

Je tiens à remercier

Thomas Maury, Romuald Roudier Théron  
et Anne Mortal qui ont su m'orienter dans  
mes recherches ainsi que l'ensemble de l'équipe  
enseignante du DNMADE graphisme augmenté.  
Je remercie également Elisabeth Lortic avec  
qui j'ai pu échanger sur le monde du livre  
artistique pour enfant et qui m'a permis  
d'en consulter certains.

## **LE GRAPHISTE ET L'ENFANT**

**SARAH GARRAUD**

**SOMMAIRE**

09	Abstract
11	Introduction
12	I- La contribution du designer graphique dans la vie de l'enfant
14	I.a Participer à l'éveil de l'enfant
18	I.b Transmettre des notions graphiques à l'enfant pour l'aider à développer son imagination
22	I.c Épauler l'enfant dans l'apprentissage d'un acte graphique
26	II- L'empreinte de l'enfant sur la pratique du designer graphique
28	I.a Incite à une esthétique simple et claire
32	I.b Invite à renouveler la notion d'interaction
36	I.c Permet au graphiste une approche plus expérimentale et décomplexée
40	Conclusion
43	Annexes
56	Bibliographie

## **ABSTRACT**

This work is an exploration of the relationship between the graphic designer and the universe of childhood. I have always been attracted to graphic projects aimed at children for their aesthetics and stories.

I based my research on children and on how the graphic designer and the child can enrich each other.

I chose to think of the designer and the child as two peers and to interrogate their practice, lifestyles and their particular needs. This relationship explores lots of different notions linked to graphic design, such as learning techniques, ways of enhancing the imagination or the creative process but also having a clear aesthetics, questioning the notion of interaction and allowing a more experimental approach.

For a graphic designer, investing this relationship can be a way to rethink his practice and for children, a way to fulfill themselves. Children should not be seen only as targets in a graphic project but also as a source of inspiration, motivation and even sometimes as workmates.



Munari, Bruno.

Le designer graphique et l'enfant partagent un même lien, l'image.

Elle représente une vocation pour l'un, un outil d'apprentissage pour l'autre et constitue un terrain d'échange entre ces deux individus. Que ce soit par des livres illustrés, des dessins ou des imagiers, l'enfant est quotidiennement au contact de créations graphiques.

Certains artistes et graphistes ont orienté leur création vers la jeunesse après être devenu parents, je pense notamment à Bruno Munari, plasticien et designer polyvalent des années 50 qui s'est adressé aux enfants suite à la naissance de son fils. Son œuvre semble marquer un tournant en ce qui concerne la relation du graphiste et de la jeunesse que ce soit par la création de ses *Prélivres*<sup>1</sup>, ou de tous les ateliers qu'il a pu mener.

Le lien entre le designer graphique et l'enfant semble alors s'élargir à plus de choses que seulement l'image, une question se pose :

*De quelles manières le designer graphique et l'enfant peuvent-ils s'enrichir l'un l'autre?*

Pour y répondre, mes recherches se concentrent autour de designers et artistes ayant travaillé le livre artistique et/ou l'objet destiné à la jeunesse. Il s'agira tout d'abord d'interroger la contribution du designer graphique dans la vie de l'enfant puis d'identifier l'empreinte laissée par ce dernier sur la pratique du graphiste.

<sup>1</sup> Coffret de douze petits livres carrés de 10cm de côté en diverses matières (bois, tissu, papier).  
Munari, Bruno. *Prélivres*, édition établie par Danese, Milan, 1980.

## **I. LA CONTRIBUTION DU DESIGNER GRAPHIQUE DANS LA VIE DE L'ENFANT**





## I.a PARTICIPER À L'ÉVEIL DE L'ENFANT

Le designer graphique fait son entrée dans la vie de l'enfant dès lors que ce dernier voit. Son rôle est de créer l'image en lui donnant un sens. Cette image peut être une source de savoir pour l'enfant. Dans son ouvrage, *Voir-Savoir*<sup>2</sup>, Annie Renonciat, professeur, évoque l'utilisation de l'image à des fins pédagogiques. Cette dernière a longtemps été considérée comme source de divertissement, et est désormais présente au sein de tous les manuels scolaires. Son utilisation en vue d'un apprentissage est alors logique et efficace, tout d'abord pour éclairer l'enfant.

Il semble intéressant de lui permettre de nommer ce qu'il ressent, nommer c'est en partie comprendre. Dans *Histoire d'une larme* (fig.1), Katsumi Komagata, designer graphique, illustre la tristesse à la fois par la narration mais également par la forme, une larme découpée dans chaque page de l'ouvrage. Cette découpe induit une matérialité, l'enfant peut toucher la larme et la retrouver tout au long du récit. Le designer graphique communique avec l'enfant par le biais de sa création, en lui révélant l'image tangible d'une émotion intangible, qu'il peut alors qualifier et comprendre.

En outre, la création graphique permet à l'enfant d'assimiler ce qu'il ressent puis il semble également important de pouvoir l'édifier vis-à-vis de ce qui l'entoure.

Par sa pratique, le graphiste peut inciter l'enfant à interagir avec son environnement. Dans son *Herbier* (fig.2), Fanette Mellier invite les petits à jouer avec ce qui les entoure, en proposant une création graphique regroupant des morceaux de papiers découpés ainsi qu'une collecte végétale personnelle.

Par ce protocole de collecte et de création, la graphiste va permettre à l'enfant d'observer et d'entrer en contact avec son environnement. Lors de la phase de création, il va revoir sa collecte, identifier d'où elle provient et créer des liens entre divers végétaux, lieux et expériences.

Par la création d'un objet graphique et d'une interaction induite par ce dernier, le designer graphique permet à l'enfant de s'imprégner de son environnement. Vis-à-vis de l'enfant, le graphiste se place comme un guide, il est le médiateur de son monde intime et partagé.

(fig.1) Komagata, Katsumi. *Histoire d'une larme*, édition établie par One Stroke, Tokyo, 2012.

(fig.2) Mellier, Fanette. *Herbier*, édition établie par les Éditions du Livre, Strasbourg, 2021.

<sup>2</sup>Renonciat, Annie. *Voir-Savoir: la pédagogie par l'image au temps de l'imprimé*, édition établie par Canopé - CNDP, coll. « Patrimoine références », Paris, 2012.





## I.b TRANSMETTRE DES NOTIONS GRAPHIQUES À L'ENFANT POUR L'AIDER À DÉVELOPPER SON IMAGINATION

Après avoir introduit l'enfant au monde qui l'entoure, le graphiste peut lui faire découvrir son propre monde, celui du design graphique.

