

Jusqu'au bout du livre

ENTRETIEN AVEC ANOUCK BOISROBERT ET LOUIS RIGAUD

PAR BRIGITTE ANDRIEUX ET MARINE PLANCHE

Comment, aujourd'hui, débarque-t-on dans le métier d'auteur-illustrateur jeunesse? Armés de quel vocabulaire ces nouveaux venus ont-ils envie d'écrire le futur d'un espace littéraire et artistique dont ils questionnent tranquillement les limites? Entre adaptation aux contraintes et liberté de création, Anouck Boisrobert et Louis Rigaud, 30 ans chacun, tracent leur route faite de pop-up et d'applications numériques. Nous avons eu envie d'interviewer ces héritiers de Lisbeth Zwerger et de *Où est Charlie?*



Marine Planche : Par vos pop-up autant que par vos créations numériques vous explorez les limites du livre. Cette dualité est-elle construite ou s'est-elle imposée comme une évidence ?

Anouck Boisrobert : Je crois que c'est notre rencontre qui a provoqué ça. Parce que ce qui intéresse Louis, à la base, c'est le jeu, jeu papier ou jeu vidéo, mais c'est vraiment cette partie-là. Moi, c'est le livre illustré.

Brigitte Andrieux : Pensez-vous que si vous ne vous étiez pas rencontrés, vous seriez vraiment allés dans le jeu vidéo pour l'un et dans le livre pour l'autre ?

Louis Rigaud : Oui, je pense.

A.B. : À la suite de l'École Estienne, aux Arts Décoratifs de Strasbourg, je commençais à vraiment m'intéresser aux artistes comme Bruno Munari ou Komagata. Des créateurs qui travaillent l'objet mais toujours à travers le livre pour enfants. Je n'avais pas du tout les compétences pour aller du côté du numérique et ce n'était pas ma culture. Toi, pour le coup, c'était l'inverse.

L.R. : C'est vrai que j'étais plutôt porté vers l'écran. Je voulais faire soit de l'animation, soit du multimédia. Je me suis intéressé au livre pour enfants quand on en a fait un ! Il se trouve qu'on a fait un projet en pop-up qui a marché.

B.A. : Quel a été le moment décisif ?

L.R. : Nous nous sommes rencontrés à l'école des Arts Déco de Strasbourg, on était en troisième année ensemble - dans la même classe. Et, en quatrième année, un intervenant est venu nous apprendre les techniques du pop-up pendant une semaine. Ni moi ni Anouck n'avions encore fait du pop-up et nous ne pensions pas en faire.

A.B. : Si, moi ça m'intéressait... Laurent Seys, l'intervenant, n'était pas quelqu'un de connu, c'est un très bon ingénieur papier qui a travaillé pour la pub, la communication. Il connaissait vraiment tout.

L.R. : On devait faire un livre en l'espace d'une semaine. Le but c'était d'utiliser la technique du pop-up pour qu'elle porte l'histoire. Que la technique du pop-up ne soit pas gratuite par rapport au propos. Et ce projet, c'était *Popville*. Toute notre section de didactique visuelle était orientée dans

ce sens-là : trouver le bon média pour parler d'un sujet. On touchait un peu à tout : la photo, la vidéo, l'animation numérique. Trop souvent le pop-up est utilisé pour en mettre plein la vue et cherche seulement à être spectaculaire.

A.B. : Au moment du Salon de Montreuil, j'avais des rendez-vous avec des directeurs artistiques, des éditeurs. J'y suis allée avec mon book et avec la maquette de *Popville*. Hélium a tout de suite été intéressé et le projet a vraiment été porté par l'éditrice. C'était le tout début de cette maison d'édition et le fait d'avoir été présents à ce moment-là nous a permis de construire une relation privilégiée avec Sophie Giraud, notre éditrice.

M.P. : La maison d'édition a grandi en même temps que vous ?

A.B. : Oui, on a suivi l'évolution de la maison. C'était notre première expérience avec un éditeur, et on a appris beaucoup...

M.P. : Comment cela s'est-il passé ? Y a-t-il eu des allers-retours entre vous ? Est-ce qu'elle vous a fait modifier votre projet ?

