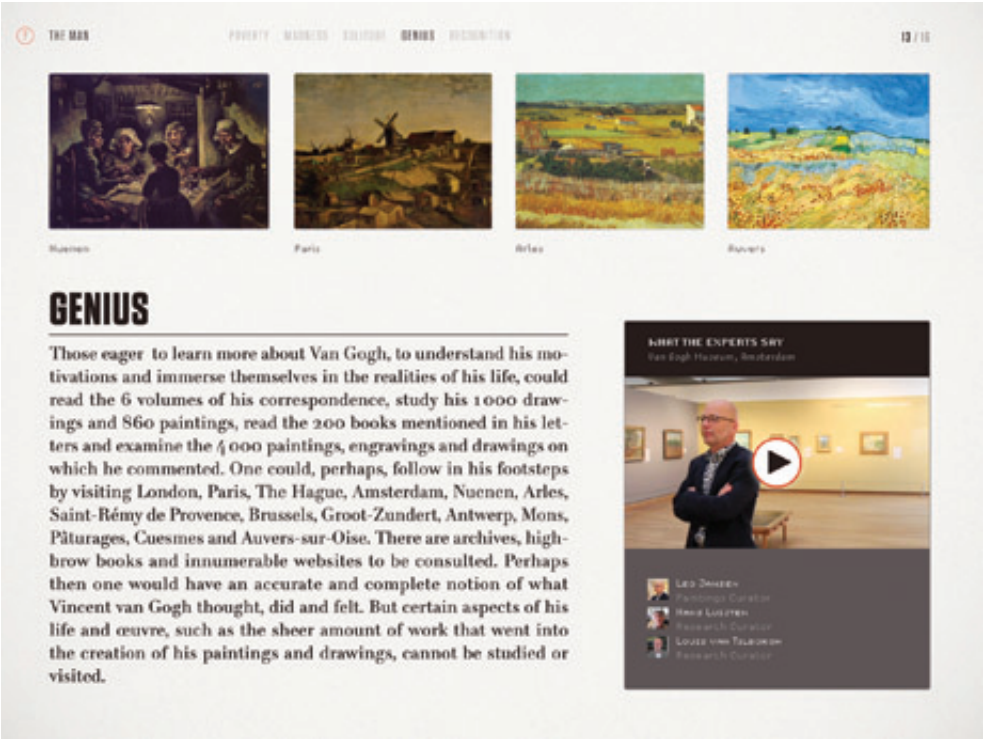
iVanGogh

Auteur : Thomas Flagel

Date : 1 décembre 2011

En créant l'une des premières applications pour iPad conçue comme un livre d'art mêlant toiles interactives, vidéos, photos et textes, la Manufacture numérique d'édition strasbourgeoise **(MNESTRA) signe une grande première.** Le rêve de Van Gogh **ou l'art version 3.0.**

Jusqu'ici, le développement des applications destinées aux nouveaux supports numériques comme l'iPad se limitaient à des fonctionnalités, des jeux ou du contenu (type pdf) calqué sur les magazines ou les livres. Lorsque l'Institut Van Gogh commandite un projet autour du *Rêve de Van Gogh* – organiser un jour une exposition à lui dans un café –, son conseiller scientifique, le strasbourgeois Wouter van der Veen saute sur l'occasion pour se lancer dans l'aventure. Avec deux autres membres d'Arthenon[1. Entreprise de communication, de photographie et d'édition – www.arthenon.com], Loïc Sander (graphiste) et Fouzi Louahem (vidéaste et journaliste à *Alsace 20*), il fonde MNESTRA. Depuis les sorties des premières tablettes, ils « *partageaient déjà un fort intérêt pour l'incroyable potentiel technologique qui se profilait dans la création de contenu mélangeant l'animation et la photo, en passant par les textes et la vidéo, le tout pouvant être combiné de manière interactive pour les utilisateurs »,* explique Fouzi.



En janvier 2011, Adobe met à disposition sa Digital Publishing Suite, version Beta, en test public. L'équipe s'empare alors de cet outil entièrement intuitif, en pionniers défrichant un terrain vierge où tout est à inventer. S'appuyant sur l'expertise de Wouter sur Van Gogh[2. Spécialiste de la correspondance de l'artiste, il a publié de nombreux livres, notamment *Van Gogh – Auvers*, aux éditions du Chêne], l'équipe opère des choix éditoriaux précis : ne rien sacrifier du contenu (ni les 80 toiles peintes à Auvers, ni ses lettres, ni les interviews vidéos de Michel Cieutat sur Van Gogh au cinéma), une écriture concise adaptée au support et le souci de redécouvrir un personnage au-delà de son image romantique. Le "chapitrage" linéaire à multiples entrées qui en découle permet, dans une belle fluidité, une lecture intégrale mais aussi d'astucieux sauts d'une toile à son esquisse, des lettres aux analyses vidéos, pour plus de liberté.

Au total, malgré les contraintes techniques liées au poids des vidéos et photos, l'application recèle

plus de 80 minutes de vidéos, 150 pages documentées réparties dans trois grandes parties, de la bio raisonnée (démystifiant sa folie, sa pauvreté, sa solitude…) à ses héritiers plus ou moins anonymes en passant par un décryptage de sa pratique picturale (vous découvrirez la possibilité d'isoler dans ses tableaux les couples de couleurs complémentaires utilisées). S'ajoutent à cela douze mises à jour de contenus additionnels prévues pour l'an prochain. Totalement séduits, Apple et Adobe deviennent partenaires du projet présenté à Art Basel Miami, fin novembre. Nul doute qu'au milieu des 600 applications sortant chaque jour, *Le rêve de Van Gogh*, qui devrait être disponible sur l'AppStore France début décembre, tire son épingle du jeu…

7,99 €

www.mnestra.fr
www.vangoghsdream.org