



L

O

B

J

E

T

-

L

I

V

R

E

J

E

U

N

E

S

S

E

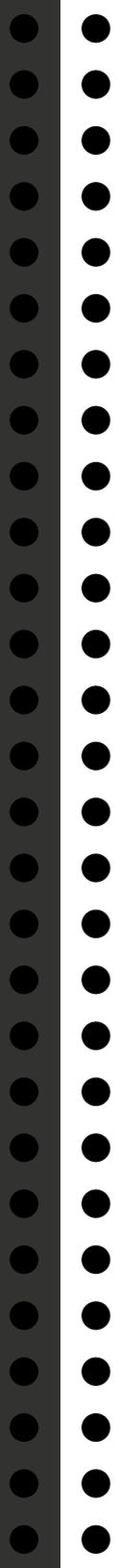
ſ Ɔ 0 ʹ 1

ſ - T E

E R V I

¼ U E ſ

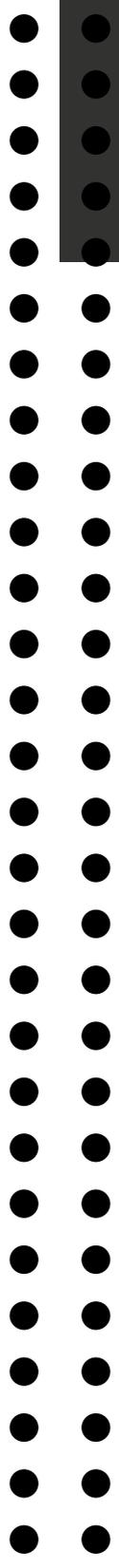
E 2 2 E



Valentin  
Guesdon

# L'OBJET-LIVRE JEUNESSE

voir et toucher  
pour éprouver la lecture



— **Un livre, qu'est-ce que c'est ?**

— C'est un objet formé de nombreuses feuilles réunies par une reliure.

— **Mais qu'est-ce qu'il y a dedans ?**

— D'habitude il y a des mots qui, s'ils étaient mis bout à bout, formeraient une ligne qui aurait des kilomètres de long, et, pour la lire, il faudrait beaucoup marcher.

— **Mais qu'est-ce qu'on lit dans ces mots ?**

— On y lit des histoires très différentes, des histoires de gens d'aujourd'hui ou d'autrefois, des expériences scientifiques, des pensées philosophiques ou politiques très compliquées, des poèmes, des bilans, des histoires de science-fiction...

— **Même des contes de fée ?**

— Bien sûr, même des contes, des histoires pour rire, des non-sens, des *limericks*.

— **Avec beaucoup d'images ?**

— Parfois avec énormément d'images et très peu de mots.

— **Mais à quoi sert un livre ?**

— À communiquer le savoir, ou le plaisir, toujours à accroître la connaissance qu'on a du monde.

— **Alors, si j'ai bien compris, ça sert à mieux vivre.**

— Souvent, oui.

— **Mais est-ce que les gens se servent de ces livres ?**

— Certains en lisent beaucoup, d'autres les utilisent comme décoration, il y a même des personnes qui n'ont qu'un seul livre chez elles : l'annuaire des téléphones.

---

B. Munari, *Prélivres*, Milan, Danese, 1980, quatrième de couverture

— **Alors il serait bon que même les enfants de trois ans commencent à se familiariser avec le livre en tant qu'objet, à le connaître en tant qu'instrument de culture ou de jeu poétique, à assimiler cette connaissance qui facilite l'existence.**

— La connaissance est toujours une surprise, si on voit ce qu'on sait déjà, il n'y a pas de surprise. Il faudrait faire des petits livres, tous différents les uns des autres, tous des livres cependant, renfermant chacun une surprise différente et convenant à des enfants qui ne savent pas encore lire.

— **Est-ce que moi aussi je peux en avoir un ?**

— Tu en auras toute une bibliothèque, de ces petits livres aux matières différentes : un livre d'optique, un livre d'aventures tactiles, un livre de géométrie dynamique, un de gymnastique, un livre d'histoire naturelle, un livre de philosophie, un roman d'amour, un livre plein de toutes les couleurs, un livre transparent, un livre doux, un livre de science-fiction...

— **Mais comment s'appellent ces livres ?**

— Les *Prélivres*.

— **Je les veux tout de suite.**

« Assemblage de feuilles imprimées et réunies en un volume, broché ou relié. »<sup>1</sup> De prime abord, la définition du livre se rapporte à sa forme et non pas uniquement à son contenu. Ce *volume*, si facilement identifiable, a pourtant peu évolué depuis l'apparition du codex, il y a plus de vingt siècles. Du papyrus, en passant par le parchemin, jusqu'aujourd'hui le papier, toutes ces *feuilles*, elles, se sont bien adaptées aux usages et aux techniques de chaque époque. Le livre est donc un objet qui se définit avant tout par sa matérialité. Cependant, lorsque l'on entre dans une librairie ou dans une bibliothèque, nous sommes entourés d'une quantité de livres dont la forme a été sacrifiée, au profit de la seule appréciation du contenu. Des livres qui auraient pu être « de simples PDF »<sup>2</sup>, comme se désole Irma Boom, designer graphique spécialiste du livre.

Heureusement, des exceptions prouvent que le livre est également un espace de création, capable de proposer une véritable expérience sensible de la lecture. C'est notamment au sein de l'édition jeunesse que l'on peut vérifier cette hypothèse. Le livre pour enfants est un objet qui se définit par sa forme. Repérable facilement en librairie et en bibliothèque, il attire les regards par ses couleurs vives et ses formes audacieuses.

« Avant de lire, l'enfant perçoit le livre comme un objet. »<sup>3</sup> Par ce simple constat, le plasticien Philippe Morlot souligne le fait de penser d'abord la forme, en relation avec le contenu. Pour le jeune lecteur, le livre est avant tout un objet qu'il appréhende dans tous les sens, avec (presque) tous ses sens. Par l'éveil de l'enfant et aussi de son intérêt pour le monde, le livre jeunesse initie. C'est tout autant la relation entre le texte et les images que la plasticité même du livre qui concourent, ensemble, à transmettre ces quelques fonctions au lecteur. Initialement en corrélation entre les objectifs d'éducation et l'ensemble des lois sociales permettant l'accès à la lecture et à l'écriture,<sup>4</sup> la littérature jeunesse est depuis trois siècles un domaine de

<sup>1</sup> Livre, Larousse (en ligne), disponible sur : [larousse.fr/dictionnaires/francais/livre/47531](http://larousse.fr/dictionnaires/francais/livre/47531) (consulté le 18/07/19)

<sup>2</sup> I. Boom, *Open House Lecture: Irma Boom*, Youtube (en ligne), Cambridge, Harvard GSD, novembre 2018, disponible sur : [youtube.com/watch?v=Ej\\_B0DFBEmY](https://www.youtube.com/watch?v=Ej_B0DFBEmY) (consulté le 18/07/19)

<sup>3</sup> P. Morlot, *Le livre-objet et l'émergence de l'enfant lecteur*, Le Français

*aujourd'hui*, n° 186, Paris, Armand Colin, 2014/3, p. 105  
<sup>4</sup> D. Korach, S. Le Bail, *Éditer pour la jeunesse*, Paris, Cercle de la Librairie,

création d'une impressionnante créativité. Cette dépendance entre *instruire* et *séduire* se matérialise aujourd'hui par des formes qui ne sont plus seulement didactiques et où la séduction s'effectue autant par la forme de l'objet-livre que par son contenu.

Dans la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle, artistes et designers commencent à exercer leur créativité, avec plus de sérieux ou de légèreté, au sein du livre jeunesse. Ils participent, de cette manière, à sa redéfinition. Dans les années 1920, le designer El Lissitzky conçoit ainsi des livres aux illustrations abstraites, imprégnées de l'avant-garde russe. Puis, dans les années 1950, en Italie, ce sont les designers Enzo et Iela Mari qui présentent les premiers livres sans texte, novateurs pour l'époque. Néanmoins, c'est à la même époque avec le designer Bruno Munari et ses livres sans texte ni image que la matérialité du livre est enfin exploitée. La notion d'*objet-livre* est alors introduite. Ni beau-livre, ni livre de luxe, l'objet-livre désigne un livre où le fond et la forme se croisent pour mieux se compléter. Il communique l'idée d'un tout cohérent où l'architecture du livre fait écho à son contenu. La vue s'allie désormais au toucher, au corps, pour éprouver la lecture qui devient sensible, vivante. L'analogie entre livre et corps est soulignée par un vocabulaire assez organique : colonne, en-tête, en-pied, nerfs, dos, main, tête, etc., que l'universitaire Marc Perelman considère comme exprimant une « [...] corporéité immédiate du livre, son essence corporelle ».<sup>5</sup> Format, papier, reliure, encre, mise en page ou relation du texte à l'image sont pleinement investis, ils apportent du sens, communiquent une idée, une émotion, voire un sentiment. Par la diversité de sa composition interne, l'objet-livre échappe aux étiquettes et constitue un lieu de tous les possibles. Dans ce champ éditorial peuvent aussi être inclus certains albums dont une caractéristique plastique supplémentaire amène à considérer l'apport de la forme de l'objet au contenu sémantique.

2014, p. 12

<sup>5</sup> A. Milon, M. Perelman (dir.), *Le livre au corps*, Paris, Presses Universitaires de Paris Ouest, 2012, p. 9

Répondant au terme de la critique littéraire Sophie Van der Linden, ce sont des *albums graphiques*, où «[...] le texte, l'image et le support sont articulés en une composition globale qui donne priorité au visuel».<sup>6</sup>

Depuis les années 1980, les designers contemporains, à l'instar de Katsumi Komagata ou de Marion Bataille, prolongent la démarche à la fois expérimentale et pédagogique de leurs aînés. Ils proposent une nouvelle lecture de l'objet-livre, en lien étroit avec les innovations techniques et technologiques de leur époque. Les étapes de conception, d'impression et de façonnage marquent alors des moments clés déterminants et complexes dans la fabrication de ce type d'ouvrage, basé essentiellement sur la découverte plastique par le lecteur.