L.R. : Nous n'avions pas spécialement conçu le projet pour les enfants. Et c'est ce travail que nous avons fait avec l'éditeur : rajouter des choses qui ne dénaturent pas le projet mais qui donnent plus de choses à voir et à analyser. Et plus de choses à commenter aussi, puisque c'est un album sans texte.

B.A. : Étiez-vous en accord avec l'éditrice sur cette absence de texte ?

L.R. : La question s'est posée. À un moment elle nous a proposé de mettre un texte. On s'est posé la question : qu'allait-il apporter ?

A.B. : C'était important pour nous qu'il n'y ait pas de texte sur les pages du livre. S'il en fallait un, il devait être à la fin. Finalement elle nous a proposé ce texte de Joy Sorman. C'est pas mal parce qu'il est vraiment très différent du livre. Et placé à la fin !

B.A. : *Popville*, Dans la forêt du paresseux ou Oh ! mon chapeau, sont d'un style très différent de vos autres albums, Anouck - je pense à ceux que vous avez fait chez Didier, par exemple.

A.B. : C'est assez étrange, parce que pendant toutes

mes années d'études, même aux Arts Déco, je faisais des illustrations à l'aquarelle, dans un style beaucoup plus classique. Quand j'ai commencé à faire des livres avec Hélium, on s'est mis à travailler beaucoup sur ordinateur, ce qui nous permettait de travailler ensemble. Et à chaque nouveau livre, j'ai besoin de chercher de nouvelles pistes graphiques. Ainsi, petit à petit j'ai laissé de côté ce que je faisais à l'aquarelle.

B.A. : Par rapport au sujet ou par désir de changer ?

A.B. : Je pense qu'il y a les deux, en fait. Comme ce sont des livres en pop-up c'est beaucoup plus simple de travailler à l'ordinateur – au niveau de la technique –, que de faire des illustrations directement à la main. Ensuite je cherchais quelque chose qui soit plus fort graphiquement. Avec l'aquarelle, je passais beaucoup de temps à réaliser mes illustrations, alors que finalement ce qui m'intéressait c'était de travailler le livre : l'objet, la manipulation. Et il me manquait un peu de spontanéité quand je faisais mes aquarelles.

B.A. : Je n'arrive pas bien à discerner la part de chacun dans votre collaboration...

L.R. : Ça a évolué au cours du temps. Au départ, c'est vrai qu'on ne séparait pas trop les tâches, parce que ni l'un ni l'autre ne savait faire de pop-up. Et au niveau de l'illustration, on a essayé de trouver un terrain d'entente qui nous plaisait à tous les deux.

B.A. : Mais pour *Popville* par exemple ?

L.R. et A.B. : Là non. C'est typiquement le projet qu'on a fait à quatre mains !

L.R. : Anouck avait envie de faire une ville, et avec cette technique des petits cubes qui est la première technique qu'on apprend quand on fait du pop-up. En général, elle n'est pas utilisée telle quelle d'ailleurs, mais pour faire une plateforme, pour développer d'autres choses par-dessus. Là, on a pris juste des petits cubes et on s'est dit : « On va faire une ville ». Puis on s'est dit : « Comment on fait pour la faire grandir ? » Et tout d'un coup, on a eu cette idée de faire un trou dans la page pour faire passer les éléments à chaque fois. On a fait très vite une petite maquette avec des bouts de pa-

pier. Ça fonctionnait. « Et maintenant qu'est-ce qu'on va faire ? Une église », ça c'est fait comme ça... On a vraiment décidé tous les deux. Même au niveau de la couleur, il était évident qu'on allait prendre ces couleurs, et qu'on allait rester dans quelque chose de très basique, de très simple en terme de formes.

B.A. : Cela s'est-il fait de la même façon pour le *Parresseux* ?

L.R. : Petit à petit, on s'est mieux partagé les tâches. Moi, je me suis perfectionné dans le pop-up, parce que ça me plaît beaucoup d'en connaître la technique et d'en maîtriser toutes les possibilités. Anouck est plus douée pour la couleur et l'illustration en général, c'est elle qui finalise. Moi, je fais des petits croquis, je dessine sur les pop-up quand je monte des maquettes, je fais un peu la mise en pages. Mais après, c'est Anouck qui finalise tout.