Le rôle du graphiste est de lier forme et sens, cette notion est acquise par l'enfant dès son plus jeune âge. Comme l'appuient les psychologues Georges et Anna Cagnet,

*le dessin d'enfant n'existe pas en dehors de l'interaction avec l'autre<sup>3</sup>.*

Ce dernier va révéler le monde intérieur de l'enfant et se placer comme un don à l'autre. Le dessin est un moyen de communication, l'enfant a conscience qu'un visuel (ici un dessin) peut véhiculer un message.

La *Collection Raconte à ta façon* (fig.3) investit ce système tout en se concentrant sur des contes connus<sup>4</sup>. À l'aide d'une légende pour seul texte et de géométries colorées, les histoires des enfants prennent vie selon leur narration. En lisant à travers les formes, leurs agencements, leurs couleurs, l'enfant peut en interpréter la mise en scène, découvrant ainsi les principes du design graphique, tout en développant son imagination et sa capacité de narration.

La narration était ici traduite par l'agencement des formes et le conte sous-jacent, voyons comment elle peut être amenée par la notion de temporalité, induite par le format d'un objet graphique. On identifie ce principe à travers le projet *Work Book Extend* (fig.4) de Katsumi Komagata. En proposant à l'enfant de créer dans un leporello<sup>5</sup>, on l'incite à construire une histoire. De plus, le format du leporello amène l'idée de narration par sa forme allongée que l'on déplie progressivement, à la façon d'une histoire qui se construit.

Ce projet donne lieu à une création graphique de l'enfant qui constitue une découverte de la pratique et permet aussi le développement de son imagination.

(fig.3) Chaîne, Sonia ; Pichelin, Adrien. *Collection Raconte à ta façon*, édition établie par Flammarion Jeunesse, Paris, 2016.

(fig.4) Komagata, Katsumi. *Work Book Extend*, édition établie par One Stroke, Tokyo, 2020.

<sup>3</sup>Cagnet, Georges ; Cagnet, Anna. *Comprendre et interpréter les dessins d'enfants*, édition établie par Dunon, Malakoff, 2018.

<sup>4</sup>La collection regroupe aujourd'hui six contes, *Le Chat botté* (2017), *Boucle d'or* (2017), *Le Petit Poucet* (2019), *Roule Galette* (2019), *Le Petit Chaperon rouge* (2022) et *Les Trois Petits Cochons* (2022).

<sup>5</sup>Le leporello désigne un format de livre plus communément appelé « livre accordéon ». Il se compose d'une seule page pliée tel un accordéon que l'on déplie pour en consulter le contenu.

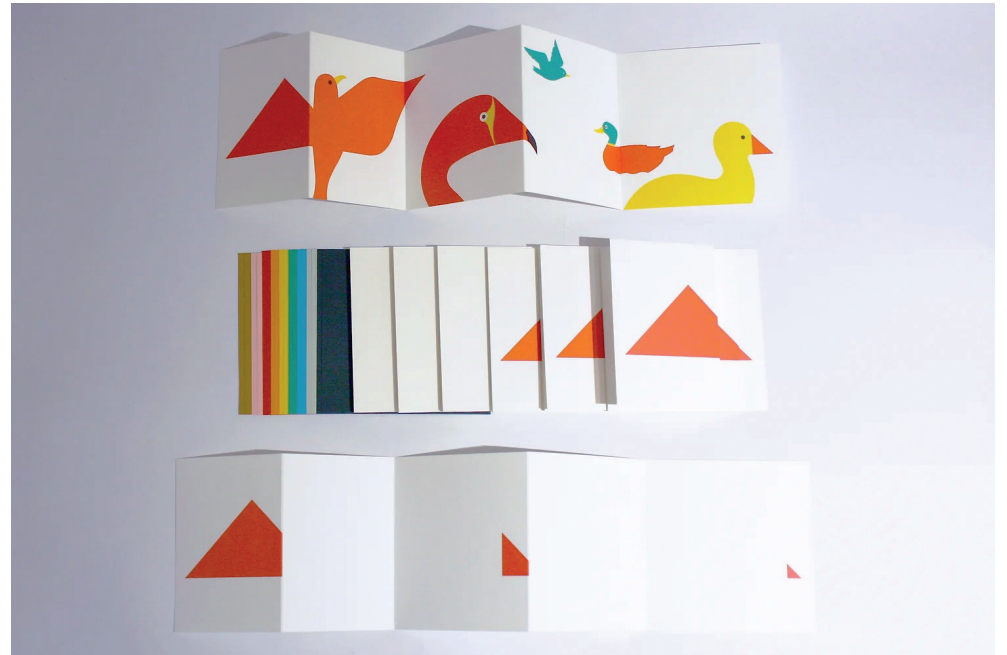




(fig.3)



(fig.4)



## I.c ÉPAULER L'ENFANT DANS L'APPRENTISSAGE D'UN ACTE GRAPHIQUE

L'écriture telle qu'on la connaît, et qu'on transmet aux plus jeunes, peut être définie comme un système de signes visibles, tracés, représentant le langage parlé<sup>6</sup>. Comme énoncé dans Graphisme au quotidien,

*le graphisme reste essentiellement une activité qui doit permettre à l'élève d'accéder dans les meilleures conditions à la différenciation entre deux fonctions : l'une en rapport avec l'image et l'autre en rapport avec le signe<sup>7</sup>.*

Durant son développement, on attend de l'enfant l'apprentissage d'un acte graphique, celui de l'écriture dont le graphiste peut être le médiateur. L'apprentissage de l'écriture commence dès la maternelle, c'est-à-dire dès quatre ans. Éloïsa Pérez, graphiste et chercheuse, a mené une enquête de terrain dans de nombreuses écoles qu'elle répertorie au sein de son essai<sup>8</sup>. Selon elle,

*la classe se déploie entre l'objet et l'espace, accentuant leur articulation lors de la construction des messages visuels et leur rôle dans la transmission des savoirs<sup>8</sup>.*

Cette transmission est facilitée par une matérialité qui invoque les sens de l'enfant, elle fait partie du travail du graphiste et est intéressante à employer avec des petits.

C'est ce qu'a fait Éloïsa Pérez en réalisant son dispositif, *Les Prélettres* (fig.5). Cette série d'outils et d'ateliers s'intéresse au geste de l'enfant et à la transmission de l'écriture. Trois types d'objets sont mis à la disposition de l'enfant, un répertoire de formes à manipuler, une planche dans laquelle les emboîter ainsi qu'une série de normographes pour s'exercer au tracé. À l'aide de l'ensemble de ces outils, l'enfant va pouvoir comprendre le dessin de la lettre par sa décomposition

géométrique puis faire l'expérience de son tracé.