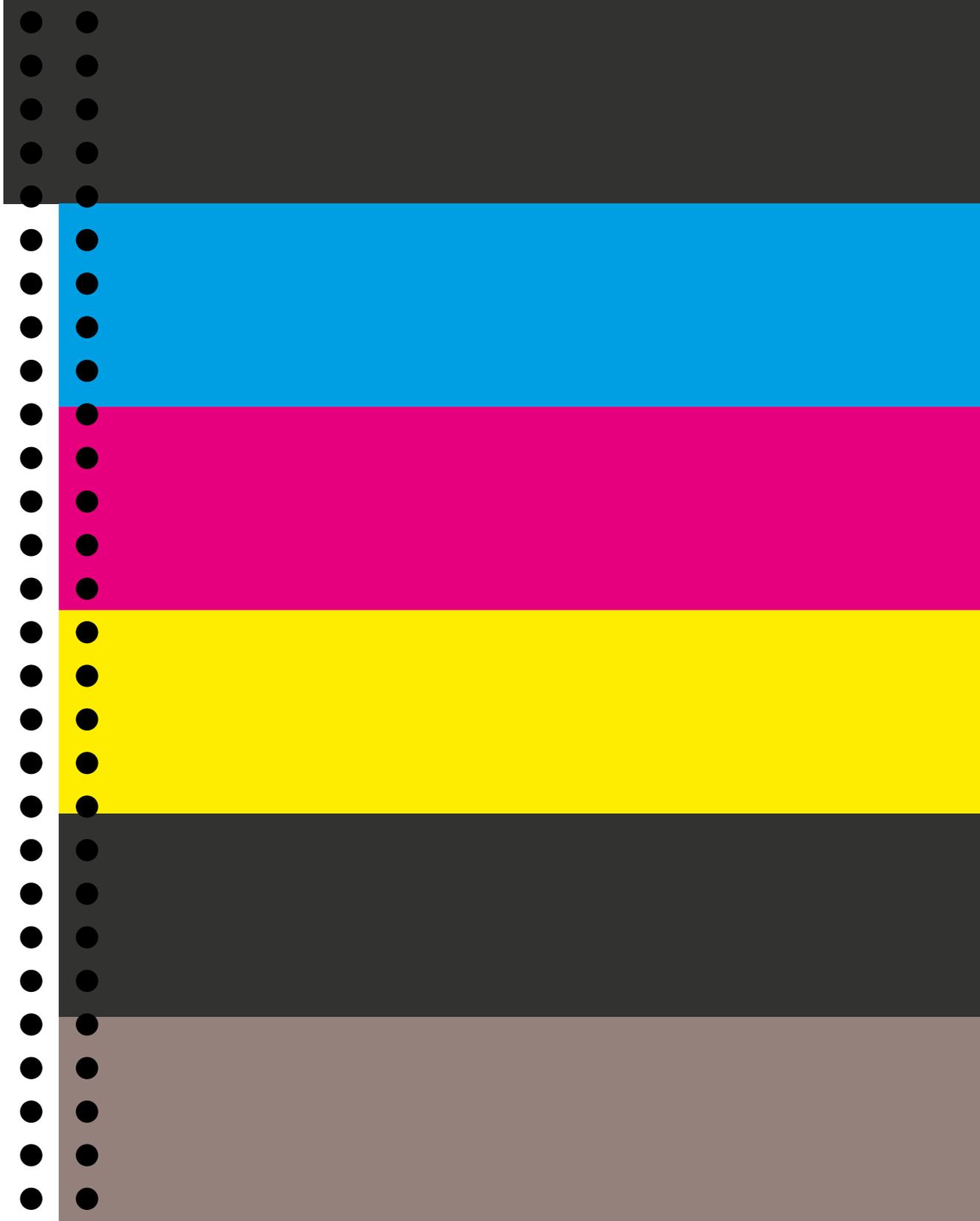
Les années 2010 marquent la démocratisation des écrans que ce soit sous la forme de smartphone, de la tablette ou la liseuse. Ces supports ont tendance à accélérer la lecture qui peut devenir aussi plus superficielle, au profit d'une dématérialisation du livre, parfois plus pratique. Face à cette évolution, l'objet-livre attire alors l'attention sur ce qui le constitue intrinsèquement, ce qui le rend palpable. Le livre jeunesse fait réfléchir, voire même agir, le lecteur. L'intervention de l'haptique vient alors interroger la place du corps dans l'expérience de lecture. La matérialité de l'objet-livre suggère une manipulation par le lecteur, un rapport intuitif au corps. Ouvrir, fermer, tourner, tirer, caresser, etc., les interventions de la main sont nombreuses sur le papier et suivent de près les observations de l'œil. Adaptés sur écran, ces gestes se retrouvent complétés par de nouveaux, comme le balayage ou le zoom. Ils entraînent une interactivité plus dynamique, une lecture augmentée, par l'ajout d'une dimension visuelle ou sonore. Le support numérique n'est pas pour autant si différent du support papier. En effet, les deux supports se croisent parfois, se complètent souvent, s'imitent et, finalement, s'influencent mutuellement.

<sup>6</sup> M. Duszynski, Le livre-objet ou l'invention de la lecture, *Le Français aujourd'hui*, n°186, Paris, Armand Colin, 2014/3, p. 50

<sup>7</sup> J. Beguery, *Une esthétique contemporaine de l'album de jeunesse*, de grands petits livres, Paris, L'Harmattan, 2002, p. 56

S'intéresser à l'objet-livre soulève inévitablement des questions sur le fonctionnement même de la lecture, plus complexe qu'il n'y paraît, au sein d'un objet pourtant dominé par le visuel et le plastique. Christian Bruel, auteur et éditeur de littérature pour la jeunesse, parle de *littérature en éventail* devant laquelle il s'agit d'affûter son œil. Selon lui, lire un livre «[...] c'est lire l'image comme partie prenante de la narration, lire entre les images, lire les couleurs [...], lire le noir et blanc, lire les ruptures de pages, lire la maquette, lire le rythme, l'articulation du texte et de l'image, leur disposition relative dans la double-page, unité de base du livre».<sup>7</sup> La simple action de lire soulève donc plusieurs questions. Est-il possible de différencier la lecture du texte, de celle de l'image ? La lecture relève-t-elle forcément de l'acquis plutôt que de l'inné ? Peut-on vraiment parler de lecture, lorsque texte et image sont absents ? Et plus généralement, de quelles manières s'exercent le rapport entre optique et haptique dans l'objet-livre ?

Ce mémoire propose d'analyser la façon dont l'objet-livre jeunesse se réinvente, se construit sur différents types de surfaces dans le but de créer des supports interactifs ludiques, esthétiques et tactiles innovants. Dans un premier temps, il s'agit d'envisager l'objet-livre jeunesse dans sa dimension historique par le biais de l'étude d'ouvrages de designers. Puis, dans un deuxième temps, est présentée une analyse basée sur le rapport entre l'optique et l'haptique, à partir d'objets-livres sélectionnés pour leur rapport entre forme et contenu. Enfin, dans un troisième temps, est mis en avant une réflexion sur la lecture, sa pluralité et ses enjeux, soutenue par les points de vue de théoriciens et de chercheurs.



## AVANT-PROPOS

3

## INTRODUCTION

4

### 1. LE LIVRE JEUNESSE EMPREINT DE PÉDAGOGIE

13

- 1.1. Une histoire de cercles, de triangles et de carrés
- 1.2. Une plasticité pleine de (bon) sens
- 1.3. Des positionnements éditoriaux convergents

15  
19  
26

### 2. CONCEVOIR L'OBJET-LIVRE JEUNESSE CONTEMPORAIN

29

- 2.1. Le livre jeunesse, un objet plastique et technique
- 2.2. Le lecteur, acteur du livre jeunesse

31  
46

### 3. MÉCANISMES ET THÉORIES DE LA LECTURE

55

- 3.1. L'haptique, toucher pour mieux lire
- 3.2. Une lecture plurielle ?

57  
61

## CONCLUSION

66

## INDEX + RÉFÉRENCES

70

## COLOPHON/CRÉDITS + REMERCIEMENTS

76

# 1. LE LIVRE JEUNESSE EMPREINT DE PÉDAGOGIE

- 1.1. Une histoire de cercles, de triangles et de carrés
- 1.2. Une plasticité pleine de (bon) sens
- 1.3. Des positionnements éditoriaux convergents

Rappelons que ce n'est qu'à partir du début du XIX<sup>e</sup> siècle que la notion de plaisir et de divertissement est introduite dans le livre jeunesse. Au XX<sup>e</sup> siècle, les enfants commencent seulement à toucher les livres,<sup>1</sup> car auparavant seuls les adultes manipulaient le livre jeunesse. Dans les années 1920, les designers amorcent une véritable réflexion autour d'un nouveau livre jeunesse qui ne cesse de progresser au cours du siècle. Émerge alors *l'enfant lecteur*. Le contenu même du livre jeunesse, c'est-à-dire son histoire, s'affranchit des formes de narration classique pour proposer des récits audacieux, aux illustrations abstraites. Mais, ce n'est que quelques décennies plus tard que la relation entre contenu et forme du livre jeunesse commence à être investie.

### 1.1. Une histoire de cercles, de triangles et de carrés

Avant de s'intéresser à la forme de l'objet-livre jeunesse, il convient de se pencher sur les transformations narratives historiques qu'a connu le livre jeunesse. En effet, nous verrons par la suite que ces nouvelles formes narratives, induites par des illustrations plus abstraites, font écho aux formes plastiques et graphiques de l'objet-livre.

En Russie, le contexte de la révolution de 1917 offre une rare opportunité d'expérimentation aux artistes de l'époque qui voulaient alors repenser entièrement leur environnement social et culturel. En 1926, l'artiste, architecte et designer de l'avant-garde El Lissitzky (1890-1941), voit le livre pour enfants, jusqu'alors discriminé par le milieu de l'édition, comme une nouvelle œuvre d'art révolutionnaire. Il déclare que : « [...] le livre n'est plus un objet caressé par les seules mains délicates d'une poignée de bibliophiles. [...] Par le biais de la lecture, nos enfants sont en passe d'acquiescer un nouveau langage plastique ; ils grandissent avec un rapport différent au monde et à l'espace, à la forme et à la couleur ; ils créeront certainement un nouveau livre. »<sup>2</sup> Imprégné du langage constructiviste et suprématisme, le designer utilise des couleurs élémentaires contrastantes ainsi que des formes géométriques simples. L'utilisation de la diagonale est fréquente, et marque une volonté de dynamisme. Le suprématisme est alors l'esthétique la plus radicale de l'époque. Inspiré par le cubisme et initié par Kasimir Malévitch, le mouvement contribue à la fin

de la peinture figurative et décorative, pour prôner la suprématie des tableaux sans objet.

En 1922, El Lissitzky publie un livre pour enfants proche de l'épopée : *Le Dit suprématisme des deux carrés en 6 constructions*. L'ouvrage est blanc, à la couverture souple et agrafée. Conçu sous forme de séquences dans l'anticipation d'un film d'animation qui n'aura finalement pas lieu, deux carrés rouge et noir viennent percuter la Terre et reconstruisent un monde multidimensionnel, avant de retourner dans le cosmos.<sup>3</sup> Selon Ordile Belkeddar, co-fondatrice des Trois Ourses,<sup>4</sup> l'enjeu du livre est de créer un nouveau mythe fondateur,<sup>5</sup> destiné à remplacer les anciennes mythologies du monde, alors jugé comme étant négatif, chaotique et oppresseur.

Au sein du volume, les pages de gauche restent vierges, tandis que les illustrations sont présentes sur les belles pages. Délimitées d'un cadre noir, elles mélangent figures plates et en relief, en aplats rouge ou valeurs de gris. En dessous, de courts textes les accompagnent, presque télégraphiques, au contenu incitatif. Le jeune lecteur doit sortir du livre, réagir : « Ne lisez pas – Prenez du papier, des crayons, des bouts de bois – Pliez, colorez, construisez » ou encore « Ici c'est fini – en avant ». L'intention du designer est de « mettre en forme une idée élémentaire en utilisant des moyens élémentaires pour inciter les enfants à jouer activement et fournir aux adultes un spectacle ». <sup>6</sup> Souvent en capitales, le texte est graphiquement et spatialement composé de la même façon que les illustrations, avec des graisses et des

<sup>1</sup> G. Pelachaud, *Livres animés, entre papier et écran*, Paris, Pyramyd, 2016, p. 48

<sup>2</sup> El Lissitzky, *Les deux carrés*, postface d'O. Belkeddar,

Nantes, MeMo, coll. des Trois Ourses, 2013

<sup>3</sup> Cf. index p. 72

<sup>4</sup> O. Belkeddar, *Quand les artistes créent pour les en-*

*fants, des objets livres pour imaginer*, Mook, Paris, Autrement, 2008, p. 46

<sup>5</sup> *Ibid.*

tailles de caractères changeantes, très expressives. «Les mots imprimés ne sont pas perçus par l'ouïe, mais par la vue» et sont «illustrations de l'image»,<sup>6</sup> selon le designer.