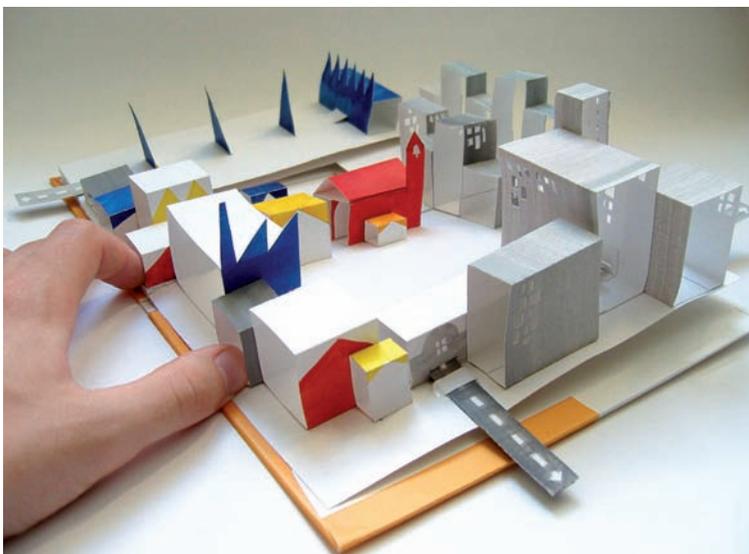
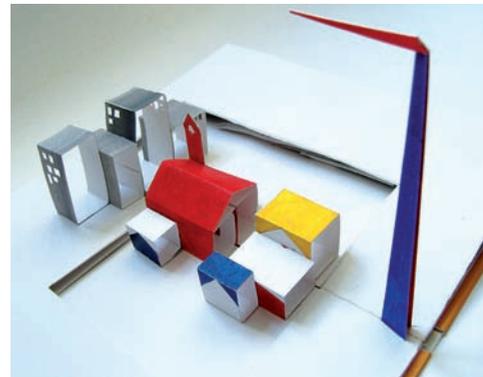
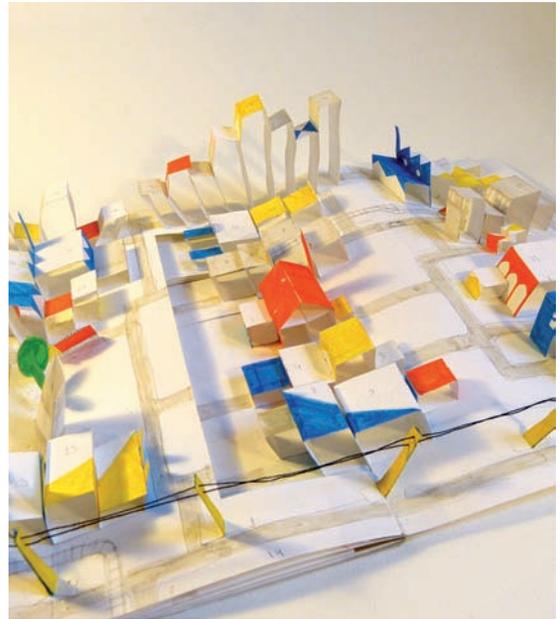
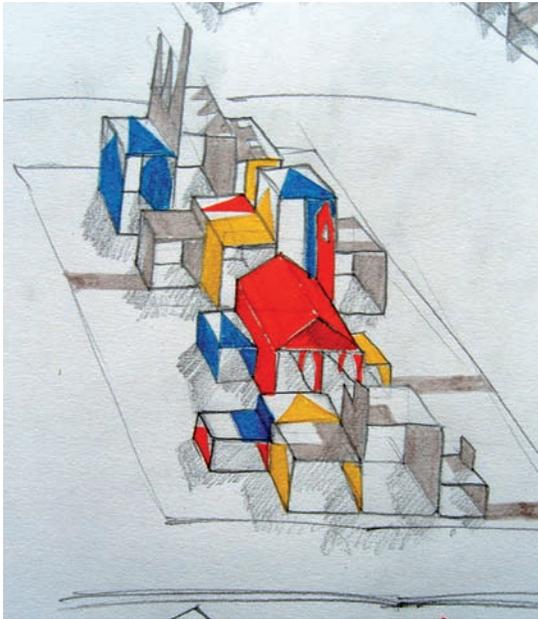
B.A. : Avez-vous écrit le texte ensemble ?

