

Histoire et scénarios visuels Contribution du design graphique

—
École supérieure d'art et design • Valence

—
Place des Beaux-Arts, 26 000 Valence
+33 (0)4 75 79 24 00
www.esad-gv.fr

—
Journée d'étude de l'unité de recherche
"Il n'y a pas de savoirs sans transmission"

—
mercredi 16 novembre 2016 — 9h-18h

—
L'histoire comme l'ensemble des sciences
humaines et sociales, vit un moment de tension
épistémologique qui inviterait les historiens
à s'interroger sur les conditions d'écriture et
de transmission de leurs recherches.

L'hypothèse est que notre environnement numérique
nous offre un potentiel d'invention dont l'exploration
notamment par les designers, peut agir sur les conditions
de production, de diffusion et d'appropriation des savoirs.
Parmi ces designs, le design graphique est défini comme
l'interface entre des chercheurs et les lectorats.
Le designer graphique peut dessiner, photographier,
filmer, écrire des programmes. Il analyse, organise,
structure un ensemble de données qu'elles soient textuelles,
iconographiques ou sonores inscrites dans une approche
sensible. Le design graphique est donc un ensemble
de choix conceptuels et plastiques qui agit doublement
sur les conditions d'écriture de l'histoire et
sur l'inconscient de la lecture.

Plusieurs questions peuvent alors se poser:

—L'écriture des récits historiques déterminée par le livre
imprimé dont la structure a été définie au cours des 4
derniers siècles, suffit-elle aujourd'hui à dire et à transmettre
la complexité des processus historiques?

—Au regard de l'évolution des pratiques culturelles,
les historiens ne sont-ils pas conviés à s'interroger
sur une tradition qui fait du texte le moyen privilégié
de la transmission de l'histoire?

—Quels seraient les moyens et les outils à notre disposition
aujourd'hui pour "représenter" les processus historiques
et visualiser la profondeur temporelle?

C'est ce que nous proposons de réfléchir lors de cette journée d'étude.

1^{ère} table ronde

9h – 12h15

(9h00)

Annick Lantenois

Introduction.

(9h30)

Adrien Génoudet

Chercheur enseignant à SciencesPo et doctorant associé à l'Institut de l'Histoire du Temps Présent(CNRS)

Contourner l'histoire:

percer le noir antérieur par le dessin.

Lorsqu'ils décident de donner à voir et mettre en scène le passé, les dessinateurs sont bien souvent obligés de composer avec de nombreuses sources visuelles annexes: gravures, photographies, films, etc. Au moment où ils s'approprient ces éléments divers se joue une sorte de latence qui met en jeu la question de l'écriture de l'histoire elle-même: en dessinant des contours pour faire renaître visuellement des mondes évanouis, le dessinateur, comme l'historien, se confronte à l'étrangeté de la trace.

(10h15)

Yoan Fanise

Créateur du studio de développement de jeux vidéo, Digixart, à Montpellier

Soldats inconnus:

un jeu dans l'Histoire

Comment a été imaginé et réalisé le jeu primé Soldats Inconnus: Mémoires de la Grande Guerre? Les différentes recherches menées avec le directeur du contenu Yoan Fanise, en collaboration avec la Mission du centenaire et l'historien Alexandre Lafon, ont permis de créer la trame du récit, le choix des personnages, des dates et des lieux. Au delà, quel rôle le jeu vidéo peut-il jouer dans la transmission des savoirs?

*

(11h15)

Gilles Rouffineau

Enseignant à l'Ésad • Valence, chercheur en archéologie des éditions numériques dans l'unité de recherche de Valence, associé au laboratoire Art Action Poétique, université Rennes 2

Récit de fiction et documents historiques: l'utopie du multimédia interactif.

La fiction historique tire parti d'une trame événementielle convenue et partagée pour mettre en valeur une intrigue imaginaire. L'enjeu revendiqué est davantage littéraire et romanesque que scientifique. Dans l'édition numérique pour la jeunesse Opération Teddy Bear, un CD-rom publié il y a 20 ans par Flammarion et Index+, l'auteur mêle de nombreux documents d'archive de la Seconde Guerre mondiale à la narration fictionnelle. Quel serait le rôle dramatique de ces traces historiques? Est-ce une simple caution pour réponse à une exigence didactique? L'archéologie de cette publication voudrait éclairer ce proche "abîme du temps" éditorial.

(Temps d'échange)

**

2^e table ronde

14h – 18h00

(14h00)

Carole Lanoix

Architecte-urbaniste, assistante-doctorante, Laboratoire de recherche Chôros, Lausanne

Devant l'histoire:

l'atlas pour penser le temps en cartographie.

Comment représenter le temps sans avoir recours à l'animation? Si la cartographie, longtemps peuplée d'images fixes, développe aujourd'hui des images animées, nous souhaitons raviver la possibilité de figurer le temps par une succession d'images fixes. Quels sont les techniques, les outils ou encore les fictions qui génèrent une pensée et une expérience de l'écoulement du temps? Nous faisons l'hypothèse que l'atlas —entendu à la façon d'Aby Warburg et développé dans notre application @tlas— peut être le dispositif idoine pour interroger la production du temps dans une histoire de la cartographie.

(14h45)

Pierre Lavoie

Designer de scénographie numérique

"Langage, design, histoire et numérique"

Convoquant son expérience de linguiste, de designer interactif, de directeur de création et de théoricien du numérique, Pierre Lavoie tentera de faire apparaître dans une perspective historique les enjeux qui se jouent aujourd'hui dans nos pratiques créatives, sur lesquels nous manquons forcément de recul.

*

(15h30)

Laetitia Ayrault

Étudiante en 4^e année "design graphique" à l'Ésad • Valence

Graphein

(15h50)

Maxime Bouton

Étudiant en 4^e année "design graphique" à l'Ésad • Valence

Espace et profondeur du temps.

(16h15)

Maxime Boidy

Docteur en sociologie, chercheur, Université Paris 8

Synthèse de la journée.

(Temps d'échange)
