

## SOMMAIRE

En décembre dernier je me suis rendu au Salon du Livre Jeunesse à Montreuil dans le but d'enrichir mes recherches de mémoire et de macro-projet au tour de la narration contemporaine. Durant ce salon j'ai eu l'opportunité d'interroger trois artistes au sujets de leur travaux.

### ENTRETIEN 1

Claire Faÿ, *Le Cahier de Dessins Animés*

p 3 ~ 6

### ENTRETIEN 2

Mateja Bizjak Petit, *Collection Jeux d'Artistes*

p 7 ~ 8

### ENTRETIEN 3

Odile Flament, *Cot-cot-cot Apps*

p 9 ~ 11





## ENTRETIEN 1

**CLAIRE FAÏ**

*Le Cahier de Dessin Animés*

### **Quel est la réaction des enfants face à ce type de projet mélangeant papier et numérique?**

Les enfants voient une certaine magie dans le fait de réaliser un coloriage traditionnel qui tout à coup prend vie et s'anime grâce à la tablette. Chaque enfant voit son propre personnage s'animer. Il se retrouve émerveillé devant le coloriage qui devient bien plus qu'un simple dessin sur papier.

3

### **Qu'est ce que le numérique apporte au coloriage?**

En fait c'est une manière d'apporter au coloriage traditionnel une magie supplémentaire, c'est une façon de l'augmenter et d'avoir une valeur ajoutée. Nous avons également travaillé avec des musiciens, des acteurs voix, un studio son pour faire des animations sonores. Nous avons travaillé en 3D, c'est un vrai mélange des arts, en plus d'un travail d'auteur traditionnel. En tant qu'auteurs nous travaillons avec plusieurs corps de métiers et chacun associe ses talents pour créer un projet. La collaboration est la clé de l'aboutissement d'un tel projet.

### **Pensez-Vous que ce projet puisse s'adapter à un dispositif en réalité augmentée?**

Notre parti pris était de ne pas faire de réalité augmenté. Le principe de ce projet est de prendre en photo un dessin dont la texture va s'adapter à une animation déjà prés-enregistrée. Cela permet d'éviter premièrement certains décalage. De plus, à la différence de la réalité augmenté, il n'est pas obligatoire de garder la tablette au dessus du dessin pour visualiser l'animation. Il est possible de s'en éloigner une fois la photo prise, grâce au travail de reconnaissance d'image de la tablette. Une fois que l'enfant a pris la photo il peut aller montrer le dessin à ses parents, on peut l'exporter et l'envoyer par mail. C'est ce principe de partage que je trouve intéressant.

4

*<http://jeuxdartistes.blogspot.fr/2013/04/jeu-poemes-de-frederic-forte.html>*

CLAIRE FAÏ



5

NARRATION CONTEMPORAINE

MATEJA BIZJAK PETIT

6



## ENTRETIEN 2

**Mateja Bizjak Petit**

*Collection Jeux d'Artistes*

**Ce système permet-il de réaliser des poèmes avec un enchaînement cohérent?**

L'avantage d'avoir imprimé ces poèmes dans un livret est qu'ils sont préalablement dans un ordre qui les rend lisible. Ensuite il est possible de les découper les bandes ou de les détacher complètement de leur support. Ainsi cela permet d'obtenir deux jeux différents donnant à l'enfant plus ou moins de liberté. La liberté de construire une poème structuré ou déstructuré.

**La part d'aléatoire est donc prise en compte dans le jeu même si le résultat donne un poème déconstruit voir aléatoire?**

Tout à fait, c'est en fait dans la déconstruction et l'aléatoire qu'on va étonner par des rencontres et des associations que l'ont aurait pas imaginé autrement. Cela permet d'aller plus loin dans l'écriture.

**Peut-on penser ce projet comme une sorte de Cadavre Exquis?**

C'est un peu dans cette optique là, Frédéric Forte travail souvent avec l'aléatoire comme contrainte.

<http://jeuxdartistes.blogspot.fr/2013/04/jeu-poemes-de-frederic-forte.html>





## ENTRETIEN 3

### **Odile Flament**

*Cot-cot-cot apps*

« Il y a une différence entre application et livre numérique. Nous travaillons en collaboration entre auteurs et illustrateurs qui utilisent narration linéaire et non-linéaire. Nous travaillons aussi sur les textures, celles-ci permettent de faire en sorte qu'il y ai un désir de venir toucher l'écran même ci celui-ci est lisse. Dans *Bleu de toi* de Dominique Maes nous avons un travail réalisé au bic bleu et dans *Qui fait Bzz* de Sabine de Greefnous avons un travail en tissus et en papier. Ce qui nous différencie des livres numériques c'est que nous travaillons beaucoup sur le format. Nous ne cherchons pas à ressembler à un livre homothétique, nous explorons tout ce qui nous permet de nous libérer de cette contrainte physique de la tablette. Dans *Bleu de toi* nous avons une pagination classique avec un passe-partout, cependant dès la première page il y a une petite souris qui va vous indiquer qu'il y a peut-être des choses à l'intérieur du passe-partout, dans le hors-champs. Dans *Qui Fait Bzz*, Sabine De Greef ne voulais pas retrouver cette pagination, elle ne voulais pas d'un artefact du livre qui ne ferai pas sens sur la tablette. Elle a donc réalisé une sorte frise voir de léporélo <sup>o</sup>déplié. Dans *Bleu de toi* , en terme

d'interactivité il y a plusieurs lectures possibles. Une première lecture rapide, fluide et superficielle, on reproche souvent au livre numérique de ne proposer que ce type de lecture. Et puis mon doigt peut déraiper et je peux me rendre compte que tout à coup qu'il y a une interactivité et cela va entraîner une relecture, plus lente et plus approfondie qui mobilise toute l'attention du petit lecteur. Cette temporalité de la lecture se rapproche énormément de la lecture d'un livre pop-up. Il y a possibilité d'avoir des modalités différentes de lecture des temporalités et des rythmes différents. Nous avons très peu travaillé les affordances<sup>1</sup> car il nous paraissait important de permettre une relecture dans laquelle on pouvait découvrir à chaque fois de nouvelles choses, le but étant de se laisser surprendre à chaque relecture. Nous prenons là aussi le risque que certaines pages restent secrètes. Il est important de protéger l'imaginaire de l'enfant, il n'est pas nécessaire de lui donner tout directement, c'est en jouant sur l'intuitif que nous permettons l'imaginaire. Certaines animations sont ponctuelles, elles sont là pour renforcer certaines parties de l'histoire. Il s'agit d'une véritable relation entre texte, image, animation, musique et narration. Il y a là une réelle valeur ajoutée dans le livre numérique. Il ne s'agit pas de mimer le livre papier, peut être même qu'il n'y a plus lieu de livre à proprement parler car il s'agit là d'une autre expérience de lecture. »

*<http://cotcotcot-apps.com/>*

---

<sup>1</sup> Un livre électronique est souvent constitué d'un ePub (qui peut être enrichi de sons et d'animations) ou d'un PDF amélioré. Il est à lire sur n'importe quel écran car il n'y a pas d'interaction tactile. Une application nécessite un écran tactile.