Il s'agit ici d'une des premières tentatives visionnaires du livre jeunesse à s'adresser aux enfants dans un langage abstrait. Par ces compositions minimales et symboliques, El Lissitzky souhaite lutter contre l'analphabétisme des enfants et les familiariser avec le suprématisme. Il a la volonté de révolutionner l'éducation par le livre jeunesse et le lier à la pratique artistique. Paradoxalement, ses livres ne sont pas compris par la population russe qui les juge comme étant élitistes.<sup>7</sup> Aujourd'hui, le livre est un classique, objet de nombreuses rééditions, plus communément sous le nom de *Les deux carrés*, dont une dernièrement parue aux éditions MeMo<sup>8</sup> en 2013.

On retrouve l'influence incontestable de cette narration graphique dans plusieurs livres publiés dans les décennies qui suivent en Europe. Par exemple, l'illustratrice Nathalie Parain (1897-1958) publie en 1932 chez Flammarion, dans la collection des albums du Père Castor *Ronds et carrés*. Tout comme ses contemporains, elle s'intéresse à l'éducation de l'enfant par le livre. Elle réutilise ce langage géométrique minimal, à base de carrés, de ronds et de triangles aux couleurs rouges, noires, en aplats ou en pointillés, sur papier blanc. Seule la couverture est sur fond bleu. Ce livre est une prémisses du livre d'activités. Introduit par une préface du Père Castor, l'enfant est invité à découper une page rouge et une page noire, dans le but d'obtenir toute

une série de formes géométriques prédélimitées.<sup>9</sup> Ces formes servent à recomposer les images du livre, de mémoire ou en recopiant le modèle. La plasticité du livre commence à prendre sens et suscite une interaction physique avec l'enfant. Les illustrations représentent des éléments du quotidien comme une poêle, une pelle ou un bateau, associées par le texte à des cadres d'application à travers la cuisine, le jardin ou le port. Ces illustrations montrent la grande variété de sens auxquelles peuvent être associées des figures simples. D'abord abstraites pour le lecteur, ces images deviennent ensuite figuratives, accompagnées du texte correspondant. Le livre constitue un des premiers livres-jeux en France, faisant travailler aussi bien la mémoire que l'imagination de l'enfant.

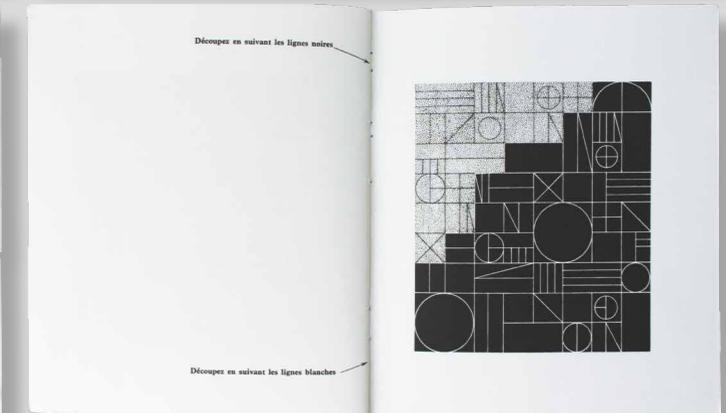
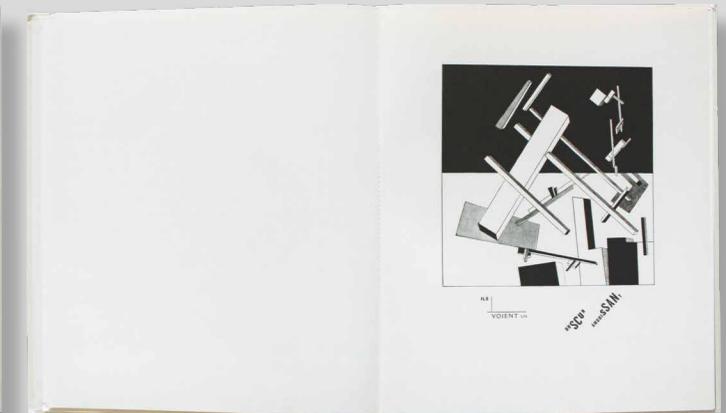
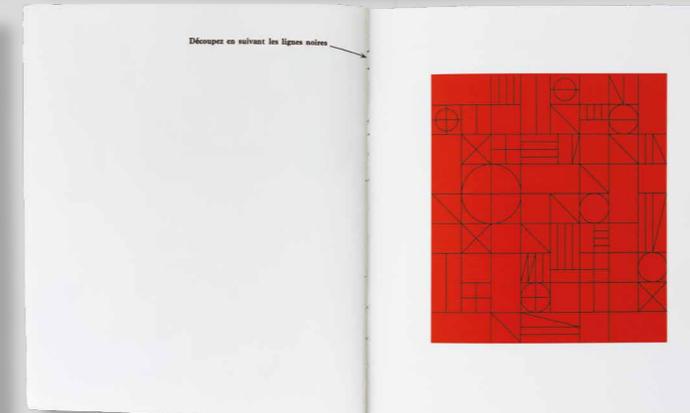
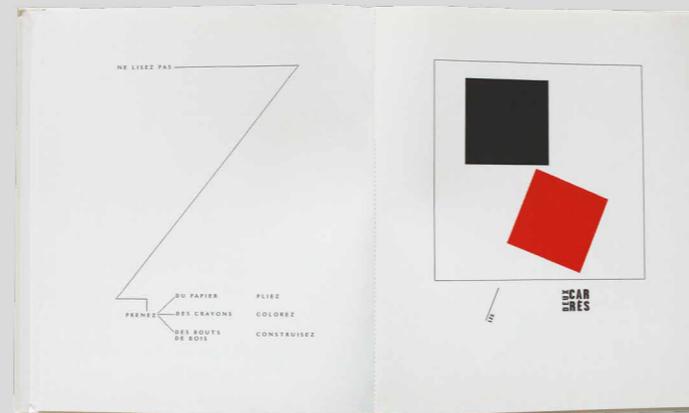
À la même époque, en Italie, Enzo Mari (1932-), designer, architecte et illustrateur, se distingue par son refus des objets inutiles et un engagement dans le *Do It Yourself*. Il réalise ses premiers livres pour enfants dans les années 1950, avec sa femme Iela, designer elle aussi, qui deviendront plus tard des classiques. Ils s'intéressent tous les deux à la pédagogie et au divertissement à travers les jeux et les livres. Mari pense le livre dans son ensemble, jusqu'à justifier son prix de revient, son emballage ou encore sa présentation dans les lieux de ventes. Pour lui, il faut donner des structures de jeux et non pas des jeux aux enfants qui doivent être capables de créer leurs propres règles. Il veut penser d'une nouvelle manière le livre, par la transmission et l'apprentissage du langage plastique et graphique aux

jeunes lecteurs. L'intérêt du jeu, comme du livre, c'est dans l'expérience qu'il propose, ce qu'il permet d'apprendre.<sup>10</sup>

Avec *La Pomme et le Papillon* et *L'Œuf et la Poule*, le couple Mari publie tour à tour en 1960 deux albums classiques

type de narration où la photographie et le cinéma influencent le cadrage et le séquençage d'une image. Le langage visuel minimal et l'absence de texte constituent des partis pris graphiques qui participent à élaborer une histoire,

## « Plus l'image va vers l'élémentaire, les formes simples... »



<sup>6</sup> El Lissitzky, *loc. cit.*  
<sup>7</sup> O. Belkeddar, *loc. cit.*  
<sup>8</sup> Cf. index p. 71  
<sup>9</sup> *Ibid.*

tailles de caractères changeantes, très expressives. « Les mots imprimés ne sont pas perçus par l'ouïe, mais par la vue » et sont « illustrations de l'image »,<sup>10</sup> selon le designer.

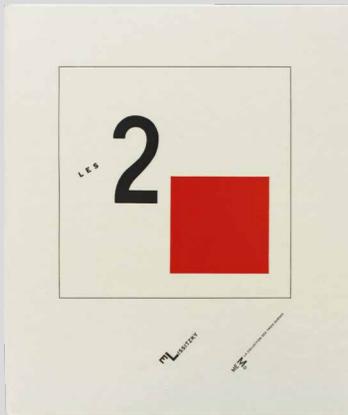
Il s'agit ici d'une des premières ten-

une série de formes géométriques prédélimitées.<sup>11</sup> Ces formes servent à recomposer les images du livre, de mémoire ou en recopiant le modèle. La plasticité du livre commence à prendre sens et suscite une interaction physique avec l'enfant.

plus elle gagne en évocation poétique et en force d'émotion.»

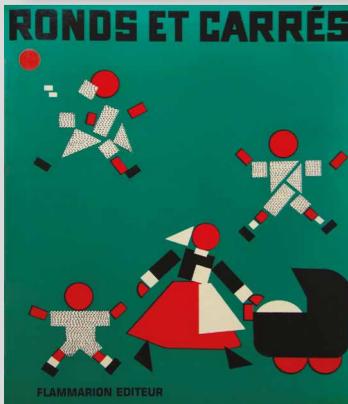
Jocelyne Beguery, docteure en esthétique

Avec *Les 2 Carrés*, El Lissitzky propose un des premiers livres jeunesse basé sur une narration à la fois abstraite et incitative.



I

*Ronds et carrés* de Nathalie Parain utilise un langage graphique minimal pour repenser les éléments du quotidien que le lecteur peut ensuite reconstruire.



II



III

jeunes lecteurs. L'intérêt du jeu, comme du livre, c'est dans l'expérience qu'il propose, ce qu'il permet d'apprendre.<sup>10</sup>

Avec *La Pomme et le Papillon* et *L'Œuf et la Poule*, le couple Mari publie tour à tour en 1960 deux albums classiques de format carré aux couleurs primaires. L'aspect novateur réside dans le contenu même du livre, dans le fait qu'il n'y ait aucun texte.<sup>11</sup> En effet, les illustrations, simples mais figuratives, suffisent à l'enfant pour comprendre chaque histoire. Le format carré y facilite la direction du regard. Les éléments constitutifs du récit qui semblent se diriger vers la droite au sein d'une double-page, incitent le lecteur à découvrir la suite. Le mouvement figuré de ces éléments, accompagné du tourne page, lie les différents plans successifs entre-eux de manière cinématographique. Ce format permet également un travail sur le hors champs et sur le zoom, étant donné que les illustrations sont à l'échelle réelle. Les deux livres évoquent une dimension temporelle qui induit l'idée du cycle, un thème assez récurrent depuis dans le livre jeunesse. La succession des pages souligne cette continuité. Initialement reliés à l'aide d'une spirale, ces deux ouvrages matérialisent un éternel recommencement, sans début ni fin. Mari souhaite ainsi que l'expérience du jeu et de lecture persiste et se multiplie.

Ces quelques exemples ne constituent pas vraiment des objets-livres. Bien que l'usage des encres et du papier soit pensé et qu'une volonté de s'amuser avec le livre soit introduite, la plasticité de l'ouvrage est plutôt conventionnelle. Cependant, ils introduisent un nouveau

type de narration où la photographie et le cinéma influencent le cadrage et le séquençage d'une image. Le langage visuel minimal et l'absence de texte constituent des partis pris graphiques qui participent à élaborer une histoire, encore d'usage de nos jours. Pour l'autrice Jocelyne Beguery, agrégée de philosophie et docteur ès-lettres, arts et sciences humaines, cette simplicité « [...] table sur la force de signification, le pouvoir de suggestion de l'épure et d'une ascèse des formes qui se déploie en jeu plastique et symbolique. Plus l'image va vers l'élémentaire, les formes simples, plus elle gagne en évocation poétique et en force d'émotion. »<sup>11</sup>

## 1.2. Une plasticité pleine de (bon) sens

Parfois, la narration n'a pas besoin d'être incarnée que par le texte ou l'image. La plasticité même du livre peut être suffisante pour communiquer d'elle-même. C'est ce que Bruno Munari a démontré à travers son œuvre, dès les années 1950.