De la compréhension à l'apprentissage, le designer graphique intervient de diverses façons dans la vie de l'enfant, voyons désormais l'empreinte que peut avoir ce dernier sur la création graphique.



(fig.5) Pérez, Éloïsa. *Les Prélettres*, modules graphiques, 11 modèles, 11 couleurs formats variables, Lyon, 2014.

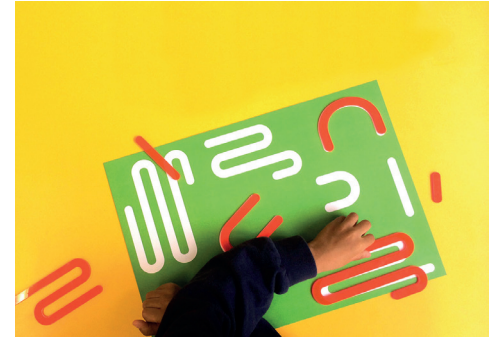
<sup>6</sup>Définition issue du dictionnaire Le Robert.

<sup>7</sup>Moal (le), Cathy ; Livérato, Christine ; Marzouk, Viviane ; Méjean, Claudie ; Soler, Valérie. *Graphisme au quotidien : De la petite à la grande section de maternelle*, édition établie par Canopé - CRDP, coll. « Au Quotidien », Montpellier, 2011.

<sup>8</sup>Pérez, Éloïsa. *La salle de classe, un objet graphique ?*, édition établie par les Éditions 205, Lyon, 2021.



(fig.5)



## **II. L'EMPREINTE DE L'ENFANT SUR LA PRATIQUE DU DESIGNER GRAPHIQUE**



## II.a INCITE À UNE ESTHÉTIQUE SIMPLE ET CLAIRE

L'enfant, en tant que cible, impose différentes contraintes, l'une d'entre elles étant de retenir et conserver son attention. D'après le psychologue Olivier Houdé,

*L'attention permet la focalisation c'est-à-dire la faculté de renoncer à certaines choses pour s'occuper des autres, c'est une inhibition de ce qui est parasite ou de ce qui n'est pas pertinent et permet de nous concentrer<sup>9</sup>.*

En outre, la meilleure façon de retenir l'attention d'un enfant semble d'être le plus simple et concis possible, dans les propos comme dans la création.

Éloïsa Perez<sup>10</sup> évoque une classe saturée d'images et ce sur tous les supports, graphiques comme spatiaux. Elle s'attarde également sur la complexité graphique des manuels scolaires qu'elle qualifie de

*souvent dense et illisible<sup>11</sup>.*

Il semble important d'opter pour une esthétique simple et claire lorsqu'on s'adresse à une cible jeune. Le blanc ne doit alors plus évoquer le vide, l'ennui mais doit permettre une bonne gestion de l'attention vers l'essentiel.

Cette esthétique est beaucoup utilisée par les designers graphiques, lorsque la cible à laquelle ils s'adressent est jeune et ce depuis de nombreuses années. En 1970, Paul et Ann Rand proposent *Écoute ! Écoute !* (fig.6), un livre pour enfants dans lequel se font différentes rencontres sonores. Par des aplats colorés aux allures de papier découpé, à l'esprit enfantin, les auteurs vont pouvoir s'adresser plus directement à l'enfant. Les représentations simples aux allures de fait-main, baignées dans le blanc de la page vont pouvoir capter et garder l'attention de l'enfant et l'attirer sur le sens de l'histoire, la source du son évoqué.

Ce regard épuré continue d'être employé de nos jours. En 2021, Marion Caron et Camille Trimardeau créent *Hello Tomato* (fig.7). Par des formes découpées dans des cartes et un leporello coloré, l'enfant va pouvoir identifier les fruits et légumes. Le jeu réside dans l'association de la couleur et de la forme, qu'elle soit juste ou non. Cette création graphique témoigne d'une économie dans son style qui se veut clair. Pour Éloïsa Perez, ce projet est

*un emploi du design graphique au service de la transmission d'un savoir simple, permettant la création d'un support didactique ludique adapté aux usages des plus jeunes<sup>11</sup>.*

L'enfant en tant que cible incite le graphiste à une esthétique simple et claire.



(fig.6) Rand, Ann ; Rand, Paul. *Écoute ! Écoute !*, édition établie par Princeton Architectural Press, New York, 2016. première édition établie en 1970.

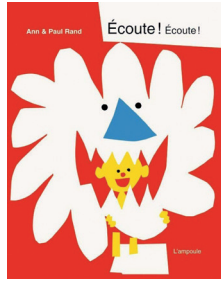
(fig.7) Caron, Marion ; Trimardeau, Camille. *Hello Tomato*, édition établie par les Éditions du Livre, Strasbourg, 2021.

<sup>9</sup>Houdé, Olivier. *L'école du cerveau*, édition établie par Mardaga, Bruxelles, 2018.

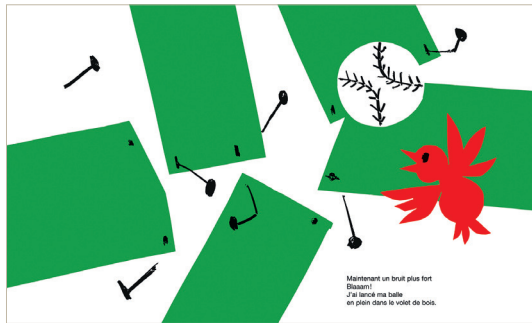
<sup>10</sup>Perez, Éloïsa. *La salle de classe, un objet graphique ?*, édition établie par les Éditions 205, Lyon, 2021.

<sup>11</sup>Perez, Éloïsa. «Le discours des formes: supports et enjeux de la transmission des savoirs à l'école.», in revue Graphisme en France, 2021.

