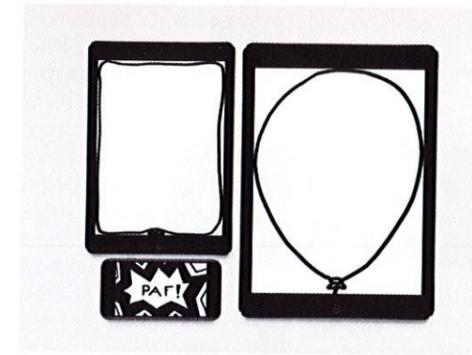
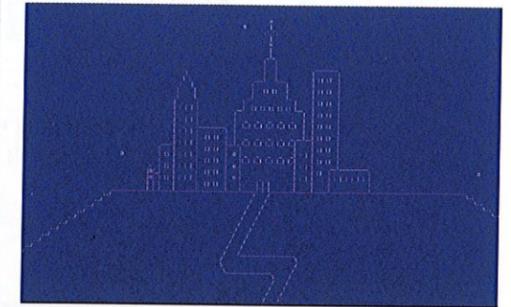


ARIANE CORFMAT

ÉCRIRE POUR 2.0

© ARIANE CORFMAT



Dans ses carnets, Ariane Corfmat dessine à la volée des situations humoristiques autour de la culture informatique. Alors que beaucoup de personnes perçoivent le code comme un langage incompréhensible, elle démontre qu'il peut se travailler de façon à être plus facilement lu et mieux appréhendé. En effet, les objets utiles à sa composition peuvent se nommer par des mots plutôt que par une série de lettres, le code devient ainsi lisible et potentiellement narratif. L'étudiante étudie ces questionnements dans son mémoire *Écrire pour 2.0*. Afin de joindre le fond et la forme, elle le publie en tant que site internet, sur lequel les documents et références se dévoilent par les interactions du lecteur. Elle produit ensuite une série de mini-sites, qui jouent de ces interactions: chacun propose une histoire courte ou une petite animation, à révéler par le slide, le scroll, le clic, le redimensionnement d'une fenêtre,

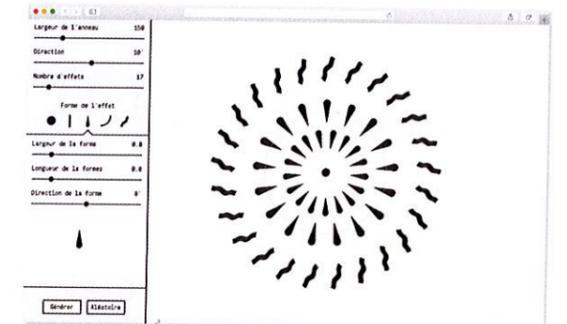
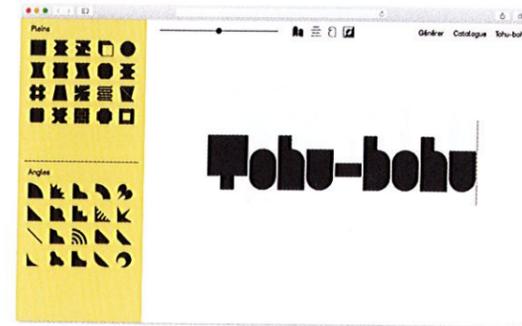
le changement d'écran. Un de ces récits, *Insomniaque*, relate la nuit agitée d'un dormeur agacé par un moustique. Ariane édite son code source en un livret, montrant ainsi sa façon de coder. Elle interroge alors ses camarades sur leur propre rapport à l'encodage et rassemble leurs réponses sous la forme d'une revue en ligne, *Polyglotte*. Le code nécessaire au fonctionnement du site est laissé apparent, afin, à nouveau, de le démystifier. En collaboration avec Julian Lagoutte, elle produit *Pulp Fiction*, une plateforme mêlant narration et codage, mais crée aussi la présentation en ligne de *Voyeurs*, un ouvrage collectif sur le rapport texte-images produit dans le cadre de la Biennale de l'édition à Rennes. La jeune diplômée souhaiterait désormais utiliser ses créations comme supports afin de transmettre son intérêt pour le code et les possibilités narratives qu'il comporte. **sr**

© ARIANE CORFMAT

JULIAN LAGOUTTE

L'AVENTURE DU JEU

Brouhaha
Boh-Boh
Bric à brac
Salmigondis



Tout au long de son parcours en design graphique et dans son projet de diplôme, Julian Lagoutte explore la notion de jeu. Pour un premier projet, il imbrique des formes géométriques modulaires, afin de dessiner le caractère de titrage Tohu Bohu. Une plateforme numérique, codée en JavaScript, propose à l'utilisateur de composer sa propre version de la police en choisissant dans un catalogue des formes à associer. Un second support numérique invite à créer sur mesure un feu d'artifice visuel. L'étudiant en génère plusieurs et les présente en une édition. Il s'inspire des emballages de feux d'artifice des années 1980 en écrivant, à la manière du sign-painting ou en monotype, les onomatopées liées à l'explosion des bouquets colorés: «Pop» «Bang» «Boum». Des écrans de sérigraphie avec des typons réalisés par des projections aléatoires impriment des feux d'artifice abstraits et colorés.

Par ailleurs, Julian correspond avec Paul Faure, graphiste et diplômé de l'ESAD Valence: l'un après l'autre, ils s'envoient des cartes postales composées par leurs soins. Ils mettent également au point un jeu de bataille navale graphique, où des formes géométriques et graphique éliminent les bateaux de l'adversaire.

Enfin, le jeune diplômé s'associe à sa camarade Ariane Corfmat, qui travaille autour du code source. Tous deux produisent des histoires courtes, à la manière d'un cadavre exquis. Tour à tour, chacun illustre une case de bande dessinée, poursuivant le récit de l'autre. Rassemblées sur un site, *Pulp Fiction*, les narrations se lisent par le swipe horizontal. La plateforme montre le codage JavaScript nécessaire à leur déroulé, écrit de façon narrative. Les deux étudiants ambitionnent de la développer afin d'en faire un outil pédagogique d'apprentissage du code. `st`