Bruno Munari (1907-1998) apporte une contribution incontournable au livre jeunesse. À la fois peintre, designer, éducateur et théoricien de l'art, il fait partie des premiers à considérer le livre comme une œuvre totale. Porteur d'influences futuristes, suprématistes ou liées au Bauhaus, sa démarche croise à la fois l'art et la pédagogie, proche de celles des nouvelles écoles Montessori ou Freinet. Prônant un accès à la culture pour tous et dès le plus jeune âge, il est l'auteur d'environ 150 livres dont plusieurs textes fondamentaux de design et une trentaine destinés aux enfants.

<sup>10</sup> V. Tassinari, *Le jeu comme apprentissage de l'autonomie*, *ibid.*, p. 61  
<sup>11</sup> J. Beguery, *Une esthétique contemporaine*

*de l'album de jeunesse, de grands petits livres*, Paris, L'Harmattan, 2002, p. 138

Dans son livre théorique *L'art du design*, Munari désapprouve le rapport entre l'adulte et l'enfant de l'époque. Pour lui, l'enfant est un être curieux qui doit être considéré comme étant capable d'une réflexion réelle. Il remet aussi en question le livre jeunesse en considérant qu'un bon livre pour enfant devrait être simple, dans sa forme et dans son contenu. Il ne prend, cependant, pas l'exercice à la légère et insiste sur la responsabilité du designer vis-à-vis de ce que cela implique. «Un bon livre pour enfant peut préparer un individu à un bon comportement social [...] au sens du respect de sa personnalité et de celle des autres, du travail d'équipe pour résoudre les problèmes en commun, du développement de ses propres idées, de la possibilité de prendre des décisions, de l'éducation esthétique»,<sup>12</sup> exprime-t-il dans son ouvrage.

Puis, dans *De choses et d'autres*, Munari revient sur certains de ses projets qui questionnent la nature même du livre. Les matériaux du livre peuvent-ils constituer un langage visuel à part entière ? Le livre est-il capable de s'exprimer sans texte ? Et si oui, qu'exprime-t-il ?<sup>13</sup>

Dès 1949 et jusqu'à sa mort, c'est par ses *Livres illisibles* que Munari amorce un début de réponse à son questionnement. Ces livres essaient plusieurs types de reliures, des papiers de différents formats, couleurs, découpes et séquençages de feuilles. Leur efficacité réside en partie dans leur rythme visuel-temporel, c'est-à-dire la manière dont ces différents matériaux sont agencés dans un laps de temps de lecture. Dans *Livre illisible MN1*, publié dans les années 1950 aux éditions Corraini,<sup>14</sup> le designer propose

un ensemble de 17 pages de couleurs teintées dans la masse, découpées de façon rectilignes et regroupées au sein d'une feuille grise plus épaisse. Le livre est relié par une ficelle, maintenue par des encoches sur son dos. Chaque page laisse ainsi apparaître une partie de la suivante et suscite une certaine curiosité, donne envie de découvrir la suite.<sup>14</sup>

Il n'y a ni début, ni fin. Le lecteur peut tout autant sauter des pages que le regarder de l'autre sens ou le lire à l'envers. C'est au terme de ce cache-cache plastique qu'il peut saisir le sens de ce livre coloré ou, plus généralement, le sens d'un livre : le papier est déjà un moyen d'expression en tant que tel, il exprime une qualité intrinsèque, il n'y a rien à ajouter pour le comprendre.

En 1968, Munari publie *Dans le brouillard de Milan*. L'ouvrage évoque une balade à travers la ville italienne. La couverture cartonnée synthétise bien l'essence même du livre avec des cercles concentriques multicolores et en pointillés, représentant des jeux de vide et de plein qui ponctuent l'histoire, au-dessus d'une silhouette noire de voiture. Au sein de l'ouvrage, la ville de Milan s'éveille en plein brouillard, symbolisé par l'utilisation de papier calque.<sup>15</sup> À la fois transparente et opaque, la matière se rapproche plastiquement du phénomène météorologique. C'est l'accumulation des couches de papiers qui créent l'épaisseur du brouillard. Seules apparaissent les silhouettes de véhicules imprimées en noir. Le texte souligne le manque de visibilité : « dans le brouillard, le vol des oiseaux se fait plus court » d'un côté du calque, « très vite ils reviennent » de l'autre côté. Il joue avec

« Peut-on s'exprimer de façon visuelle et tactile avec seulement... »



Dans *Livre illisible MN1*, Bruno Munari compose un livre seulement à partir de découpes de feuilles colorées.



<sup>12</sup> B. Munari, *L'art du design*, Paris, Pyramyd, 2012, p. 91

<sup>13</sup> Id., *De choses et d'autres*, Paris, Pyramyd, 2016, p. 199

<sup>14</sup> Cf. index p. 70

Dans son livre théorique *L'art du design*, Munari désapprouve le rapport entre l'adulte et l'enfant de l'époque. Pour lui, l'enfant est un être curieux qui doit être considéré comme étant capable d'une réflexion réelle. Il remet aussi en question

un ensemble de 17 pages de couleurs teintées dans la masse, découpées de façon rectilignes et regroupées au sein d'une feuille grise plus épaisse. Le livre est relié par une ficelle, maintenue par des encoches sur son dos. Chaque page

## les moyens éditoriaux de production d'un livre ? Et si oui, qu'exprime-t-il ? »

Bruno Munari, designer

À travers une exploration graphique et plastique de la matière, chaque *Prélivre* procure différentes sensations au lecteur.



v



l'Indien est d'Amiens  
le bambin est son oncle  
la mouche vient de Hong-Kong  
mettra-t-elle dans le mille ?

VI

le recto et le verso de la page qui forment ensemble un tout, de par leur transparence. Il y a donc un rapport entre texte, image et matérialité du livre. La succession des pages trace un chemin, une narration pour le lecteur. Des pages de couleurs vives composées d'illustrations noires de clowns, de jongleurs ou encore d'animaux, surgissent d'un seul coup et interagissent avec des formes évidées. Il s'agit de l'intérieur bien réveillé d'un cirque. Le texte lui-même devient clownesque, presque absurde : « l'Indien est d'Amiens, l'enfant est son oncle, la mouche vient de Hong-Kong, mettra-t-elle dans le mille ? ». Les découpes d'une page laissent ainsi apparaître les couleurs d'une autre, soulignant une dépendance visuelle. Par exemple, des trous ronds concentriques successifs sur plusieurs pages forment, ensemble, une cible. <sup>VI</sup> Finalement, le brouillard réapparaît en pleine nature dans le parc, lors du retour vers la maison. C'est la matérialité des papiers et les sensations qu'ils évoquent au lecteur qui constituent le principe même du livre.

Les *Livres illisibles* annoncent, quelques décennies plus tard, les *Prélivres* que Munari publiera en 1980 chez Danese. <sup>15</sup> C'est l'aboutissement d'années d'expérimentations sur l'objet-livre qui prend la forme d'une douzaine de petits ouvrages carrés, destinés à de jeunes enfants. <sup>VII</sup> Chaque *Prélivre* est composé d'un titre, d'une reliure et de pages à tourner. Le designer base l'expérience de lecture sur la découverte en stimulant l'éveil des sens de l'enfant. Les ouvrages procurent ainsi des informations visuelles, tactiles, matérielles, sonores ou encore thermiques.

<sup>15</sup> Cf. index p. 70

<sup>16</sup> *Ibid.*, p. 210-211

Tantôt papier, tantôt bois, plutôt doux ou rugueux, monochrome ou coloré : ces ouvrages sont aussi le fruit de contrastes. Leur format facilite la manipulation par de petites mains et ils n'ont pas de sens de lecture. Ici, il s'agit d'habituer l'enfant à penser, à imaginer, à être créatif, à un âge où l'intelligence se forme encore. <sup>16</sup> Un grand nombre d'ouvrages pour nouveaux-nés on repit ce même principe d'association de matières et de sensations, mais peu sont aussi complets que les *Prélivres* dans ce qu'ils procurent aux enfants.

**La démarche, à la fois ludique et pédagogique de Munari vis-à-vis du livre jeunesse, marque profondément le concept même de l'objet-livre, à travers un travail novateur sur la plasticité même du livre. Cependant, depuis son œuvre qui revient finalement aux fondamentaux du livre, à savoir l'utilisation du papier en tant que tel, l'expression de sensations par une matière simple, l'objet-livre a-t-il vraiment évolué ? A-t-il encore des choses à dire, de nouvelles histoires à raconter, après s'être défait de tous ses artifices ? Les points de vue qui suivent d'éditeurs et de designers graphiques proposent un état des lieux de l'édition contemporaine, un regard personnel sur l'objet-livre jeunesse et sa place dans le marché de l'édition.**

### 1.3. Des positionnements éditoriaux convergents

#### — Alexandre Chaize

éditeur, Éditions du livre,<sup>17</sup>  
Strasbourg

«L'objet-livre jeunesse est pour moi un livre qui prend en compte tous les paramètres qui composent le livre. Il n'est pas un simple support de reproduction mais un support physique vecteur de sens et d'émotions. C'est un héritier des expérimentations et des publications d'un artiste comme Bruno Munari – pour n'en citer que lui.

Il me semble que sa place s'est démocratisée et généralisée dans le marché de l'édition, par le biais de livres que l'on pourrait appeler des livres à systèmes (*pop-up*, livre animé, livre jeu, livre de découpe, livre tactile...). Des principes identiques sont souvent inlassablement répétés, mais des artistes et éditeurs tentent de renouveler ces formes en proposant des formes ou des approches différentes et parfois nouvelles.»<sup>18</sup>

#### — Guillaume Griffon

éditeur, L'Agrume,<sup>19</sup>  
Paris

«[...] La notion de livre-objet repose d'abord sur une question de fabrication et que le livre-objet propose une forme autre que le codex classique : une forme singulière propre au projet et au contenu. La forme du livre devient partie prenante de la lecture. La lecture s'élabore avec le texte, l'image, et la matérialité même du livre.»<sup>20</sup>

#### — Katsumi Komagata

designer graphique,  
One Stroke,<sup>21</sup> Tokyo

«L'équilibre sur Terre est fixé depuis bien longtemps, soit 70 % occupé par l'océan et 30 % par la terre. Le numérique s'étend de plus en plus jusqu'à gérer 70 % de notre communication. C'est très pratique, mais c'est finalement comme pour l'océan : c'est sympa de surfer [en ligne], cependant, nos sens deviennent très limités pour voir, entendre ou sentir et, d'une certaine manière, ça deviendra dangereux et on risque de s'y noyer. Sur terre, nos sens sont assez ouverts pour voir les couleurs, entendre les chants des oiseaux et sentir le vent.

Je pense que les livres deviennent plus des objets à observer, à toucher et à sentir. Particulièrement pour les enfants, qui ont besoin d'accroître leurs sens, mais également pour les adultes. Les livres fabriqués en papier ou avec d'autres matériaux deviennent plus précieux et, bien que leur marché a décliné, nous avons encore besoin de faire un effort pour conserver l'imprimé ainsi que sa valeur propre. Parce que nous avons besoin que la Terre se sente sereine et de grandir avec la nature.»<sup>22</sup>

#### — Fanette Mellier

designer graphique,  
Paris

«J'aurais du mal à le [l'objet-livre] définir précisément, car il existe des démarches tellement variées... Il y a des objets-livres jeunesse *mainstream* (souvent fabriqués en Chine) que l'on retrouve dans toutes les librairies, et d'autres qui sont très singuliers et rares. En ce qui concerne ma démarche, je ne me considère pas vraiment comme auteur de livres pour enfant. Je me positionne davantage comme designer d'objets imprimés, et c'est cet ancrage professionnel qui m'a conduite à créer des livres expérimentaux. Certains de ces livres, explorent de façon assez universelle la question de la couleur et de la représentation, ou induisent une notion de jeu dans la manipulation. Cela les positionne d'emblée comme *livres d'artistes* ou *objets-livres pour les enfants*, mais pour moi ils s'adressent à un public plus large.

