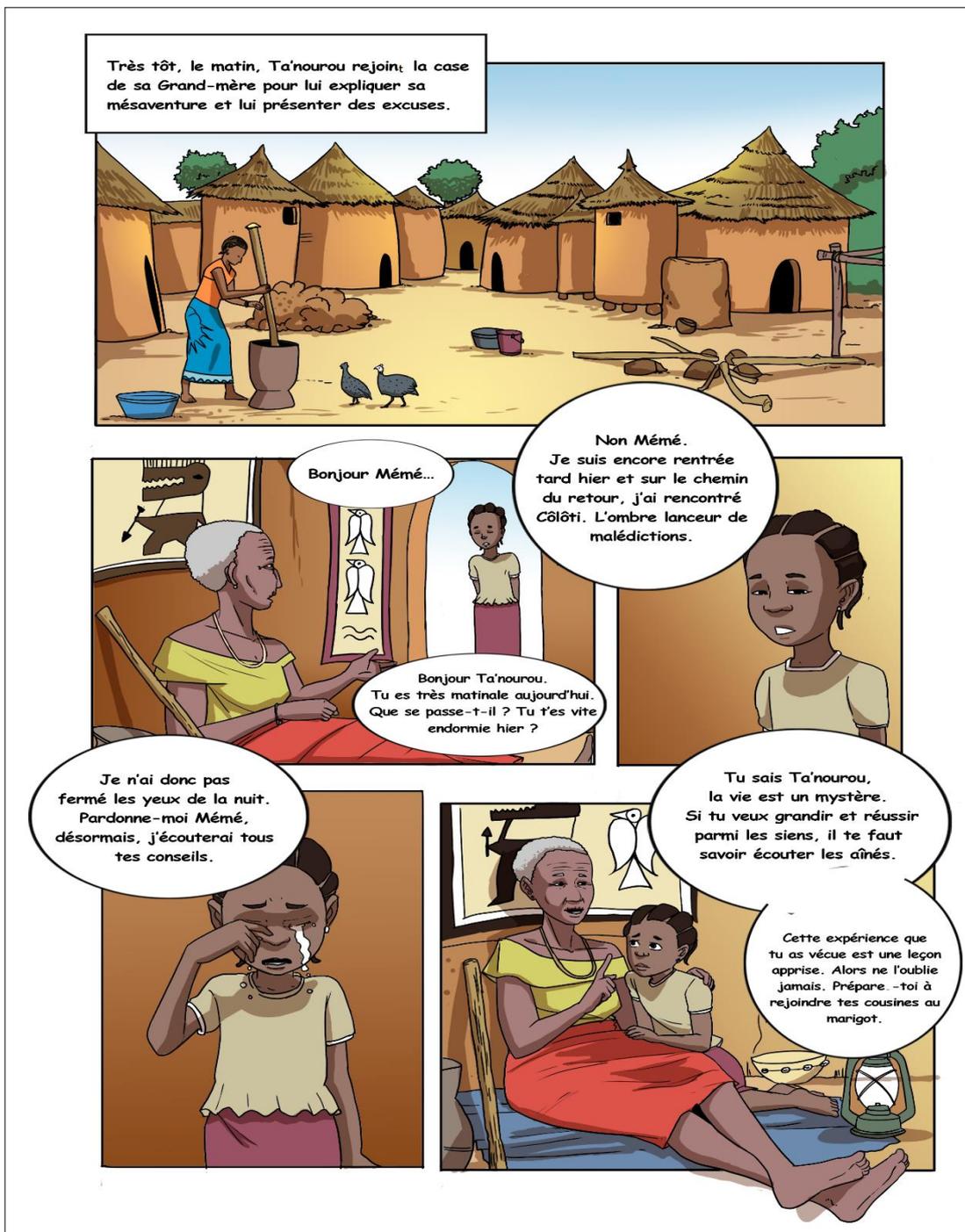


Fig.9 Planche 4 de la BD *Ta'nourou*

Source : Figure réalisée par DOUMBIA Alhassane, illustrateur bédéiste à *Ultime Griots*, le 18 juin 2022.

Conclusion

L'évolution actuelle du monde doit militer en faveur de la mise en place de nouveaux paradigmes afin de répondre efficacement aux multiples défis sociétaux. A cet égard, l'Afrique se doit d'inclure dans ses programmes de développement éducatif, la prise en compte effective de l'aspect culturel.

En effet, aucun progrès viable n'est possible sans un retour aux sources. S'inscrivant dans cette optique, l'étude propose que l'on diffuse les valeurs éducatives et morales contenues dans les récits traditionnels par le biais de la bande dessinée et du digital au profit des jeunes qui manquent cruellement de repères culturels locaux. Ces deux canaux à forte audience constituent des atouts indispensables à l'atteinte de l'objectif qui est celui de construire l'Africain de demain. Une personne capable de s'orienter vers l'avenir tout en demeurant attachée à sa tradition.