A.B. : Non, c'est Sophie qui l'a écrit.

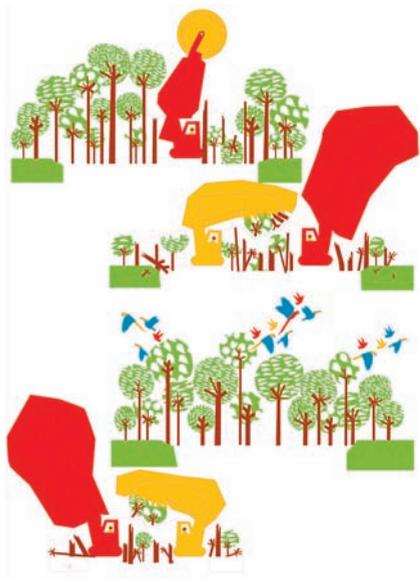
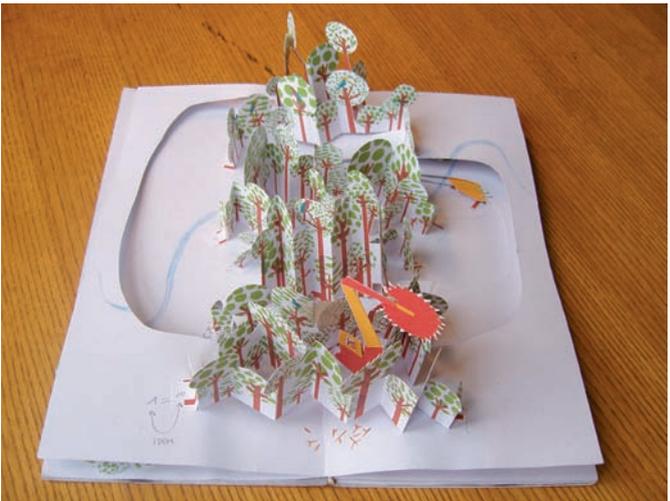
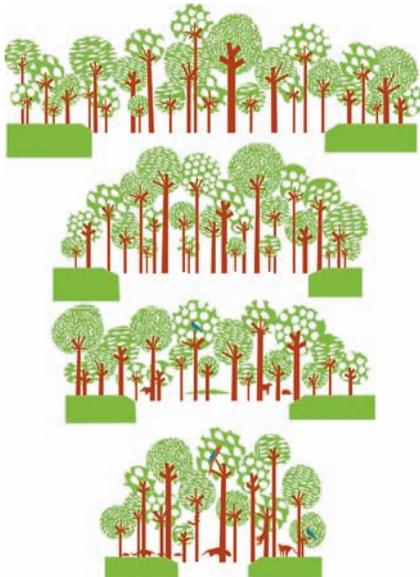
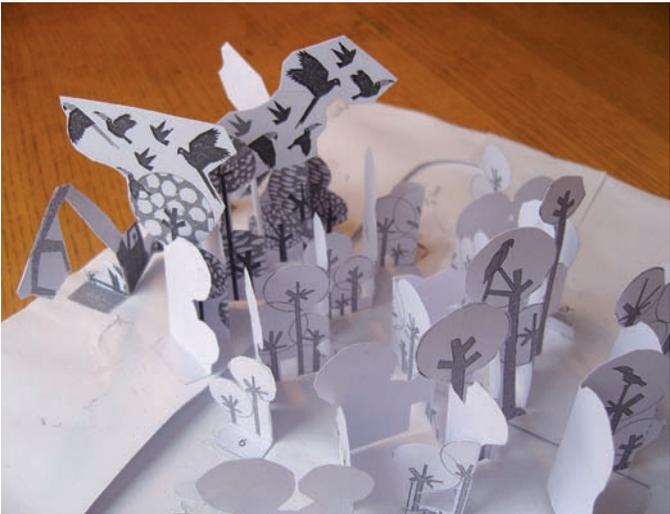
L.R. : On a construit ce livre comme *Popville*, sans texte au départ. À chaque fois qu'on fait un projet – sauf le tout dernier – on a une idée d'une thématique assez forte avec un scénario, et une technique pop-up simple qui permet de suivre ce scénario. Là, on s'est mis très vite d'accord avec l'éditrice pour dire que ce livre nécessitait un texte.