Je pense que plus les propositions sont nombreuses, variées et atypiques, plus elles ont leur place dans le marché de l'édition. Les Trois Ourses ont ouvert la voie, qui pouvait être taxée d'élitisme par certains, mais qui est aujourd'hui prolifique. Elles ont été visionnaires ! Ces livres spécifiques ne correspondent pas au départ à un secteur défini, ou à des attentes commerciales, mais ils ouvrent des portes et redéfinissent petit à petit le paysage de l'édition jeunesse.»<sup>23</sup>

<sup>17</sup> Cf. index p. 70

<sup>18</sup> A. Chaize, *Re: Questions sur l'objet-livre* (message électronique), 18/05/19

<sup>19</sup> Cf. index p. 70

<sup>20</sup> G. Griffon, *Re: Questions sur l'objet-livre* (message électronique), 08/09/19

<sup>21</sup> Cf. index p. 71

<sup>22</sup> K. Komagata, *Re: Questions*

*tions about the object-book* (message électronique) [traduit de l'anglais], 05/06/2019

<sup>23</sup> F. Mellier, *Re: Questions*

*sur l'objet-livre* (message électronique), 25/04/2019

## 2. CONCEVOIR L'OBJET-LIVRE JEUNESSE CONTEMPORAIN

### 2.1. Le livre jeunesse, un objet plastique et technique

- Des images vues comme des mirages
- La découpe, associer le plein et le vide
- Le *pop-up*, un relief qui s'anime

### 2.2. Le lecteur, acteur du livre jeunesse

- La manipulation, clé de lecture des livres-jeux
- Le livre augmenté, de l'imitation à l'innovation

Comme le démontre ce questionnaire, la démarche pédagogique enclenchée par les designers du XX<sup>e</sup> siècle autour du livre jeunesse continue d'influencer les designers et éditeurs d'aujourd'hui. Les créateurs ne cessent de penser et repenser le livre jeunesse, son fond et sa forme, dans la lignée de leurs précurseurs. La démocratisation et l'innovation des techniques d'impression et de façonnage participent à la création de nouvelles formes de l'objet-livre. Alix Willaert, chef de fabrication chez Albin Michel jeunesse,<sup>1</sup> parle de « se distinguer dans la masse de nouveautés de plus en plus écrasante »<sup>2</sup> au sein d'un espace contraint, celui de la librairie. C'est ainsi une stratégie de visibilité. Béatrice Vincent, éditrice dans la même maison, précise que « la fabrication doit aussi savoir s'effacer, œuvrer en faveur d'un projet et non l'écraser. L'idéal finalement, c'est quand la fabrication devient invisible et qu'on a pourtant envie de tenir et manipuler le livre, que l'on recherche ce contact tactile avec un objet cohérent. C'est le résultat d'une adéquation sensible entre les différents paramètres, une recherche de sens – de tous les sens – et un équilibre tenu. »<sup>3</sup> Voici quelques études de cas qui essaient de démontrer ces propos, en montrant la participation pleine et entière du support à la dimension narrative ou expressive de l'objet-livre.

## 2.1. Le livre jeunesse, un objet plastique et technique

Chaque avancée technique est l'occasion de renouveler les formes de l'objet-livre, de le rendre pertinent vis-à-vis de son époque. Aujourd'hui, de nouvelles possibilités de façonnage sont accessibles grâce à la démocratisation des machines numériques, la multiplication des lieux de création *DIY* ou encore la création de nouveaux supports d'impression. Une partie de la fabrication de ces livres tend pourtant à être effectuée en Chine, où le coût de production est moins cher. Cependant, l'évolution socio-économique des pays d'Asie entraîne de plus en plus une augmentation des coûts de production, ce qui force la fabrication éditoriale à se rapprocher de l'Europe.<sup>4</sup> L'objet-livre jeunesse est un objet plastique compliqué à identifier du fait de la pluralité de ses formes. Néanmoins, on peut lui attribuer plusieurs caractéristiques, soit dans le cadre de l'impression, du façonnage ou de la fabrication de l'ouvrage.

### — Des images vues comme des mirages

Parfois plus expérimental, l'objet-livre se distingue notamment par son expression assumée de la couleur et son exploration de la matière. C'est cette alliance étroite entre le graphique et le plastique qui peut engendrer d'étonnantes découvertes optiques.

Fanette Mellier est une designer graphique qui exerce principalement dans le domaine de l'objet imprimé et travaille,

de ce fait, en étroite collaboration avec les imprimeurs. Chacun de ses projets mène une véritable réflexion sur la matérialité de l'objet imprimé, que ce soit à travers différents choix de formats, de types de papier ou encore de techniques industrielles d'impression. La designer expérimente la typographie, la mise en page et la couleur, à la fois de façon fonctionnelle et poétique, incitant ainsi une participation ludique de la part du lecteur. Le docteur en design graphique Victor Guégan souligne une « irruption de la main comme trace dans le monde froid et mécanique de l'outil, dans un processus de production, de manufacture »,<sup>5</sup> au regard du travail de la graphiste.

En 2018, Fanette Mellier publie *Aquarium* aux Éditions du livre. L'ouvrage de format carré, imprimé en 10 tons directs, évoque une promenade sous-marine. Au recto d'une page aux couleurs nacrées, le lecteur peut apercevoir de mystérieuses silhouettes géométriques grisées flottants dans des cadres. Puis, au verso de cette même page, il retrouve un aplat mat vert foncé composé d'autres formes aux couleurs fluo et pastel. Ce système se répète tout au long de la lecture, mais il s'agit d'un élément extérieur qui lui apporte tout son sens. Ainsi, lorsque la page est orientée face à une source lumineuse, c'est avec étonnement que le lecteur peut voir apparaître une étrange faune aquatique, nageant dans des bassins graphiques. Les zones claires, devenues presque transparentes, dévoilent la fusion entre les formes grises et les couleurs éclatantes. Des méduses, des raies, des crevettes, et tout un tas de d'autres poissons et de crustacés apparaissent comme par magie.

<sup>1</sup> Cf. index p. 70

<sup>2</sup> *Hors cadre(s)*, n°19, Paris, L'Atelier du poisson soluble, 2016, p. 19

<sup>3</sup> *Ibid.*

<sup>4</sup> D. Korach, S. Le Bail, *Éditer pour la jeunesse*, Paris, Cercle de la Librairie, 2014, p. 56

<sup>5</sup> V. Guégan, *Des livres si*

bizarres, Fanette Mellier et la question de l'écriture, *Le livre au corps*, Paris, Presses Universitaires de Paris Ouest, 2012, p. 140

Le livre est rythmé par ces impressions sur papier fin, entrecoupées par des feuilles plus épaisses d'un bleu sombre. Il s'agit ici d'éclairer le lecteur sur la richesse et la diversité des fonds marins. La couverture cartonnée, de couleur vert d'eau, suggère également cette idée de révéler l'invisible, avec des silhouettes palpables de poissons gaufrées, visibles sous un certain angle. *Aquarium* joue d'un système de transparence ingénieux, d'effets de matité et de brillance. L'objet-livre devient ainsi une scène de jeux de lumières, un croisement de petits tableaux contemporains où formes, couleurs et matières fusionnent. L'illusion, ici engendrée par la fusion entre les encres et le papier, peut également s'exprimer sous d'autres formes.

Dès la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, en même temps que la création du cinéma, l'édition explore l'optique en s'inspirant du praxinoscope ou du diorama, ancêtres de l'animation, pour donner au livre une illusion de mouvement.<sup>6</sup> Encore aujourd'hui, ces techniques sont réinterprétées au sein de l'édition jeunesse. La dynamique de l'optique flirte alors avec le cinétisme.

*Le monde en pyjamarama* est une collection de 9 albums, publiés successivement entre 2011 et 2017 aux éditions du Rouergue,<sup>7</sup> par l'autrice et illustratrice Frédérique Bertrand et le designer graphique Michaël Leblond. L'album, d'emblée, fait référence à l'optique. D'une part, le pyjama est communément associé à la rayure dans la culture populaire. D'autre part, le suffixe *-rama*, dérivé du latin *-orama*, est lié à la vue, au fait de voir, notamment dans le cadre d'un spectacle.<sup>8</sup> Par le terme *pyjamarama*, le lecteur peut donc déjà imaginer le principe d'une

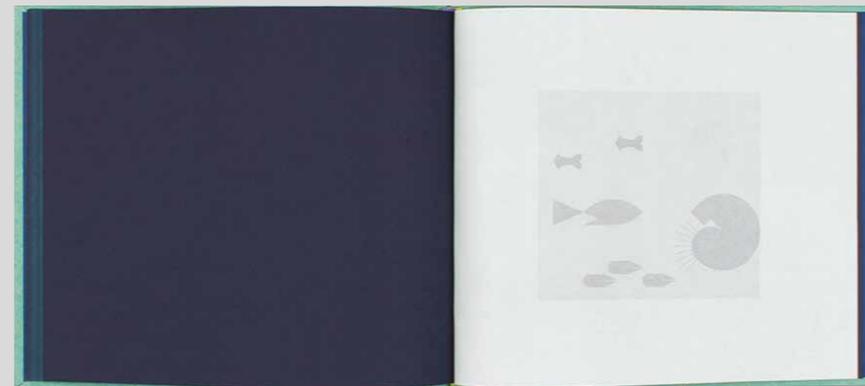
image rayée proche du spectaculaire. Ce qui n'est pas très loin du principe de l'ombro-cinéma, à l'origine de cette série d'albums. L'effet consiste à déplacer un filtre rayé sur une image, dont le mouvement a été décomposé sous forme de trames. L'illusion de mouvement créée par ce procédé est possible grâce à la persistance rétinienne, soit la capacité de l'œil à conserver en mémoire, pendant une fraction de seconde, une image qui vient de disparaître.<sup>9</sup> Dans cette série d'albums, Michaël Leblond s'occupe de ces animations, tandis que Frédérique Bertrand se charge des illustrations avec la collaboration de Frédérique Rey. Dans ces albums en papier couché, le lecteur est incité à déplacer ce filtre de manière à observer des effets d'optique. Un enfant, vêtu d'un pyjama rayé et d'une cape, s'y endort et voyage à travers différents lieux dans ses rêves, tels que New-York, Paris, un musée ou encore une fête foraine.

Dans le dernier album publié en 2017, *Le Havre en pyjamarama*, plusieurs éléments s'animent d'un effet stroboscopique au passage du filtre pour fêter les 500 ans du Havre.<sup>10</sup> Le funiculaire s'anime, les portes des cabines de plage s'ouvrent, la fumée d'un bateau se propage, les rayures d'un parasol vibrent, les conteurs changent de couleurs, etc., au milieu de paysages caractéristiques de la ville portuaire. Le style graphique y est coloré, simple et figuratif. Des illustrations vectorielles pour les animations, se mélangent et contrastent avec les illustrations en papier découpé. Le texte, plutôt enfantin, est exclamatif : « Quelle vue magnifique ! », « Quelle activité dans le port ! ». Ici, la relation sémantique entre le texte et

<sup>6</sup> A. Chassagnol, *Pop-up! L'esthétique du déploiement ou les débordements du livre-objet*, Le Français aujourd'hui, n°186, Paris,

Armand Colin, 2014/3, p. 26  
<sup>7</sup> Cf. index p. 72  
<sup>8</sup> -orama, *Wiktionnaire* (en ligne), disponible sur : fr.wiktionary.org/wiki/-orama

(consulté le 18/07/19)  
<sup>9</sup> A. Chassagnol, *op. cit.*, p. 30



« L'idéal finalement, c'est quand la fabrication devient invisible... »



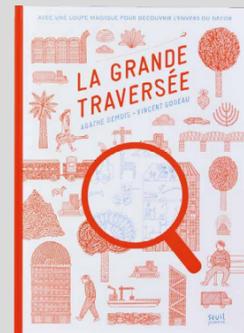


Dans *Aquarium*, Fanelle Mellier présente une faune aquatique graphique au travers de jeux d'opacité et de transparence, de matité et de brillance du papier.