Ainsi, porter la tradition orale africaine à la modernité est une condition *sine qua non* de développement à laquelle, l'on doit impérativement répondre, de peur de voir s'étioler l'essence de ce patrimoine culturel inestimable. De ce fait, il est impératif que les Etats africains adoptent des mesures fortes à l'effet d'inciter l'éclosion d'une économie du conte et de tout genre oral traditionnel. Cette action établira une interaction collaborative entre les artistes (plasticiens, musiciens, dramaturges...), les conteurs, les écrivains, les programmeurs...dans l'optique, à terme, de créer une chaîne de valeurs propices à la stimulation des industries culturelles et créatives.

Références bibliographiques et sources orales

Références bibliographiques

BORDAS Nicolas, 2012, *L'idée qui tue*, Editions Eyrolles, France.

COLBERE Lionel Gérard et ELCET Edouard, 2010, *Le grand livre d'Illustrator*, Editions Dunod, Paris.

GROENSTEEN Thierry, 2008, *La bande dessinée mode d'emploi*, Editions Impressions nouvelles, Coll. Réflexions faites, France.

GUILLAUME Stéphanie et HOFER Thibaut, 2012, *Travaux pratiques avec Photoshop*, 2^{ème} Edition, Dunod, France.

HAMPATE Bâ Amadou, 1975, « Cultures traditionnelles et transformations sociales ». La jeunesse et les valeurs culturelles africaines, Dossier documentaire n°4, SHC-75/ws/9. UNESCO : Paris.

CHEIK Hamidou Kane, 1961, *L'aventure ambiguë*, Julliard, Collection UGE 10/18, Paris.

N'DA, K. Pierre, 1984, *Le conte africain et l'éducation*, Editions L'Harmattan, Paris.

Webographie

<https://www.culture-nouvelle-aquitaine.fr/numerique-culturel/la-bande-dessinee-numerique-comment-la-definir/> (Informations sur la bande dessinée numérique ou digitale, page consultée le 18 janvier 2022 à 11h 03mn).

<https://ronanlebreton.com/4-formats-de-bd-digitale/> (Informations sur la bande dessinée numérique ou digitale, page consultée le 18 janvier 2022 à 11h 10 mn).

<https://cursus.edu/fr/23479/le-passage-au-numerique-de-labd/> (Informations sur la bande dessinée numérique ou digitale, page consultée le 18 janvier 2022 à 11h 15mn).

https://insaac.edu.ci/revue_sankofa/KANIAN_TERE_N_6_DEC_2020.pdf/ (Informations sur la bande dessinée et la culture sénoufo, page consultée le 18 janvier 2022 à 11h 18mn).

<https://takamtikou.bnf.fr/dossiers/dossier-2011-la-bande-dessinee/la-bande-dessinee-d-afrique-en-20-questions-de-la-creation-la-diffusion> (Informations sur la bande dessinée en Afrique, page consultée le 18 janvier 2022 à 13h).

<https://www.storyplayr.com/blog/le-conte-africain#/> (Informations sur le conte africain, page consultée le 20 janvier 2022 à 15h).

<https://carnet-de-contes.jimdofree.com/contes/contes-africains/#/> (Informations sur le conte africain, page consultée le 20 janvier 2022 à 15h 12mn).

<https://www.jeuneafrique.com/1323067/culture/litterature-jeunesse-onze-contes-ivoiriens-pour-perpetuer-loralite-et-la-biodiversite/> (Informations sur le conte africain (ivoirien), page consultée le 20 janvier 2022 à 15h 20mn).

Sources orales

COULIBALY Adamfa Sanoussi, Pharmacien, Traditionnaliste sénoufo, entretien réalisé le 07 janvier 2022 à Cocody, de 16h à 18h 20mn, Thèmes abordés : Informations sur la tradition orale sénoufo.

DOUMBIA Alhassane, Illustrateur Bédéiste à *Ultimes Griots*, entretien réalisé le 26 mai 2022 à Cocody, de 10h 11mn à 12 h 16mn, Thèmes abordés : Informations sur la bande dessinée digitale et son processus de création.

LEABO Bi Botty Marc Constant, Directeur artistique à *VOODOU* Communication, entretien réalisé le 20 janvier 2022 à Cocody, de 17h03 mn à 19h 50mn, Thèmes abordés : Informations sur la bande dessinée digitale en Afrique et dans le Monde.

TOURE Gninlan Silvain, Professeur certifié des Arts plastiques au Lycée Moderne de Dabakala, Conteur traditionnel, entretien réalisé le 17 avril 2022 à Bouaké, de 18h à 20h, Thèmes abordés : Informations sur le conte traditionnel sénoufo.

TOURE Kignigouoni, Maître de Conférences à l'Ecole Normale Supérieure d'Abidjan (ENS), entretien réalisé le 05 mars 2022 à Cocody, de 10h15 mn à 12h 40mn, Thèmes abordés : Informations sur le peuple sénoufo et sa tradition orale.