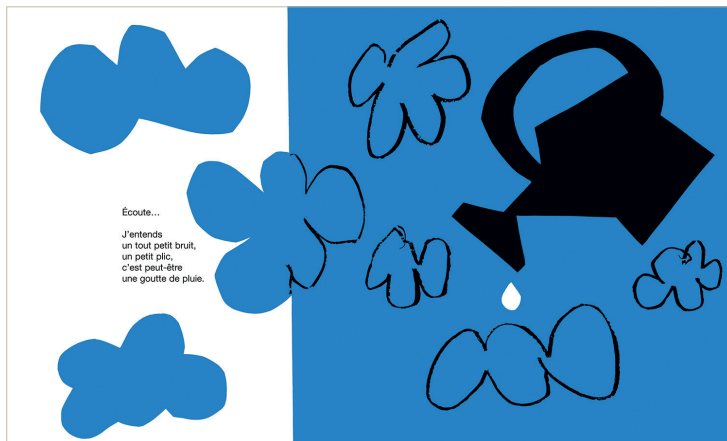




(fig.6)



(fig.7)



## II.b INVITE À RENOUVELER LA NOTION D'INTERACTION

Outre l'esthétique, l'enfant en tant que cible incite le designer graphique à renouveler la notion d'interaction.

Célestin Freinet, pédagogue français et instituteur du XX<sup>e</sup> siècle encourage ses élèves à prendre des initiatives pour gagner en indépendance. Les enfants sont invités à être actifs<sup>12</sup>, à opérer des choix, l'ensemble de ces actions leur permettent une appropriation d'un sujet et une meilleure compréhension. La rencontre avec un savoir ou un objet graphique doit se faire de façon fluide. Si elle est forcée, sa qualité en est compromise, comme le disait Freinet :

*Comment faire boire à un cheval qui n'a pas soif ?*

Pour remédier à cela, les designers graphiques mettent au cœur de leurs ouvrages pour enfants toutes sortes d'interactions, tentant de toujours renouveler cette notion.

L'artiste plasticien Bruno Munari s'est longtemps penché sur la création à destination de l'enfant, invoquer ses sens, communiquer avec lui par l'objet. Ses créations, toujours interactives, ont donné lieu à de nombreux ateliers. L'un d'eux organisé par l'association Les Trois Ourses et Peekaboo! mettait à l'honneur *Più e Meno* (fig.8), un jeu composé de cartes transparentes à superposer. À travers ce projet, Munari déconstruit le livre que l'on connaît en se concentrant sur l'idée de pages que l'on agence ensemble pour former un tout, une histoire. Ce dispositif unique revisite l'idée de lecture en incitant l'enfant à créer tout en prenant conscience de la notion de plans et de narration.

Le parcours de Katsumi Komagata a beaucoup été influencé par l'œuvre de Munari. Son travail pour *Front & Back* (fig.9), rappelle l'idée de déconstruction du livre, lui-même le disait,

*Un livre normal a un commencement, un développement et une fin. Mais dans la vie normale, il y a des imprévus. Alors j'ai voulu détruire la forme traditionnelle du livre.*<sup>13</sup>.

L'ouvrage se compose de plusieurs familles de cartes qui invoquent différentes actions: assembler, retourner, observer, construire, découvrir ; l'idée étant de toujours *surprendre*<sup>14</sup> l'enfant.

Une cible jeune incite le graphiste à repenser la mise en récit de son objet, le designer doit rester en réserve pour laisser la place à l'enfant, il est question de le voir comme un acteur et plus seulement comme un spectateur.

<sup>12</sup>Célestin Freinet organisait avec sa classe un atelier « presse » où les élèves créaient leur propre journal, écrivaient le contenu, le mettaient en page, le composaient pour ensuite l'imprimer à l'aide de caractères mobiles.

<sup>13</sup>Lortic, Elisabeth ; Volle, Mady. « Rencontre avec Katsumi Komagata », in *La Revue des livres pour enfants*, n°161, 1995.

<sup>14</sup>Komagata, Katsumi. Intervention de Katsumi Komagata durant la conférence « Quand un livre naît », Maison de la culture du Japon à Paris, 29 novembre 2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=hYJQ4qU07No&t=4757s>, page consultée le 1 décembre 2022.

(fig.8) Munari, Bruno ; Peekaboo!. Atelier « Plus et moins: histoires à l'infini », Atelier établi par l'association Les Trois Ourses, Paris. À partir du jeu *Più e meno*.

(fig.9) Komagata, Katsumi. *Front & Back*, édition établie par One Stroke, Tokyo, 1996.



(fig.8)



(fig.9)



## II.c PERMET AU GRAPHISTE UNE APPROCHE PLUS EXPÉRIMENTALE ET DÉCOMPLEXÉE

Après avoir pensé l'enfant en tant que cible, il me paraît intéressant de le voir comme acteur dans la création.

Elisabeth Lortic, bibliothécaire et cofondatrice de l'association Les Trois Ourses<sup>15</sup>, a beaucoup travaillé avec les enfants lors d'ateliers. Elle explique<sup>16</sup> que, durant ces animations,

*on donne le matériau aux enfants et ils font ce qu'ils veulent, ils construisent entre eux les règles qu'ils veulent, ce n'est jamais pareil.*

L'enfant présente un regard décomplexé et une appropriation sans limite.

Cela peut constituer une nouvelle approche dans la création. Bruno Munari a organisé de nombreux ateliers, l'un ayant pour but de créer des roses à l'aide d'empreintes de coupes de salades. Les résultats ont par la suite été interprétés poétiquement puis édités (fig.10). L'enfant ne se restreint pas dans sa création et aborde une notion d'expérimentation intéressante à investir dans la création graphique.

Plus récemment, le studio Structure Bâtons<sup>17</sup> a réalisé en collaboration avec des jeunes de huit à douze ans de la ville de Valence, une affiche (fig.11) pour *La fête du printemps du parc Jean Perdrix*. Il était question de réaliser un répertoire collectif de formes, pour constituer in fine un herbier en sérigraphie. En plus de représenter les habitants de la ville, l'enfant participe à la création et apporte une richesse graphique moins contrôlée que celle d'un graphiste professionnel.

La collaboration entre le designer graphique et l'enfant permet de nourrir la pratique de ce dernier en dépassant

l'objet graphique pour atteindre une forme d'échange et d'expérimentation pure.



(fig.10) Munari, Bruno. *Rose nell'insalata*, édition établie par Corraini, Mantoue, 2004.

(fig.11) Structure Bâtons. *La fête du printemps du parc Jean Perdrix*, affiche, sérigraphie, laser. Valence, 2015.

<sup>15</sup>L'association Les Trois Ourses, créée en 1988, a pour objet principal l'éducation artistique des enfants en mettant le livre au centre.