I



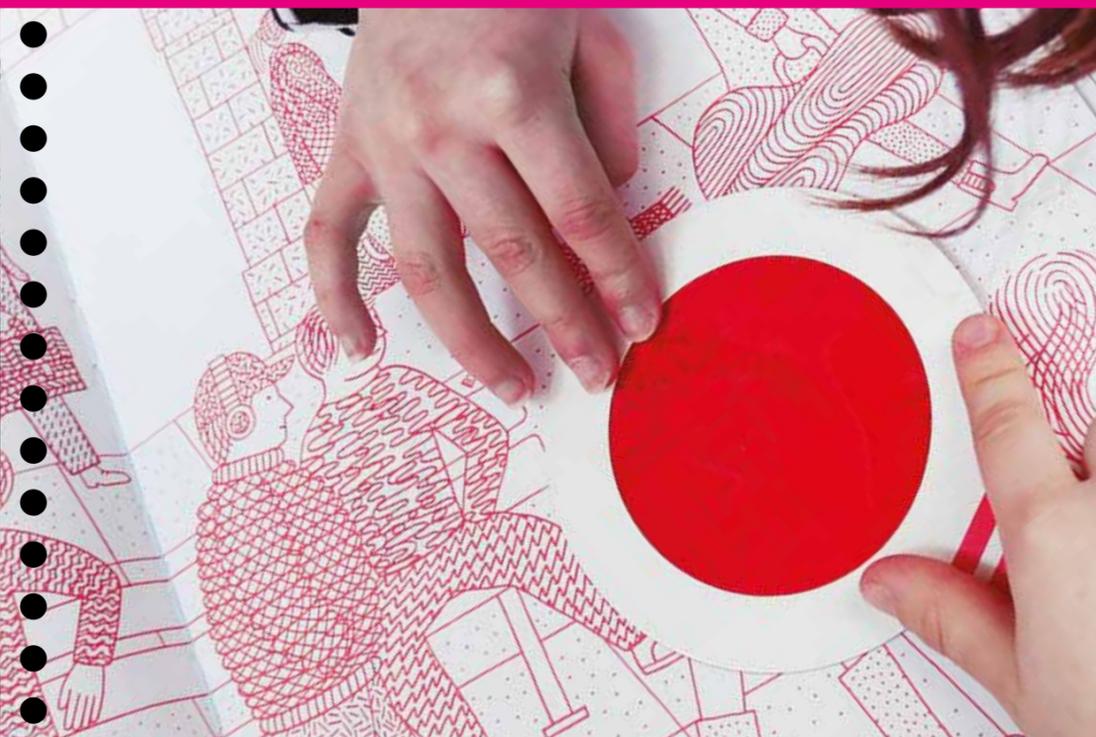
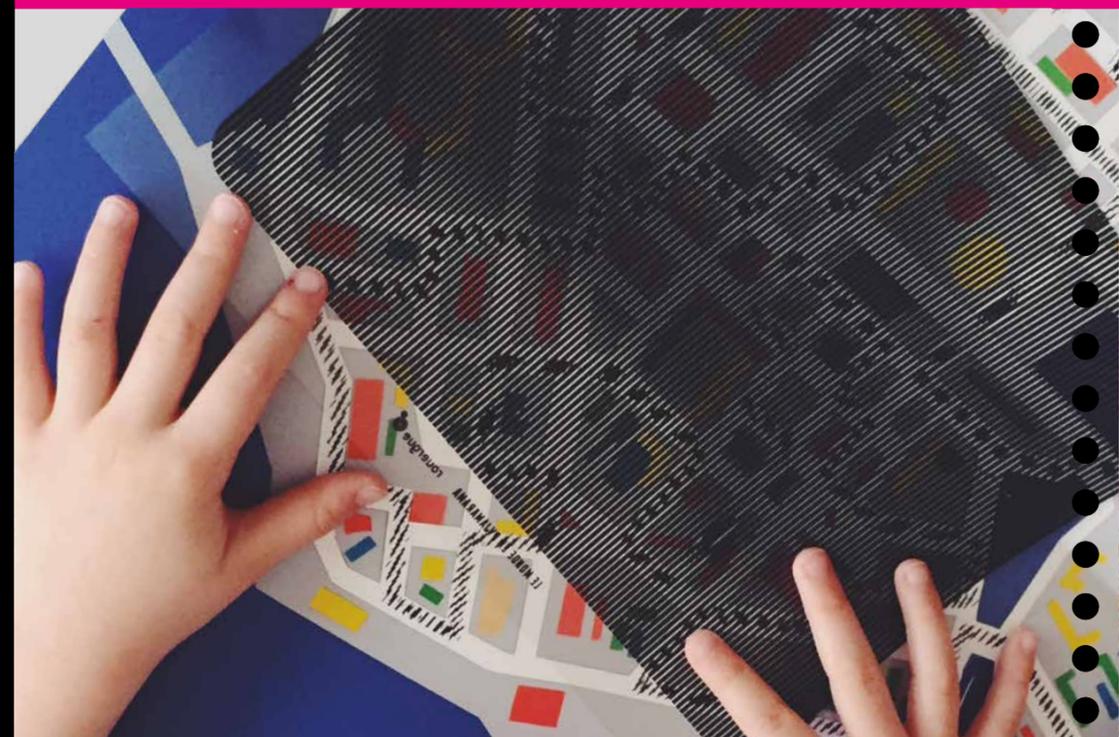
II



III

et qu'on a pourtant envie de tenir  
et de manipuler le livre...

que l'on recherche ce contact  
tactile avec un objet cohérent.

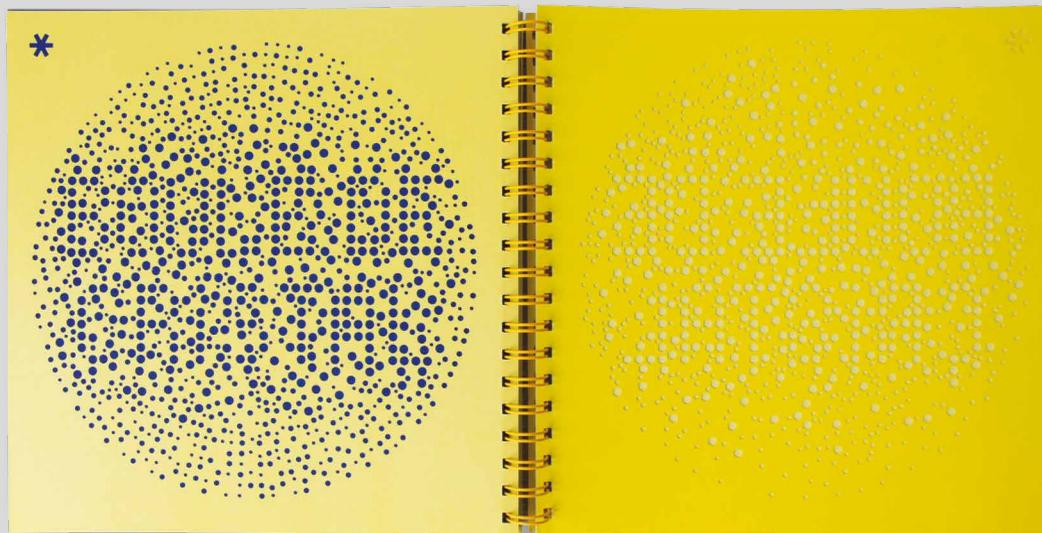


Les superpositions de feuilles perforées de différentes trames laissent apparaître des mots, acteurs de l'histoire, au sein de *Bric à brac magique* de Diane Boivin et Lysiane Bollenbach.

IV

C'est le résultat d'une adéquate  
sensible entre différents paramètres.»

Béatrice Vincent, éditrice



l'image est redondante, c'est-à-dire que le texte n'apporte pas plus d'indication que l'image. Par cet album, l'enfant peut comprendre que, bien qu'il s'agit d'une image imprimée, elle n'en est pas pour autant figée puisqu'elle devient mouvante, proche d'un court film d'animation à travers l'usage d'un filtre. Les animations donnent du mouvement, du dynamisme à l'album. Elles incitent, néanmoins, à ce que le lecteur prenne son temps, de manière à bien les voir se décomposer. L'objet-livre débordé ici vers un médium cinématique.

Dans *La grande traversée*, le filtre n'apporte pas de mouvements à l'image mais propose un deuxième niveau de lecture. L'ouvrage est publié aux éditions du Seuil jeunesse<sup>[10]</sup> en 2014, par les illustrateurs Agathe Demois et Vincent Godeau. L'album, imprimé en bichromie, présente tout un ensemble particulièrement dense d'êtres vivants, dissimulés derrière des éléments naturels et architecturaux. C'est un oiseau, prénommé Rouge-Bec, qui incite le lecteur à le suivre lors de ce fantastique voyage vers *l'Autre-Côté*, en passant au travers de nombreux paysages urbains, industriels, tropicaux ou encore polaires. Les deux créateurs utilisent ici le procédé de l'anaglyphe qui a pour principe d'animer une image imprimée, de lui donner du relief à l'aide d'un filtre de deux couleurs contrastantes disposées devant chacun des yeux de l'observateur, ancêtre des lunettes 3D. Ici, les illustrateurs n'utilisent que le filtre rouge inséré dans une loupe. Il s'agit donc pour le lecteur de profiter de son statut privilégié en observant, munie de la loupe, les dessins à la ligne claire rouge de manière à mieux révéler le fourmillement de détails bleus, inattendu

voire même absurde.<sup>[11]</sup> Des plans d'ensemble s'enchaînent où l'on remarque une simultanéité des actions, mise en en valeur par l'absence de perspective. Ce système d'optique joue également de la complémentarité entre les images qui se forment et se complètent. Par exemple, la fumée d'une cheminée est en fait le feuillage d'un arbre, et la partie visible d'un iceberg constitue une glace posée sur un cornet. Le texte suggère des interrogations : « Que fabriquent-ils dans cette usine ? », des attentes « À moins que... », incitant le lecteur à découvrir sa propre réponse en s'intéressant aux éléments dissimulés. Le lecteur joue alors de son rôle d'explorateur à l'affût de drôles de découvertes, interagit physiquement avec l'image, lors de ce cache-cache optique.

— La découpe, associer le plein et le vide

La complexité de la découpe au sein d'une double-page réside dans le fait de réussir à coordonner l'avant, le pendant et l'après lecture. Effectivement, quand un trou traverse la page, il se voit aussi bien à son recto qu'à son verso. Le designer doit donc en tenir compte dans la conception de son ouvrage. C'est parfois lorsque l'on retire de la matière que se crée quelque chose de nouveau.

