



# *Symposium pour les programmeurs un événement Transbook*

03-05/04

2017

 **ITALIE**  
Bologna Children's Book Fair



---

## 3 rencontres autour des histoires digitales pour enfants

Les artistes Julie Stephen Chheng et Lucas Zanotto sont venus présenter leurs projets respectifs, tandis que la dernière conférence visait à définir les critères de qualité d'une application à travers plusieurs exemples.

---

**Julie Stephen Chheng** auteure et illustratrice **FRANCE**

**Lucas Zanotto** animateur et fondateur de YATATOY **ITALIE**

**Ilaria Tontardini** membre de Hamelin associazione culturale **ITALIE**



## RÉALITÉ AUGMENTÉE

Julie Stephen Chheng ne se suffit pas de la forme classique du livre, mais recherche à en dépasser les limites, en s'appuyant sur les spécificités qu'offrent les supports papier et numérique. Diplômée de l'École nationale supérieure des arts décoratifs de Paris, elle commence ses expériences formelles en travaillant avec le designer Étienne Mineur, maître en la matière et fondateur des Éditions Volumiques. Tous deux étaient venus expliquer leurs projets lors d'une master classe en juin 2015 à Paris.

Certains des projets de Julie Stephen Chheng sont exclusivement développés sur papier, comme *Les Aventures d'un petit village* : les rebondissements apparaissent au fur et à mesure que le lecteur déplie la page, suivant huit fils narratifs différents et métamorphosant l'image centrale de départ.

Julie Stephen Chheng est vite devenue experte dans l'usage de la réalité augmentée. Son dernier projet *Uramado* en témoigne : développé en résidence artistique à l'Institut français au Japon avec l'animateur Thomas Pons, il met en scène des objets pop up en papier japonais simulant des fenêtres, qui s'animent grâce à une application dédiée sur smartphone.

## LES APPLICATIONS DE YATATOY

Créateur de spots publicitaires d'animation, rien ne semblait prédestiner Lucas Zanotto à développer des applications pour enfants. C'est en jouant avec sa fille que lui vient l'idée d'un abécédaire interactif sur tablette, autour de laquelle l'enfant peut dessiner pour compléter l'animation et apprendre les lettres de l'alphabet.

*Drawnimal* est la première application d'une série développée par le studio Yatato, fondé à cette occasion par Lucas Zanotto, avec un développeur et un designer sonore. Ensemble, ils conçoivent *Miximal* et *Loopimal*, mais le studio s'attèle déjà à développer prochainement d'autres applications, qui ont toutes en commun un minimalisme graphique et sonore très soigné : musique et animation sont conçues à partir de matériel « analogue », l'ambiance se veut apaisante pour servir un jeu qui n'a ni gagnant, ni perdant, mais qui cultive la créativité de l'enfant.

Conscient de la place grandissante du numérique dans la vie des enfants, Lucas Zanotto estime qu'il s'agit moins de lutter contre son om-

niprésence que de proposer des contenus d'une grande qualité pour faire de ce temps passé devant les écrans un moment profitable.

## COMMENT DÉFINIR LES CRITÈRES DE QUALITÉ D'UNE HISTOIRE INTERACTIVE ?

En ébauchant une réponse à cette question ambitieuse, Ilaria Tontardini de Hamelin culturale associazione faisait le parallèle avec la naissance du cinéma : ce média était l'objet de beaucoup de curiosité et d'expérimentations, à l'image des frères Lumière, avant de se structurer. C'est un peu le même processus que nous vivons actuellement avec les applications. Il faut d'abord pouvoir définir ce nouveau média, puis sélectionner les critères de qualité, analyser sa grammaire et repérer ce qui les distingue des autres médias.

Pour ce faire, Ilaria Tontardini a présenté une série remarquable d'applications pour enfants, parmi lesquelles *Oh* de Anouck Boisrobert et Louis Rigaud, qui invite le lecteur à élaborer des paysages à partir de formes basiques. L'orientation de la tablette modifie la composition du paysage et de l'histoire qui peut naître. L'application a reçu le Bologna Digitale Ragazzi Award cette année.

Quant à *Spot* de David Wiesner, c'est sur le zoom que s'appuie l'innovation graphique et narrative, qui nous fait passer d'un monde microscopique à un autre, sans être pour autant dans un jeu, sans contrainte de gain ou de perte.

Certaines applications imposent une unité de temps et d'espace : la dimension de la scène se limite à l'écran, l'ensemble est minimaliste et la narration s'appuie sur une temporalité courte et rythmée. C'est le cas des applications développées par la maison d'édition italienne Mini Bombo. *Petting Zoo* de Christoph Niemann s'installe également dans cette unité narrative.

Si l'interaction existe aussi dans la manipulation du livre, elle devient clairement l'enjeu de l'application et s'articule de manière toujours plus originale. En s'appuyant sur l'animation et le design sonore, ce nouveau média continue à associer comme l'album jeunesse l'image et l'histoire, mais plus qu'une simple copie du livre, la qualité d'une application passe par l'utilisation des spécificités uniques qu'offre la tablette pour provoquer l'étonnement et la surprise.



TRANSBOOK EST UN PROJET EUROPÉEN  
POUR LA TRANSITION NUMÉRIQUE DU SECTEUR DE L'ÉDITION JEUNESSE

[www.transbook.org](http://www.transbook.org)  
[contact@transbook.org](mailto:contact@transbook.org)

 @TransbookEU



**Transbook**  
children's literature on the move