A.B. : C'est très rapide de feuilleter *Popville* : on voit la ville se construire en quelques pages. C'est assez paradoxal, parce que la construction d'une ville est censée se dérouler sur un temps beaucoup plus long que la destruction d'une forêt qui est le sujet de *Dans la Forêt du paresseux*. Mais on avait quand même envie que le lecteur passe plus de temps, parce qu'il y a beaucoup d'éléments cachés, il y a plein de petits animaux... On avait envie que le lecteur se perde dans les images.

Ce qui est assez drôle c'est qu'au début on avait juste imaginé l'histoire de la déforestation et il s'est trouvé que le paresseux était là, sur l'arbre du milieu, et à la fin, c'était le dernier arbre avec le petit paresseux dessus. Quand on a réfléchi à un texte – à une histoire à raconter – il est devenu le personnage principal. Sophie nous a proposé le texte avec ce jeu de cache-cache qui nous a tout



↑
Popville:
Dessins préparatoires et
maquettes.
© Louis Rigaud
et Anouck Boisrobert.



↑
Dans la forêt du paresseux:
 Maquette et illustrations finales.
 © Louis Rigaud
 et Anouck Boisrobert.

de suite plu. Quand on est venus avec les premières maquettes, on voulait terminer le livre sur une page complètement blanche. Notre éditrice nous a dit que c'était un peu radical! Alors on a imaginé

cette histoire de tirettes avec les petites pousses qui sortent.

L.R. : Notre éditrice voulait quelque chose de plus spectaculaire. Elle s'était basée sur la fin de *Popville...* et dans tous les pop-up, à la fin il y a un côté feux d'artifice. Nous on s'en fichait d'avoir un feu d'artifice à la fin.

A.B. : Du coup, on a ajouté la dernière page de la forêt régénérée. Techniquement, ça permettait à Louis de faire des choses très en hauteur...

B.A. : Finalement, c'est presque un hasard, que le héros soit le paresseux. Si vous n'aviez pas dessiné un petit paresseux au départ dans un arbre...

A.B. : C'est drôle, parce que ça a beaucoup de sens finalement, que ce soit un paresseux justement...

B.A. : Que ce soit à travers *Popville* ou *Dans la forêt du paresseux*, il nous semble voir un engagement écologique évident?

L.R. : On nous pose toujours la question, mais *Popville*, on l'a vraiment construit comme un livre qui montre simplement la ville. Il n'y a pas de discours derrière... La ville est hyper colorée, elle est assez vivante. C'est sûr que les arbres ont été rasés... mais on ne voit pas la pollution. Ce qui est amusant, c'est que lorsqu'on le montre, il y a des enfants qui nous disent : « Ah! on voit la pollution! ». Je ne sais pas où ils la voient! Ce qui marche le mieux dans ce livre pour moi, c'est que chacun y voit sa propre ville. Et chacun arrive à se l'approprier...

B.A. : Je pense que les enfants remarquent surtout qu'il n'y a plus d'arbres...

L.R. : Oui, c'est vrai...

M.P. : Dans la forêt du paresseux, il y a un discours quand même...

L.R. et A.B. : Dès le début, on voulait faire le contre-pied de *Popville*.

L.R. : On a d'ailleurs pris la même technique de la fenêtre mais on l'a utilisée à l'envers. Même le for-

mat est à l'identique. L'idée, c'était : « Il y a un endroit où des villes se construisent, un autre endroit de la planète où il y a des forêts qui sont détruites ». Les deux fonctionnent ensemble.

M.P. : N'avez-vous pas envie de transmettre quelque chose aux enfants ?

A.B. : Pas vraiment, mais ce sont des sujets auxquels nous sommes sensibles. On a juste eu une idée d'une histoire à raconter. On a conçu le livre en fonction de cette histoire.

L.R. : Moi, je vois les livres comme des supports de discussions... Quand on se déplace on voit que les livres sont réappropriés par les enfants ou par les professeurs, de façons très différentes et qui parfois ne correspondent pas du tout à ce que nous voulions dire!