Dans *Bric à brac magique*, publié aux éditions du Seuil jeunesse en 2016, les deux designers graphiques Diane Boivin et Lysiane Bollenbach démontrent la grande précision de la découpe laser. C'est un livre coloré de format carré, relié en spirale. Des pages perforées d'une trame géométrique à base de rectangles,

<sup>[10]</sup> Cf. index p.72

de carrés, de courbes ou d'ellipses alimentent la lecture. C'est grâce à la superposition de deux pages découpées sur une autre page colorée qu'apparaît un mot. Les frames utilisées fonctionnent, d'une certaine manière, comme une grille qui constitue la base d'un caractère. Ces jeux d'addition ponctués de couleurs contrastantes participent à créer des sortes de vibrations optiques. De plus, le champs lexical de la magie se déploie dans l'ouvrage, par le biais d'une *boule de cristal*, d'une *cheminée*, d'une *machine à remonter le temps* ou encore d'une *baguette magique*. Chaque groupe de mots est lié sémantiquement avec la forme des découpes. Par exemple, des rectangles perforés peuvent évoquer à la fois un mur de briques servant à construire le mot *cheminée* et un amas de morceaux de bois reconstituant le mot *baguette magique*. Ces mots permettent de compléter l'histoire de l'autrice Camille Von Rosenschild qui incite à suivre le parcours d'une étincelle. Le lecteur peut ainsi s'amuser à déchiffrer chaque mot en déplaçant les pages, jusqu'à obtenir précisément la forme d'un mot. Ici, l'image devient texte. Les deux designers questionnent la lisibilité de la lettre, les limites de la lecture, par l'interaction de la main et des yeux.

### — Le pop-up, un relief qui s'anime

Dans *Le Livre et ses espaces*, le philosophe Alain Milon précise que «[...] le livre est autant en lui et hors de lui. En lui, parce que le livre est un objet usuel et identifiable par tous; hors de lui, parce que l'enveloppe du livre ne fait pas le texte.

L'espace du livre serait comme un espace mitoyen entre le dehors – ce qui occupe une étendue par ses dimensions –, et le dedans, sorte de lieux imaginaires que le texte met au jour». <sup>11</sup> La réflexion d'Alain Milon se rapproche de ce que pourrait être le *pop-up*. *Pop-up* signifie *apparaître* en anglais. C'est une technique emblématique du livre animé. Le livre animé ou à système, selon la spécialiste de l'album jeunesse Sophie Van der Linden, «[...] ménagé dans l'espace de la double-page des systèmes de caches, de rabats, de glissières, etc., permettant une mobilité des éléments voire un déploiement en trois dimensions, autrement appelé *pop-up*». <sup>12</sup> Il désigne ainsi un espace mouvant qui dégage le livre de son format déterminé. Entre contenu et contenant, dedans et dehors, la double-page de l'objet-livre engendre «[...] des sculptures origamiques [...] qui transcendent la matière du papier pour en faire ressortir sa dynamique», <sup>13</sup> selon Anne Chassagnol, vice-présidente de l'AFRELOCE. <sup>14</sup>

Le *pop-up* peut enrichir l'histoire que ce soit par le biais de la surprise, du suspense, ou encore des découvertes. Il privilégie, cependant, le visuel au texte. Il est communément utilisé pour son effet spectaculaire, mais parfois à outrance. Dès le début des années 2000, on assiste à un renouveau de cette technique qui, pourtant, remonte au XV<sup>e</sup> siècle, initialement destinés à des fins scientifiques, voire divinatoires. <sup>15</sup> Certains designers, considérés comme ingénieurs du papier, ont acquis une reconnaissance internationale grâce à leurs créations originales comme Robert Sabuda et David A. Carter aux États-Unis, ou Philippe Ug en France.

<sup>11</sup> A. Milon, M. Perelman (dir.), *Le livre et ses espaces*, Paris, Presses Universitaires de Paris Ouest, 2007, p. 11  
<sup>12</sup> S. Van der Linden, *Lire*

*l'album*, Paris, L'Atelier du poisson soluble, 2006, p. 24  
<sup>13</sup> A. Chassagnol, *op. cit.*, p. 27  
<sup>14</sup> Association française

de recherches sur les livres et les objets culturels de l'enfance.  
<sup>15</sup> A. Chassagnol, *op. cit.*, p. 23

Katsumi Komagata présente de façon simple et poétique l'évolution cyclique de la vie d'un arbre en *pop-up* dans *Little Tree*.



Anouck Boisrobert et Louis Rigaud racontent une ville qui se construit et se déploie en *pop-up* dans *Popville*.



Dans *Little Tree*, ouvrage édité chez One Stroke en 2008, le designer graphique japonais Katsumi Komagata nous dévoile la dimension poétique de son œuvre. La couverture, blanche et épaisse, est composée de points marqués à chaud d'encre dorée, formant la silhouette d'un arbre. Le livre présente, par la suite, l'évolution de la vie d'un arbre en *pop-up*, de sa naissance à sa disparition. Komagata s'est associé au papetier coréen Doosung, pour proposer toute une gamme de papier de différentes couleurs et textures. Seul l'arbre, présent à chaque fois au cœur des doubles-pages, se forme en *pop-up*. La structure du livre permet de matérialiser au mieux la croissance de l'arbre, de le voir se développer, se couvrir de feuilles. Le fait que l'arbre se trouve au même endroit sur chaque double-page, permet de focaliser l'attention du lecteur, d'observer facilement les changements qui s'y opèrent au fil de la lecture. **V** Une relation entre le temps, l'espace et le mouvement s'opère au sein du livre. Cet arbre est matérialisé dans un papier fin qui contraste avec l'épaisseur du papier des doubles-pages. L'arbre, par la finesse de son papier et par sa taille, paraît fragile, presque insignifiant, comme perdu au milieu de ces larges doubles-pages. La surface plane des doubles-pages occupe ici le rôle du sol. Chacune possède une texture et une couleur propre, afin d'évoquer au plus près les différentes saisons. Ainsi, les feuilles mortes d'automne sont représentées par un papier d'une texture rugueuse et orangée, tandis que la neige d'hiver par un papier doux et blanc. Au sein de ce grand espace, les couleurs et les textures changent

au fil des saisons, tout comme celles du feuillage de l'arbre, tantôt rose, tantôt vert. Un hors champs est suggéré par des ombres mouvantes d'autres arbres, d'oiseaux ou de personnes qui se déploient, imprimées aux coins des pages. L'ombre de l'arbre, celle-ci engendrée par la vraie lumière qui éclaire le livre, se rajoute à ces taches sombres et souligne d'autant plus la matérialité du livre, son relief. Ces ombres en hors-champ révèlent toute la vie qui se déroule autour de l'arbre. Le texte qui accompagne le *pop-up* le souligne par des phrases comme «Les enfants qui venaient attraper des cigales l'été passé reviennent pour retrouver l'arbre» ou «Les personnes âgées venaient autrefois se reposer mais l'arbre a disparu». Comme une personne chère, c'est quand l'arbre meurt qu'il rappelle toute l'importance qu'il avait de son vivant. L'arbre fait ici office de métaphore, il peut aussi bien incarner une personne, qu'un repère cher aux yeux du lecteur. Dans cet ouvrage, du texte de couleur noir est présent sur chaque page en anglais et en japonais, sur sa partie inférieure. Sa taille est presque minuscule, et les phrases tiennent à chaque fois sur une seule longue ligne. Son rythme est proche du haïku et évoque des thèmes récurrents de ce style de poème, tel que la nature et l'existence. Le fait qu'il n'y ait pas de point dans le texte insiste aussi sur la dimension intemporelle de l'histoire, une action qui se déroule sans réelle fin. Le livre, empreint de sagesse, invite ainsi l'enfant à s'attacher aux détails, à lentement prendre conscience du temps, de la vie, de ses périodes caractéristiques, de sa fragilité et de son importance. Les éléments

textuels, graphiques et plastiques sont très discrets, humbles, mais pleins de sens. La dernière double-page laisse apparaître une jeune pousse qui suggère l'idée d'un cycle. Le livre peut de ce fait être retourné, pour permettre une deuxième lecture.

*Popville* est publié en 2009 aux éditions hélium jeunesse,<sup>16</sup> par les illustrateurs Anouck Boisrobert et Louis Rigaud. Le livre animé repose sur la construction d'une ville en reliefs haute en couleurs : rouge, jaune, bleue, verte et grise. La couverture cartonnée suggère d'emblée cette idée de composition d'une ville par une typographie lourde, qui évoque une frontalité urbaine entre le lecteur et les façades de bâtiments. Tout d'abord, une église se redresse. Puis, page après page, des maisons, engins de chantier, grues, immeubles, pilonnes, usines, routes et voies ferrées viennent compléter le paysage urbain, mais également faire reculer les espaces verts. Le lecteur peut ici comprendre que la construction d'une chose peut entraîner la destruction d'une autre. Ce livre est une sensibilisation à la déforestation. Une découpe carrée centrale traversant et progressant au fur et à mesure des pages, permet de composer d'abord un village, puis une ville et enfin une métropole qui s'articule autour de la première église et se complète au fil de la lecture.<sup>17</sup> La ville prend de plus en plus d'espace et vient à dépasser le format même du livre, par un jeu de pliage astucieux. Ici, les dépendances des doubles-pages sont clairement mises en évidence, puisque le *pop-up* de la première est toujours visible lors de la lecture de la dernière. Les change-

ments formels en sont d'autant plus perceptibles. Le lecteur assiste ainsi en accéléré aux différentes phases de l'édification d'une ville. Le texte est presque absent du livre. Dissocié de l'image, il n'intervient qu'à la fin de l'ouvrage. L'autrice Joy Sorman, d'une manière poétique et assez dense pour un livre jeunesse, y explique la genèse de la ville, basée sur la volonté de construire. Construire la ville et également construire le *pop-up* : les designers prolongent l'expérience en ajoutant une planche à détacher, composée de figurines à plier d'arbres et de voitures destinées à être déplacées sur l'architecture qui se construit au fil de la lecture. Désormais, le livre ne se tient plus que par nos seules mains, il se pose et devient un véritable terrain de jeu.

Marion Bataille est une designer graphique qui s'intéresse particulièrement à l'écriture et à la lecture et en développe des outils d'apprentissage. Ayant réalisée des décors et des costumes pour le théâtre, la designer a un attrait pour l'objet, le plastique. En 2008, Marion Bataille publie *ABC3D* aux éditions Albin Michel jeunesse, la version éditée d'*Op-Up*, un précédent objet-livre façonné en 30 exemplaires à la main. L'ouvrage presque de format carré, frappe d'emblée par son épaisseur. Il s'agit d'un abécédaire 3D réalisé en *pop-up*. Le titre de la couverture cartonnée simule l'effet 3D de la lettre et reprend des éléments constitutifs de l'ouvrage. La lettre conjugue ici espace et mouvement dans une matérialité qui saute aux yeux du lecteur. Le lecteur la découvre plastique, symétrique ou asymétrique,

<sup>16</sup> Cf. index p. 71



## « Dans un dépouillement de moyens, des sculptures origamiques... »

Le deuxième groupe, CDEFGKOPQR, renvoie, selon lui, davantage vers le constructivisme, notamment à ses constructions géométriques de l'espace, et l'ajout du rouge au noir et blanc. Tandis que le dernier, BS, fait plus écho à l'art optique, entre mouvements et illusions.

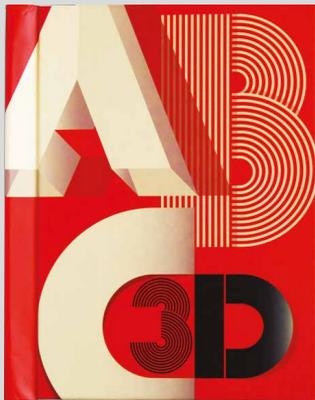
En 2014, l'illustrateur Vincent Godeau publie *Avec quelques briques* édité par L'Agrume. Il exerce principalement dans le domaine du livre, du film d'animation mais crée aussi des objets ou des installations. C'est un ouvrage de petit format pour un *pop-up*, composé d'aplats rouge vif, bleu turquoise et vert qui explore avec subtilité les sentiments

est à l'égal de l'image, discret et court, il se charge de la décrire. L'esthétique simple et universelle, d'une grande force graphique, laisse de cette manière une grande variété d'interprétations et confère une profondeur de sens.