<sup>16</sup>Lortic, Élisabeth. Intervention d'Elisabeth Lortic durant la Journée d'études jeux de construction « des outils pour créer, des outils pour apprendre », Ecole nationale supérieure d'architecture de Strasbourg-Université de Strasbourg-Inspe, musée d'art moderne et contemporain, 20 novembre 2019, URL : <https://pod.unistra.fr/video/25772-histoire-de-jeux-de-construction-et-didactique-de-la-creation-elisabeth-lortic-histoire-et-archives-de-lassociation-les-trois-ourses-paris/>, page consultée le 1 décembre 2022.

<sup>17</sup>Studio composé de Lucile Bataille, Sébastien Biniek.



(fig.10)



(fig.11)



Ed ecco la cipolla tagliata orizzontalmente a metà. Quei circoletti che ha al suo interno sono i germogli che poi spunteranno. Benché queste immagini siano molto belle anche come gioco di colore, la cipolla è sempre molto commovente e fa piangere anche i bambini.



*De quelles manières le designer graphique et l'enfant peuvent-ils s'enrichir l'un l'autre ?*

À première vue, le designer graphique et l'enfant n'entretiennent aucun lien si ce n'est celui de concepteur et de cible, pourtant ces deux profils se complètent, l'un participe au développement de l'autre.

Le designer graphique met sa pratique au service de la construction personnelle de l'enfant tandis que ce dernier vient la nourrir en imposant des contraintes uniques mais aussi des possibilités et interprétations multiples qui deviennent sources d'inspiration. Les enfants d'aujourd'hui sont les adultes de demain, il est alors important de s'adresser à eux par notre pratique.

À l'issue de ces recherches, j'ai pu constater que le designer graphique n'est presque pas sollicité dans l'univers scolaire et la conception de ses outils. À l'avenir, il me semble alors important de revendiquer la place du graphiste dans ce milieu, au regard de tous les supports visuels qui s'y trouvent et des besoins auxquels ils répondent.



**ANNEXES**

44	Entretien avec Elisabeth Lortic
48	Lecture des Trois Petits Cochons
54	Texte de référence
56	Bibliographie



## ENTRETIEN AVEC ELISABETH LORTIC

Elisabeth Lortic est l'une des fondatrices de l'association Les Trois Ourses. Son but a été d'introduire les livres artistiques pour enfants dans les bibliothèques, par le biais d'expositions ou d'ateliers. Elle a notamment permis la diffusion du travail de Katsumi Komagata en France.

[SG] Quelle définition donneriez-vous au livre artistique pour enfants? et quel est son but?

[EL] C'est un livre qui tient plus du domaine des arts plastiques que de l'illustration. Il participe à l'éducation artistique en général, éducation du regard, sensibilisation aux matières, aux formes, aux couleurs, surtout à leur rapport. Ce qui ressort c'est une grammaire de l'art plastique.

[SG] Comment est né votre intérêt pour les livres artistiques pour enfants?

[EL] Tout s'est développé à travers notre action via l'association Les Trois Ourses. On a voulu approfondir ce domaine en particulier en permettant de mieux faire connaître quelqu'un qui a été important pour nous dans notre métier de bibliothécaire, Bruno Munari. Notre regard a fondamentalement changé sur le livre à partir de 1980 où on l'a rencontré et au moment où il a sorti les *Prélivres* qui sont pour nous fondamentaux et le restent. Je n'ai jamais rien vu d'aussi bien conçu. Ces livres plongent dans la matière artistique.

[SG] Qu'est-ce qui vous intéresse chez les enfants?

[EL] Leur curiosité, leur inventivité, leur liberté, leur capacité à explorer. Notre but aux Trois Ourses était de leur offrir des moyens de développer ces qualités, de les encourager.

[SG] Enfant, lisiez-vous des livres illustrés? Lesquels?

[EL] Chez moi il y avait beaucoup de livres, le livre était important. J'en recevais comme cadeaux de Noël et à mon anniversaire. Autour de mes 6, 7 ans j'avais des livres de photos pour enfants qui à l'époque n'étaient pas si courants. Un peu plus tard, entre mes 10 et 14 ans, j'ai reçu les livres de Dominique Darbois édités chez Nathan. C'était une diffusion énorme qui a



La collection *Enfants du monde* comprend une vingtaine de titres publiés de 1952 à 1975 par les éditions Nathan à destination de jeunes lecteurs. Tous sont illustrés de photographies en noir et blanc de Dominique Darbois.



Komagata, Katsumi. *Little eyes 1* «First look», édition établie par Kaiseisha, Tokyo, 1990.



Munari, Bruno. *Prélivres*, édition établie par Danese, Milan, 1980.

pu toucher le milieu scolaire, il s'agissait de la collection *Enfants du Monde*. J'étais ravie de recevoir ces livres noir et blanc. Pourtant dans le milieu éducatif, les photos noir et blanc ont longtemps été considérées comme peu intéressantes pour les enfants, hors moi ça m'avait passionnée.

[SG] Vous avez organisé et assisté à de nombreux ateliers et lectures avec des enfants. Avez-vous noté vos observations? Avez-vous remarqué chez les enfants différentes interprétations?

[EL] Les enfants proposent différentes interprétations et c'est ça qui est intéressant.

Par exemple, en présentant les *Little eyes* de Katsumi Komagata, que ce soit au niveau des adultes ou des enfants, chaque fois j'y ai appris quelque chose. Je donnais une carte aux enfants et leur demandais de la présenter aux autres. Certains ne disaient rien, d'autres créaient une histoire, d'autres trouvaient un petit mouvement ou façon de faire comprendre ce qu'ils voyaient. C'est ça aussi qui m'a enrichie et qui me fait dire avec certitude que ce sont des livres qui sont inépuisables, les enfants l'ont prouvé. Ils sont faits de façon à ce qu'ils procurent toujours une surprise. Ces observations nous ont inspirées pour créer des expositions, ce qui était la base de notre travail aux Trois Ourses.

[SG] Les expositions dont vous parliez, où les faisiez-vous?

[EL] On les faisait dans le cadre de l'association et en relation avec les bibliothèques.

La première qu'on a faite c'était avec Katsumi Komagata, la bibliothèque de Villeurbanne a accepté d'investir, nous en tant qu'association nous étions les concepteurs. Nous imposions une façon de travailler. Ce qui était clé pour nous c'était la participation des enfants et pas seulement avoir de belles choses accrochées au mur.

[SG] Certains de ces ateliers ont-ils eu lieu dans des écoles? Si non pour quelles raisons?