B.A. : Si vous aviez une approche documentaire dans vos deux premiers pop-up, pour *Oh! mon chapeau*, vous êtes cette fois dans de la fiction pure.

A.B. : *Oh! mon chapeau* est parti d'un jeu purement graphique, en fait. C'est vraiment parti du dessin avec des formes géométriques que nous avons utilisées comme des gommettes. Le pop-up ne s'est pas imposé tout de suite. On avait juste envie de jouer avec ces formes-là.

L.R. : On s'est amusés, on l'a construit comme si on jouait avec un jeu de construction. On ne savait pas trop ce que ça allait donner, puis petit à petit ça a donné un livre. Mais c'est passé par l'étape application. Au début on voulait créer une application pour enfants.

B.A. : Cette histoire de petit singe et de chapeau jaune m'évoque *Curious George*. Vous avez déjà cité Komagata, Munari. Comment vous inscrivez-vous dans une histoire de la littérature de jeunesse? Comment rattachez-vous le présent au passé?

A.B. : Květa Pacovská, par exemple m'a pas mal influencée. Mais je ne sais pas... Toi, Louis, c'est vraiment le jeu vidéo finalement. Il y a ce côté très ludique.

L.R. : J'ai grandi dans l'univers du jeu. On jouait énormément dans ma famille. À des jeux de société, des jeux vidéo, des livres-jeux, *Où est Charlie?* par exemple. Et puis, plus grand, « Les livres dont

vous êtes le héros». On faisait des jeux de rôle avec mes amis. On passait nos journées à se raconter des histoires.

M.P. : Le jeu et l'interactivité qui semblent être au cœur de votre travail viennent de là ?

A.B. : C'est quelque chose sur laquelle on n'est pas toujours d'accord justement : devoir toujours avoir un côté très ludique et de l'interactivité. Parfois j'ai le sentiment qu'on pourrait aussi juste faire confiance à l'histoire... Et se laisser porter.

M.P. : Vous souvenez-vous de vos lectures d'enfance ?

A.B. : Celle qui m'a donné envie de faire de l'illustration, c'est Lisbeth Zwerger. Ses albums illustrés à l'aquarelle. On m'a beaucoup lu de contes quand j'étais petite. Ce qui me plaisait, c'était vraiment les histoires et aussi les livres d'images. Comme beaucoup d'enfants, j'aimais bien qu'il y ait plein de détails à regarder. J'étais moins dans ce côté très graphique que j'ai apprécié ensuite.

B.A. : À quel moment avez-vous découvert Pacovská, Munari et Komagata ?

A.B. : Pacovská, c'était quand j'étais adolescente. J'ai d'abord vu les versions CD-Rom de ses livres. Le fait de voir ses dessins bouger m'avait marquée. Ce côté à la fois très pictural où on sentait vraiment la matière et le fait que ce soit à l'écran.

B.A. : Vous allez souvent à la rencontre de votre public. Vous travaillez beaucoup avec les enfants ?

A.B. : Oui, on fait pas mal d'ateliers.

L.R. : Des petits aux grands. C'est toujours sur la base d'invitations, dans le cadre de salons, de festivals... La plupart du temps, sur des temps très courts. On montre des techniques de pop-up, on parle de notre travail. Ça fonctionne assez bien, mais c'est quelque chose qu'on fait de moins en moins, parce que c'est un peu répétitif. Ce que j'ai vraiment apprécié c'est de faire des ateliers sur des temps plus longs, une semaine, ou deux semaines, avec un même groupe d'enfants. On peut vraiment se lancer dans un vrai projet de livre collectif ou de livre numérique. Et pour nous c'est souvent l'occasion de concevoir un projet, de creu-

ser une idée que nous avons envie de réaliser, mais de le faire tout d'un coup sur un temps très court et directement avec des enfants.

A.B. : Quand on a fait *Popville*, on ne connaissait pas spécialement les enfants. On n'en avait pas dans notre entourage. Et le fait de voir la réaction de notre public, comme ça, on découvre beaucoup de choses et on en apprend aussi.

M.P. : Vous travaillez avec des enfants vraiment petits jusqu'aux plus grands. Que préférez vous ?

