

# DU LIVRE À L'ÉCRAN AU LIVRE...

La relation entre ouvrage imprimé et ouvrage interactif sur écran est au centre d'un travail initié à l'Esad-Valence, notamment à l'occasion d'un workshop organisé par l'option Design Graphique, à destination des étudiants de 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> année en 2017.

**Anouck Boisrobert** et **Louis Rigaud**, auteurs de livres et applications interactives, ont souhaité entreprendre une réflexion sur Internet : quels sont sa forme, ses origines, ses évolutions, son vocabulaire et ses enjeux ? Autant de questions qui ont mené à la création de travaux éditoriaux sur support papier et écran, dans une volonté d'aller-retour entre ces deux types de supports ; événement organisé en partenariat avec LUX Scène nationale à travers 3 formats : une exposition, une série de conférences et un atelier ouvert au public.

L'exposition montrera les productions résultant du workshop initié en 2017 avec **Louis Rigaud** et

**Anouck Boisrobert**. Ces travaux, réalisés dans le cadre pédagogique de l'Esad-Valence, seront présentés sous la forme de démonstrations par les étudiants-auteurs, afin qu'une médiation soit ainsi réalisée dans le contact avec les spectateurs.

Les conférences s'inscrivent dans les activités de l'Unité de Recherche de l'option Design Graphique ([enjeuxdudesigngraphique.fr](http://enjeuxdudesigngraphique.fr)), il n'y a pas de savoirs sans transmissions. Les membres de cette unité proposent une réflexion sur les éditions numériques et leurs relations aux éditions imprimées depuis leurs problématiques de recherche.

Un atelier de mise en pratique ouvert au public sera proposé par **Anouck Boisrobert** et **Louis Rigaud** sur la thématique « Confection d'une scène ». À l'aide de matériel de découpe et de feuilles de papier, il s'agira de découvrir les techniques de base du livre pop-up et de réaliser une scène simple.



JEUDI  
02 NOV 17H

**Introduction par Anouck Boisrobert et Louis Rigaud**  
**Livres numériques et jeux de papiers**

Illustrateurs, concepteurs de sites web, auteurs d'éditions interactives et imprimées, le duo d'auteurs revient sur une partie de sa production et sur les réalités de sa réalisation et de sa diffusion. Entre intuition, désir d'invention et adaptation à la situation du marché du livre et de ses hybridations avec le numérique, leur travail donne une série d'indices sur l'évolution d'un métier, une trame de fond propice à la réflexion, plus particulièrement concernant l'importance des outils numériques et de leur maîtrise dans une certaine frange de la conception graphique et de l'illustration contemporaine.

**Annick Lantenois : S'extirper de la surface ; créer des espaces**

« To pop up » : surgir. Cette action peut être suscitée par le désir de sortir de la planéité de la page, de la fixité imposée par l'encrage des formes, des scènes imagées dans la matière. C'est aussi la fenêtre qui surgit dans les écrans ; une intruse qui joue de la surprise. « Surprise », ce terme est aussi ce qui anime l'action de surgissement, tel le pantin surgissant de la boîte. Ou telle l'image animée révélant ce que cache la fixité.

**Gilles Rouffineau : Enjeux de la programmation interactive**  
**Deux adaptations comparées de livres de Kveta Pacovska**

Publiés la même année en 1999 par DadaMedia, Le théâtre de Minuit et Alphabet sont deux adaptations de littérature jeunesse sur CD-ROM. Leur exploration témoigne de logiques éditoriales et d'ambitions dynamiques, ludiques et narratives bien différentes. Malgré des équipes de réalisation en partie communes, la nature de la programmation explique cet écart sensible de qualité et de complexité. Les passages d'un média imprimé vers la version multimédia interactive supposent donc une réponse algorithmique élaborée, à la hauteur de la conception éditoriale.

**Dominique Cunin : Tip tap**  
**Un objet de recherche en design graphique interactif ?**

*Tip tap*, œuvre d'**Anouck Boisrobert** et **Louis Rigaud**, se positionne comme un livre pour la jeunesse favorisant l'apprentissage des lettres et des mots en associant, avec brio, un livre d'illustrations et une application interactive. Nous souhaitons replacer cet objet dans une certaine histoire des pratiques artistiques de l'interactivité afin de mettre au jour sa dimension problématique. En effet, il nous apparaît que cette œuvre fait émerger des questions concernant l'objet technique avec lequel elle a été créée, qui est aussi celui sur lequel il est en partie consulté : l'ordinateur. Il nous apparaît, après analyse, que *Tip tap* peut être considéré comme une production relevant de la recherche en design graphique interactif.

## EXPOSITION

Entrée libre

## TRAVAUX D'ÉTUDIANTS

JEU 02 NOV 14H > 19H  
VEN 03 NOV 14H > 18H  
SAM 04 NOV 16H > 19H

## ATELIER POP UP

Pour les enfants à partir de 6 ans

Tarif : 5€ / enfant

Réservation à l'accueil de LUX

Tél. 04 75 82 44 15

[resevation@lux-valence.com](mailto:resevation@lux-valence.com)

VEN 03 NOV 14H > 16H

Événement organisé par l'Esad-Valence, option Design Graphique, dirigé par Dominique Cunin avec le concours de Tom Henni, Annick Lantenois, Gilles Rouffineau et les étudiants de 3<sup>e</sup> année Design Graphique (2017-2018), en partenariat avec LUX Scène nationale