[EL] Pas directement dans les écoles mais il y en a eu par l'intermédiaire des bibliothèques. Les classes venaient visiter les ateliers à la bibliothèque. C'était une bonne chose que de faire quitter leur salle de classe aux enfants. Le fait pour eux de se transposer quelque part impliquait un changement d'attitude et une attention plus grande. On n'est pas rentré dans l'éducation nationale car Les Trois Ourses était une petite association, il n'y avait pas de salariés, nous étions bibliothécaires à côté et même avec des salariés, la machine de l'éducation nationale était trop grosse pour nous. On a préféré travailler avec les bibliothèques qu'on connaissait bien, on connaissait leur mode de fonctionnement, ce qui était possible ou non.



On a aussi organisé de nombreux ateliers au sein de la Petite École des Trois Ourses. On y a travaillé avec Peekaboo!, une association créée par Coline Irwin et Selena Mc Mahan. De ce fait, on a travaillé avec des tout-petits, y compris des bébés.

[SG] En tant que bibliothécaire, avez-vous réussi à introduire des livres artistiques pour enfants dans votre/vos département(s) ?

[EL] En tant que bibliothécaire je travaillais à La Joie par les livres aussi appelé Centre national du livre pour enfants qui était lié à l'époque à la petite bibliothèque de Clamart, expérimentale et très importante pour le développement des bibliothèques pour enfants, depuis les années 65. L'association a été notre moyen pour introduire ces livres aussi bien ceux de Munari que ceux de Katsumi Komagata. Ces livres étaient chers forcément, faits un par un. Notre travail a été de convaincre les bibliothèques d'acheter ces livres et de travailler des présentations de ces livres.

[SG] Certains artistes ou créateurs faisaient don de leurs créations aux bibliothèques ?

[EL] Ça peut arriver, mais nous ce n'est pas ce qu'on encourageait au niveau des Trois Ourses parce qu'on sait que les créateurs font peu d'exemplaires, et qu'il faut payer leurs créations parce qu'ils ont besoin de vivre. Nous on encourageait les bibliothèques à les acheter, à acquérir des fonds spécialisés, puis on induisait les expositions, puis les formations et enfin les ateliers.

[SG] Vous avez pu observer l'influence de ces créations graphiques sur le développement de l'enfant par l'intermédiaire de l'expérience de votre fille. Pouvez-vous m'en parler plus amplement ?

[EL] Oui ma fille est Coline Irwin, elle a fondé l'association Peekaboo!, on a travaillé ensemble à la Petite École pendant quelques années. Ces créations ont eu une influence sur ma fille puisque quand elle est partie aux États-Unis après ses études, les choses qu'elle a pris dans ses bagages étaient les *Pré-livres* de Munari et les *Little Eyes* de Katsumi sans que je le lui dise. Cela m'a fait plaisir. Elle a également réalisé *Volume 1*. Il s'agit d'un livre en bois, le lecteur construit une architecture et voit parallèlement grandir son image. C'est le premier d'une série de livres-objets imaginée à partir du matériel pédagogique Montessori. Ce livre en bois permettait à l'enfant de jouer avec/par le bruit mais aussi par la lumière. Pour moi ce livre est un mélange entre Munari et la tour rose de Montessori, il y a une notion de progression où l'enfant grandit, c'est la synthèse entre Montessori et Munari.



Irwin, Coline.  
*Volume 1*, édition à 20 exemplaires fabriqués par l'Atelier Figura/Sfondo, Paris, 2014.

J'étais contente puisqu'elle a pu créer cette rencontre, je ne comprends pas pourquoi Montessori et Munari ne sont jamais rentrés en contact. Pour en revenir à la question, cela prouve une influence je crois.

[SG] J'ai su que vous aviez laissé le fond des Trois Ourses au Cnap. En connaissez-vous le destin ?

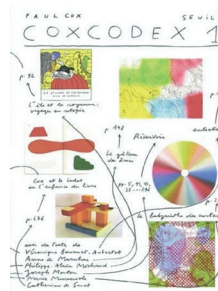
[EL] Oui, on vient d'être alerté d'ailleurs et l'année dernière on a eu deux expositions avec nos fonds. En plus d'avoir été alertée, j'ai pu contribuer à faire la présentation là bas, j'y suis allée bien volontier. Ce qui est intéressant c'est qu'il y a peu de choses concernant les enfants au Cnap et donc on a pu combler ce vide, tout est préservé sous le terme Les Trois Ourses. La clé pour nous c'est l'éducation artistique des enfants, et là c'est un peu pris par le biais du design, c'est plus général. Maintenant on espère qu'il y aura un jour un lien entre la cellule pédagogique du Cnap et le fond de conservation du Cnap. Ces différents services ne sont pas forcément liés, tout ne communique pas toujours comme on le penserait.

[SG] Selon vous, quelle influence a l'enfant sur les créations graphiques dont il est la cible ?

[EL] Je pense qu'il peut inciter à la création. La situation de Munari le montre puisqu'il a fait ses premiers livres d'enfants pour son fils et ça a été de même avec Katsumi Komagata et sa fille.

[SG] Quelles sont les influences des créations graphiques sur le développement de l'enfant ?

[EL] De nombreux témoignages d'écrivains parlent de l'importance de la lecture d'enfants et je pense que c'est la même chose pour l'univers visuel. Je crois que Paul Cox en parle très bien dans son *Coxcodex*.



Cox, Paul. *Coxcodex 1*, édition établie par Seuil, Paris, 2003.

## LECTURE DES TROIS PETITS COCHONS

Vous trouverez ici la retranscription d'une lecture des *Trois Petits Cochons* de la collection *Raconte à ta façon*.

La lecture a été faite le 19 novembre 2022 aux côtés de mes frères, James et Gabriel, deux jumeaux de 6 ans.



**SARAH**

L'histoire là, c'est les Trois Petits Cochons, toute l'histoire il ne va y avoir que des formes, pas de texte. Et là, j'ai ce qu'on appelle une légende, ça veut dire que chaque forme elle a un sens. Par exemple, le gros rond, c'est la maman cochon parce que l'histoire qu'on va lire c'est les Trois Petits Cochons.

Donc là dans la légende ça nous dit que le gros rond c'est la maman cochon et là c'est quoi ?

**GABRIEL**

Les trois petits cochons

**SARAH**

Voilà. Et donc chaque page on peut raconter notre histoire. Là qu'est ce qu'on pourrait dire là ?



**JAMES**

On va dire que c'est un télescope !

**SARAH**

Pourquoi pas mais là on va tenter de suivre la légende, les formes ici.

**JAMES**

C'est la maman cochon avec ses trois petits cochons.

**SARAH**

Et là il y a ?