L.R. : Moi je préfère travailler avec des étudiants en général, dans des écoles... Parce que ça permet d'aller très loin, c'est très enrichissant. J'ai adoré faire mes études, on apprenait plein de choses, on pouvait tout faire, on avait plein d'idées. Entrer en contact avec des étudiants qui sont très en demande, c'est formidable. Sinon, c'est avec des grands de CM1 - CM2. Je trouve que c'est l'âge idéal.

A.B. : Moi, de la maternelle au CM2. On a même eu des petites sections et j'étais assez contente.

B.A. : Avez-vous l'impression d'avoir exploré tout ce qui était possible, par rapport à la matérialité du livre ? Ou avez-vous rencontré des contraintes qui vous empêchaient de mener un projet à terme ?

A.B. : Il y a aussi une question d'économie du livre. Mais c'est plutôt au niveau de ce qui est édition numérique que nous rencontrons ces contraintes, parce que ce n'est pas encore assez rentable.

L.R. : Le modèle économique de l'application n'existe pas. Ce qui fait que personne ne veut y aller, ou pour y aller, il faut avant avoir des subventions ou une bourse. Du coup, on arrive très rarement à consacrer du temps à faire des applications.

B.A. : Vous avez quand même fait *Froog* ?

A.B. : Sans moi !...

L.R. : J'aime beaucoup apprendre. La technique génère la création. On découvre une contrainte technique liée à l'ordinateur ou liée à telle programmation... Tout d'un coup, tout le monde joue sur son smartphone, alors il faut s'adapter, c'est comme ça qu'on a des nouvelles idées.



↙ ↓
Ateliers pop-up collectif avec les
enfants de la maternelle à la 6^{ème}.





↑
Oh! mon chapeau © Louis Rigaud
et Anouck Boisrobert.



↑
Froog © Louis Rigaud.

B.A.: On peut dire qu'au niveau des applications pour enfants, on n'a pas encore été ensevelis sous les chefs-d'œuvre...

L.R.: On peut le dire! Sans doute parce qu'il n'y a pas le modèle économique qui permettrait aux artistes de s'en emparer. Personne ne leur donne de l'argent et du temps pour s'y consacrer. Les gens qui y sont, ce sont des gens qui viennent soit des gros studios d'animation, soit des gros studios de jeux vidéo. Mais il n'y a pas assez d'espace pour le petit créateur indépendant.

A.B.: Et ces concepteurs d'applications numériques n'ont pas d'univers. Au niveau de l'édition jeunesse il y a des choses extrêmement intéressantes et riches qui sont produites. Mais ce n'est vraiment pas la même culture.

L.R.: Il m'est arrivé souvent de faire des sites. Et on se rend compte que le travail de graphiste pour le papier et pour l'écran est complètement différent. Les contraintes ne sont pas les mêmes du tout.

B.A.: Pour vous, qu'est-ce que ça veut dire de faire des livres en 2015 ?

A.B.: Le numérique ne remplacera jamais le livre. Il y a un rapport à l'objet qui est différent. Il y a le fait de rentrer dans l'histoire, de tourner une page, rien qu'au niveau de la manipulation. La façon dont on s'installe aussi... Choisir un livre, ce n'est pas la même chose que de trouver une application.

On peut laisser un enfant autonome, libre dans une bibliothèque, piocher ce qu'il veut, comme ça. Avec un téléphone ou une tablette, on choisit l'application, on la lui met entre les mains.

M.P.: Beaucoup d'enfants choisissent tout seuls...

A.B.: Oui, c'est vrai qu'il y en a qui choisissent. Mais finalement il n'y a pas le même choix.

L.R.: Ce qui m'a toujours intéressé c'est de « croiser les domaines », trouver les relations entre les différents médias et les différents domaines. Ce que je disais sur notre formation, c'est un peu ça : choisir un média, choisir un support en fonction de ce qu'on veut dire et comprendre l'intérêt des différents supports par rapport à la manipulation qu'elle va générer, le mode d'apprentissage ou de compréhension qu'on peut générer selon la forme. Un projet qui croise l'objet et le numérique a toujours été mon défi depuis qu'on est à l'école.