**JAMES**

Les trois petits cochons.



**SARAH**

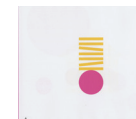
Parfait on passe à la suivante.

**GABRIEL**

Les trois petits cochons !

**SARAH**

Là il y a un petit rond



**GABRIEL**

Un petit cochon !

**SARAH**

Et là il y a une nouvelle forme, et là on regarde et on voit que c'est la..

**GABRIEL**

Maison

**SARAH**

La paille.

**GABRIEL**

Paille

**SARAH**

Donc là le petit cochon porte de la paille et qu'est-ce qu'il fait avec la paille ?

**GABRIEL**

Il a construit une maison en paille



**SARAH**

voyons ce que va faire le prochain petit cochon. Là qu'est-ce qu'il se passe ?

**GABRIEL**

Il est là dedans



**SARAH**

Il est dans sa maison. Ah il y a le deuxième petit cochon. Qu'est ce qu'il porte à votre avis ?

**GABRIEL**

Des..des bouts de bois



**SARAH**

Du bois ! voyons la prochaine page. Là, qu'est-ce qu'il fait ?

**GABRIEL**

Il construit sa maison



**SARAH**

Puis ensuite ?

**GABRIEL**  
Il est dans sa maison !

**SARAH**  
Là c'est le dernier

**GABRIEL**  
Il, il porte des briques et il construit la maison.

**GABRIEL & JAMES**  
Il est dans sa maison !

**SARAH**  
Et donc là si on regarde les trois maisons on sait qu'ils sont tous dans leur maison il y la maison en

**GABRIEL**  
paille

**SARAH**  
La maison en

**GABRIEL**  
en bois

**SARAH**  
Et

**GABRIEL**  
En brique !

**JAMES**  
Et celle-là c'est la maman hein !

**SARAH**  
Regardez qui arrive, ça si on regarde la légende c'est le loup.  
Donc le loup il a vu les petits cochons et qu'est ce qu'il veut faire le loup à votre avis ?

**JAMES**  
Il veut manger les trois petits cochons !

**SARAH**  
Donc là il y a le loup et une nouvelle forme, elle est où sur la légende ?

**GABRIEL**  
Il a soufflé la maison en paille !

**SARAH**  
Oui c'est le souffle du loup cette forme là ! Et là à votre avis c'est quoi tous ces traits ici ?



**GABRIEL**  
C'est la paille

**JAMES**  
Mais ! Le loup c'est des ciseaux ?!

**SARAH**  
Oui c'est des ciseaux ! Et là le petit cochon qui était dans la maison, la maison elle a été ?

**GABRIEL**  
Détruite

**SARAH**  
Elle a été détruite... Bon on continue, vous pensez qu'il va faire quoi ensuite le loup ?

**GABRIEL**  
Souffler l'autre maison

**SARAH**  
Le petit cochon qui était dans la maison en paille est allé faire quoi ? \*silence\*  
Il est allé se réfugier chez son voisin qui avait la maison en ?

**JAMES**  
brique

**GABRIEL**  
en bois !

**SARAH**  
qu'est-ce qu'il se passe ici ?

**JAMES**  
Le ciseau

**SARAH**  
Le ciseau c'est qui ?

**GABRIEL**  
Le loup

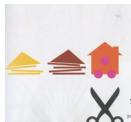
**SARAH**  
Et qu'est-ce qu'il fait là avec ça ?

**GABRIEL**  
Il a soufflé la maison en bois

**SARAH**  
Et à votre avis, qu'est ce qui se passe là ?

**GABRIEL**  
Il a soufflé toute la maison et le bois là il s'est envolé. La maison est détruite.





**SARAH**  
Lesquelles ?

**GABRIEL**

*\*Les deux touchent les maisons du bout du doigt pour les désigner\**

**JAMES**

Et les trois ils sont allés dans la maison en brique !

**SARAH**

Bravo ! Sauf que le loup il est toujours là ! Donc là il y a les trois petits cochons dans la maison en brique et le loup qui souffle sauf qu'ici



**GABRIEL**  
Il n'arrive pas

**JAMES**

Parce que les briques c'est trop dur

**SARAH**  
Lourd oui

**GABRIEL**  
Et c'est trop dur.

**SARAH**

Regardez maintenant il y a un trait, à votre avis le trait ça veut dire quoi ?  
Vous arrivez à lire ?



**GABRIEL & JAMES**  
Leeeecchhhhhh

**SARAH**  
L'échelle !

**GABRIEL**  
Le loup monte dans la cheminée !

**SARAH**  
Il monte sur la maison en brique, donc les trois petits cochons sont dans la maison et là une nouvelle forme



**GABRIEL**  
C'est le feu

**GABRIEL & JAMES**  
le loup est entrain de descendre

**SARAH**  
Il descend dans la cheminée. Mais qu'est-ce qu'il va se passer à votre avis ?



**JAMES**  
Bah et bah il va s'brûler !

**SARAH**  
Il est arrivé sur le feu le loup. Donc là il est parti de la maison regardez, le loup il brûle !

**JAMES**  
aaaah, il voulait les manger !

**SARAH**  
et donc au final, les trois petits cochons

**GABRIEL**  
sont sauvés !



## TEXTE DE RÉFÉRENCE

*Le Jeu et les Hommes*, Roger Caillois, 1958

Selon Roger Caillois, le jeu se distingue du travail en ce qu'il est une activité libre, divertissante. Dans son écrit il établit une classification créant ainsi diverses catégories de jeu. Je ne m'attarderai pas sur ces dernières mais plutôt sur les modalités de jeux qui semblent, elles, résonner avec mes questionnements.

Caillois identifie la *Paidia*. Selon lui le jeu trouve ses origines dans une forme de liberté qu'il nomme *Paidia* : il s'agit de l'improvisation et de la capacité d'un individu à jouer sans contraintes. Le jeu qu'implique la *Paidia* n'a généralement pas de nom, car il est imprécis et instable. Il qualifie le jeu d'activité libre, puisqu'imposé, il perd son côté divertissant, ce qui le vide de toute substance.

La notion de *Paidia* m'intéresse pour les raisons suivantes.

Un jeu implique toujours des règles. Celles-ci fixent un cadre, un but, une démarche. Néanmoins les joueurs prennent plaisir à les adapter à leur pratique, leurs envies, leurs moyens. Aussi, c'est là que naît la *Paidia*. Cette modalité semble inévitable et pourrait aussi être qualifiée d'*appropriation*. Cela implique qu'un jeu peut être décliné d'autant de fois qu'il y a de joueurs et de contextes.

Dans mes recherches j'interroge la relation entre graphiste et enfant et la façon dont ils s'enrichissent l'un l'autre.

À travers la notion de *Paidia*, le joueur vient nourrir le jeu, tout comme l'enfant nourrit le projet graphique par sa participation (consultation, interprétation, création). De plus n'importe quel projet graphique ne peut être imposé à l'enfant, tout comme le jeu est libre. La notion de jeu est au cœur de la vie de l'enfant et il est intimement lié à la notion d'interaction. Cette interaction est aussi au cœur de chaque projet graphique (affiche, dispositif, livre...).

L'interaction au sein du jeu se situe dans l'action du jeu (l'utilisateur interagit avec la matérialité du jeu mais aussi avec d'autres joueurs). Dans le cadre de mes recherches elle se place entre le graphiste, l'enfant, ses parents et le projet graphique.

Roger Caillois évoque également la vocation sociale des jeux.

En cela il souhaite montrer que toute forme de jeu implique nécessairement un caractère social et que le jeu n'a réellement de sens que lorsqu'il y a d'autres joueurs ou participants. Cela peut paraître évident pour les jeux qui ne peuvent pas se pratiquer individuellement tel que les matchs de foot, la boxe...

Néanmoins, même les jeux qui se pratiquent seul impliquent une dimension sociale. Caillois illustre cela en précisant que très souvent, les personnes qui pratiquent une même activité solitaire (yoyo, diabolo, toupie...) se retrouvent entre eux. De manière générale, tous les jeux possèdent une dimension sociale.

Il en est de même avec le graphiste et son projet graphique. Sa création n'a de sens que si elle est partagée et « vécue ». C'est identique avec les créations à destination des enfants. Ces derniers sont rarement seulement dans la contemplation mais aussi et surtout dans l'action. Selon moi la dimension sociale réside dans le partage. Elle a beau être parfois indirecte (l'enfant rencontre l'objet graphique et pas forcément le graphiste

en tant que personne et représentation sociale), elle n'en est pas pour autant appauvrie ou moins légitime.

Il semblerait alors que la pratique graphique puisse se placer tel un jeu. Elle a pour vocation d'être partagée et ne vit que lorsqu'elle est interprétée, lue, utilisée, vécue. De plus elle est régie par certaines règles ou guides. Par ça j'entend l'évocation d'un contexte indissociable, d'une forme et d'un sens, de guides d'utilisation, de consultation. Néanmoins cette création laisse toujours la place personnelle de l'interprétation, qui, par la simple observation en modifie petit à petit le cadre. Tout cela est dégagé par la notion du jeu.

Ce jeu est au cœur de la vie de l'enfant. C'est la représentation de son interaction avec le monde. Le jeu dans la vie de l'enfant se place comme un besoin. Il se classe en de nombreuses catégories et implique différentes modalités et acteurs.

Néanmoins ici le jeu vient aussi rencontrer le graphiste. Sa pratique et son résultat deviennent jeu. Elle est encadrée par des règles, un protocole et est vouée à être partagée comme le serait un jeu.

Le graphiste et l'enfant semblent alors être partenaires de jeux puisqu'ils interagissent ensemble. La position du graphiste est en revanche ambivalente. Il se place à la fois comme joueur mais surtout comme maître du jeu. Joueur parce qu'il répond aux règles et modalités de sa pratique, et maître du jeu puisqu'il propose lui-même des règles, des supports qui amènent le jeu.

## BIBLIOGRAPHIE

### ARTICLES

Lortic, Elisabeth ; Volle, Mady. « Rencontre avec Katsumi Komagata », in La revue des livres pour enfants, n°161, 1995.

Perez, Éloïsa. « Les formes du gai savoir », in Étapes, n°225, 2015.  
—, « Le discours des formes: supports et enjeux de la transmission des savoirs à l'école. », in revue Graphisme en France, 2021.

### CONFÉRENCES

Komagata, Katsumi. Intervention de Katsumi Komagata durant la conférence « Quand un livre naît », Maison de la culture du Japon à Paris, 29 novembre 2022, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=hYJQ4qU07No&t=4757s>, page consultée le 1 décembre 2022.

Lortic, Elisabeth. Intervention d'Elisabeth Lortic durant la Journée d'études jeux de construction « des outils pour créer, des outils pour apprendre », Ecole nationale supérieure d'architecture de Strasbourg-Université de Strasbourg-Inspe, musée d'art moderne et contemporain, 20 novembre 2019,  
URL : <https://pod.unistra.fr/video/25772-histoire-de-jeux-de-construction-et-didactique-de-la-creation-elisabeth-lortic-histoire-et-archives-de-lassociation-les-trois-ourses-paris/>, page consultée le 1 décembre 2022.

Perez, Éloïsa. Intervention d'Eloïsa Perez durant la Journée d'études sur l'actualité de la recherche en design graphique et en typographie, Cnap, décembre 2016,  
URL : <https://www.cnap.fr/eloisa-perez>, page consultée le 10 septembre 2022.

### DOCUMENTAIRE

Meirieu, Philippe ; Kübler, Thierry. *Éducation en questions, comment susciter le désir d'apprendre ?*, copie numérisée, 13 minutes, 2000.

### LIVRES

Cognet, Georges ; Cognet, Anna. *Comprendre et interpréter les dessins d'enfants*, édition établie par Dunon, Malakoff, 2018.

Houdé, Olivier. *L'école du cerveau*, édition établie par Mardaga, Bruxelles, 2018.

Moal (le), Cathy ; Livérato, Christine ; Marzouk, Viviane ; Méjean, Claudie ; Soler, Valérie. *Graphisme au quotidien : De la petite à la grande section de maternelle*, édition établie par Canopé - CRDP, coll. « Au Quotidien », Montpellier, 2011.

Perez, Éloïsa. *La salle de classe, un objet graphique ?*, édition établie par les Éditions 205, Lyon, 2021.

Renonciat, Annie. *Voir-savoir : la pédagogie par l'image au temps de l'imprimé*, édition établie par Canopé - CNDP, coll. « Patrimoine références », Paris, 2012.

## **Édition**

Sarah Garraud

## **Typographie**

Charter

## **Impression et reliure**

Imprimerie Launay sur du

*Munken print cream 115g*

*Carta 4 saisons vert empire 120g*

*Maya lisse rouge coquelicot 120g*

**Achévé d'imprimer en décembre  
2022 en 4 exemplaires**

**Exemplaire sur 4**