M.P.: Si le marché permettait aux applications numériques d'être un peu plus viables, est-ce un domaine que vous exploreriez davantage ?

L.R.: Oui, bien sûr, j'ai envie de continuer, mais ça pose des questions sur l'impact réel sur les enfants. Rien que le fait que ce ne soit pas encore tout à fait accessible par exemple, les enfants n'ont pas encore tous des tablettes, loin de là. Et puis c'est quelque chose qui évolue tellement vite. Un

livre, on sait que c'est un objet qui va rester - il est là. Je vais vers le numérique parce que ça m'a toujours intéressé mais en même temps j'aime bien garder le travail du livre et ne pas être 100% dans le numérique.

Comment vous situez-vous par rapport au côté international de l'édition? Est-ce que ça entre dans vos considérations ?

A.B. : Le livre qui a le plus circulé, c'est *Océano*. Et *Dans la forêt du paresseux* aussi. Pour *Popville*, on avait hésité à ajouter un texte car il est apparemment plus difficile d'exporter un projet de livre sans texte, cela se faisant moins dans certains pays. Et finalement plusieurs éditeurs étrangers n'ont pas toujours traduit celui de l'édition française, ils ont écrit un texte différent.

L.R. : L'éditeur américain a écrit un texte-jeu, où il décrit ce qui se passe à chaque page ... Ça n'a rien à voir.

B.A. : Comment regardez-vous l'évolution actuelle du livre et de la littérature de jeunesse ?

A.B. : C'est très intéressant, parce qu'il sort plein de choses, mais c'est aussi un peu vertigineux... On a l'impression que les livres n'ont pas le temps de se faire de la place. C'est pour ça que nous avons de la chance de travailler avec Hélium, parce qu'ils nous soutiennent vraiment. Chaque année, on regarde la production. Il y a tellement d'illustrateurs et d'auteurs talentueux qui sortent des écoles!

Nous, nous n'en sommes sortis qu'il y a cinq ans, mais chaque année il y en a de nouveaux qui font des choses formidables. Je comprends que pour ceux qui sont dans le métier depuis longtemps, ce soit un peu dur...

M.P. : Et vos projets immédiats ?

A.B. : Il y a une série de trois livres qui vont sortir chez Hélium. Du coloriage mais à chaque fois avec un système différent. Il y aura du pop-up, du gaufrage, des volets à soulever...

L.R. : J'ai un projet d'application et je suis aussi en train de faire le site d'Hélium.

A.B. : Moi, j'aimerais vraiment faire des albums plus classiques. Plus dans la narration et moins dans la manipulation. On aimerait bien aussi faire des choses chacun de notre côté.

L.R. : Dès qu'on nous contacte, c'est toujours tous les deux en même temps!

B.A. : Est-ce qu'il y a des projet auxquels vous avez renoncé parce que l'un des deux n'y tenait pas plus que ça ?

L.R. : Non, je ne crois pas. Des fois on a des idées et puis on les laisse tomber parce qu'elles tombent toutes seules. S'il y a un projet sur lequel on n'a pas tous les deux la même envie, dans ce cas-là, on le fait chacun de notre côté. Moi j'ai plein de projets d'applis que je ferai tout seul. Que je commence tout seul en tout cas, et après on verra. ●

1. Louis Rigaud est également Web designer.

Avec Anouck ils ont été plusieurs fois lauréats du WIF (Webdesign International Festival)

Visitez son site: <http://ludocube.fr/> et celui d'Anouck, en cours de refonte: anouckboisrobert.fr

BIBLIOGRAPHIE COMMUNE

- *Popville*, Hélium, 2009.
- *Dans la forêt du paresseux*, Hélium, 2011.
- *Tip Tap : mon imagier interactif*, Hélium, 2011, réédité en 2015.
- Paul Éluard, *Liberté*, Flammarion, 2012.
- *Océano*, Hélium, 2013.
- *Oh! mon chapeau*, Hélium, 2014.

ET À PARAÎTRE LE 23 SEPTEMBRE CHEZ HÉLIUM

Trois livres leporello, avec des jeux de découpes, de pop-up ou de gaufrages à colorier et à exposer :

- *Une hirondelle*
- *Deux crevettes*
- *Trois fourmis*