**Avec le *pop-up* et les autres techniques caractéristiques de l'objet-livre jeunesse, le mouvement du livre se crée presque tout seul. Il suffit au lecteur de tourner la page et l'ingénierie papier s'opère. Les livres d'activités constituent un autre cas de figure, puisque le mouvement est créé par une action physique plus consciente du lecteur, de par la manipulation qu'il suggère.**

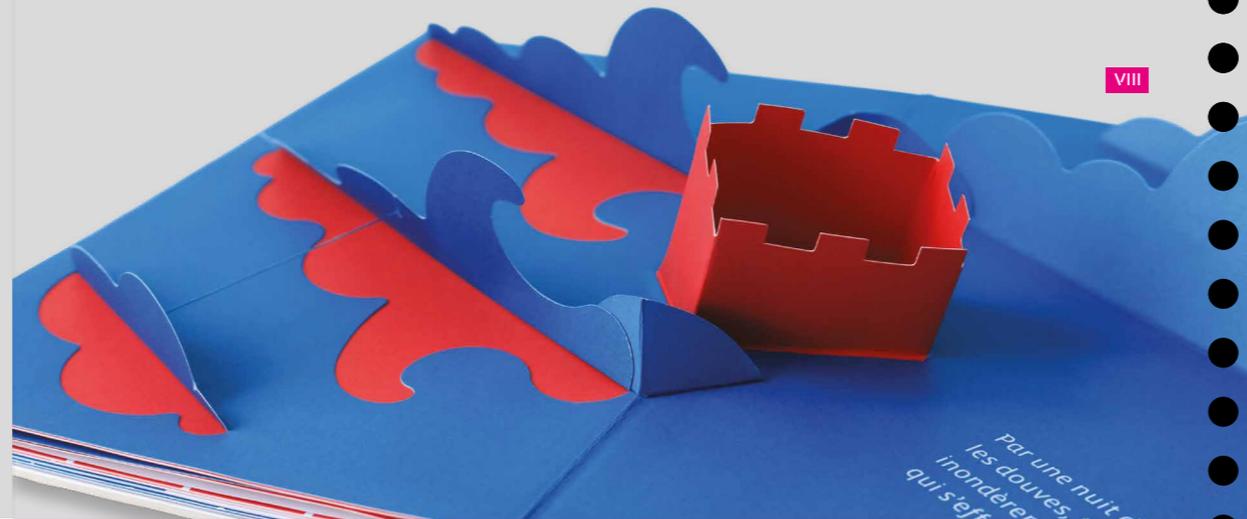
<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 25. L'exuviation désigne l'expulsion de l'exuvie lors de la mue, l'exuvie étant le tégument que quitte l'arthropode ou l'invertébré

lorsqu'il mue ou se métamorphose.  
<sup>18</sup> P. Morlot, *Le livre-objet et l'émergence de l'enfant lecteur*, *ibid.*, p. 110



Marion Bataille utilise le *pop-up* au sein de *ABC3D* pour donner du relief et du mouvement aux lettres de l'alphabet de manière variée et ludique.

VII



VIII

## transcendent la matière du papier pour en faire ressortir sa dynamique.»

Anne Chassagnol, maîtresse de conférences

construction d'une chose peut entraîner la destruction d'une autre. Ce livre est une sensibilisation à la déforestation. Une découpe carrée centrale traversant et progressant au fur et à mesure des pages, permet de composer d'abord un village, puis une ville et enfin une métropole qui s'articule autour de la première église et se complète au fil de la lecture.<sup>16</sup> La ville prend de plus en plus d'espace et vient à dépasser le format même du livre, par un jeu de pliage astucieux. Ici, les dépendances des doubles-pages sont clairement mises en évidence, puisque le *pop-up* de la première est toujours visible lors de la lecture de la dernière. Les chan-

tumes pour le théâtre, la designer a un attrait pour l'objet, le plastique. En 2008, Marion Bataille publie *ABC3D* aux éditions Albin Michel jeunesse, la version éditée d'*Op-Up*, un précédant objet-livre façonné en 30 exemplaires à la main. L'ouvrage presque de format carré, frappe d'emblée par son épaisseur. Il s'agit d'un abécédaire 3D réalisé en *pop-up*. Le titre de la couverture cartonnée simule l'effet 3D de la lettre et reprend des éléments constitutifs de l'ouvrage. La lettre conjugue ici espace et mouvement dans une matérialité qui saute aux yeux du lecteur. Le lecteur la découvre plastique, symétrique ou asymétrique,

<sup>16</sup> Cf. index p. 71

simple ou complexe, par un jeu de mécanismes qui la met toujours en valeur au sein d'une double-page. Anne Chassagnol parle d'un phénomène d'*exuviation*<sup>17</sup> chez Marion Bataille, où la lettre se dresse d'une manière différente à chaque page, impliquant un nouveau mode de lecture d'image. La répétition du *pop-up* suscite une attente du lecteur, vis-à-vis de la suite de l'ouvrage. Le rouge, le blanc et le noir sont les uniques couleurs qui composent l'objet-livre. Des couleurs contrastantes qui embarquent le lecteur dans un monde d'illusions, composé de plis, de complémentarités ou encore de reflets. Ces éléments graphiques et plastiques ne sont pas sans rappeler différents mouvements artistiques du XX<sup>e</sup> siècle. Le plasticien Philippe Morlot identifie clairement trois groupes de lettres qui se réfèrent à trois courants distincts.<sup>18</sup> Le premier groupe de lettres, AHJILT, <sup>VII</sup> évoque le suprématisme, avec des éléments caractéristiques comme la pureté des formes, la rigueur des angles et l'utilisation du noir et blanc. Le deuxième groupe, CDEFGKOPQR, renvoie, selon lui, davantage vers le constructivisme, notamment à ses constructions géométriques de l'espace, et l'ajout du rouge au noir et blanc. Tandis que le dernier, BS, fait plus écho à l'art optique, entre mouvements et illusions.

En 2014, l'illustrateur Vincent Godeau publie *Avec quelques briques* édité par L'Agrume. Il exerce principalement dans le domaine du livre, du film d'animation mais crée aussi des objets ou des installations. C'est un ouvrage de petit format pour un *pop-up*, composé d'aplats rouge vif, bleu turquoise et vert qui explore avec subtilité les sentiments

et émotions d'un enfant solitaire. Sur la couverture, un garçon, dont la forme du corps s'apparente à celle d'un château fort, fait face au lecteur. Cette illustration synthétise bien la courte histoire qui commence dès la quatrième de couverture. Celle de la vie d'un garçon qui ne mange que des briques. Il acquiert un corps fort mais emmure son cœur dans un solide château et ressent, finalement, le besoin d'exprimer ses faiblesses. L'auteur représente graphiquement différentes symboliques comme le passage de l'enfance à l'adolescence ou encore les émotions négatives, à partir de cette analogie plastique entre cœur de pierre et maison de briques. D'une grande finesse, le *pop-up* se redresse parfois grâce à des fils.<sup>VIII</sup> Les mécanismes sont diversifiés et requièrent parfois l'intervention du lecteur. Par exemple, il peut ouvrir la lourde porte où derrière se cache le cœur du protagoniste. Ces animations proposent de plonger au plus profond des entrailles du personnage. Le texte est à l'égal de l'image, discret et court, il se charge de la décrire. L'esthétique simple et universelle, d'une grande force graphique, laisse de cette manière une grande variété d'interprétations et confère une profondeur de sens.

**Avec le *pop-up* et les autres techniques caractéristiques de l'objet-livre jeunesse, le mouvement du livre se crée presque tout seul. Il suffit au lecteur de tourner la page et l'ingénierie papier s'opère. Les livres d'activités constituent un autre cas de figure, puisque le mouvement est créé par une action physique plus consciente du lecteur, de par la manipulation qu'il suggère.**

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 25. L'exuviation désigne l'expulsion de l'exuvie lors de la mue, l'exuvie étant le tégument que quitte l'arthropode ou l'invertébré

lorsqu'il mue ou se métamorphose.  
<sup>18</sup> P. Morlot, *Le livre-objet et l'émergence de l'enfant lecteur*, *ibid.*, p. 110

## 2.2. Le lecteur, acteur du livre jeunesse

Certes déjà stimulé visuellement par les créations éditoriales des designers précédemment évoqués, l'enfant a un rôle de créateur dans certains objets-livres où il réajuste son rôle de lecteur pour faire corps avec l'objet. C'est le cas, par exemple, des livres d'activités qui sous-entendent la participation physique de l'enfant. Outre le fait de tourner la page, l'utilisation de la main y est indispensable pour déplacer, découper ou plier le papier. Il y a donc une étroite interaction entre ce que voit l'enfant et ce qu'il touche, entre optique et haptique. Le numérique participe également à cet élan interactif et propose des expériences de lectures hybrides.

— La manipulation, clé de lecture des livres-jeux

Entre 1990 et 1993, Katsumi Komagata réalise la collection *Little Eyes*, comprenant 10 coffrets carrés blancs de plusieurs livres-jeux pédagogiques, publiée aux éditions Kaisei-sha. Elle se base sur une étroite relation entre la forme et la couleur, la main et l'œil. Un principe graphique et plastique est propre à chaque coffret qui s'adapte et évolue en fonction de l'âge de l'enfant, en prenant en compte ses capacités, tout en stimulant son éveil. Sur l'ensemble de la collection, l'esthétique est abstraite ou parfois plus figurative, mais toujours minimale et cohérente. La manipulation permet de percevoir des jeux de combinaisons, d'illusions, par l'utilisation du contraste, du rythme, du plein et du vide. Le jeune lecteur

déplie, replie, combine ces objets-livres qui se comprennent indépendamment ou forment ensemble un tout cohérent. L'association du mouvement physique et optique est ici fondamentale à la compréhension et à la stimulation de l'enfant. Elle permet d'aiguiser sa perception. Ces objets ne ressemblent pas à des livres ordinaires. Ici, c'est le pli qui est à l'origine de l'illusion. Par exemple, l'un de ces coffrets présente un ensemble de leporellos pouvant se dresser comme de véritables sculptures de papier. <sup>IX</sup> Leurs plis permettent de jouer des juxtapositions et des superpositions de couleurs contrastantes. Ces couleurs sont visibles à travers des découpes géométriques en forme de cercles, de rectangles et de carrés qui ponctuent ces dépliants. Les effets optiques engendrés sont vibrants à l'œil.

Katsumi Komagata a conscience de l'aspect fragile de ces petits ouvrages. Il considère, cependant, que c'est une manière de faire réaliser aux enfants que dans la vie les choses peuvent se casser et qu'il faut les traiter avec soin. Le designer a une approche poétique de la vie et du livre. Pour lui, « Si la page d'un livre est déchirée par un enfant, nous pouvons la recoller ou la scotcher, et alors l'enfant comprend qu'il doit la manipuler doucement plutôt que brutalement. Les gens sont pareils. Nous sommes fragiles et nous pouvons être blessés, nous avons donc besoin de communiquer pour nous comprendre et nous faire confiance. » <sup>19</sup> Initialement, ces cartes visuelles constituent un moyen de communication entre lui et sa fille, un moyen d'instaurer une complicité. Il publiera par la suite plus de 25 livres pour enfants qui vont s'adapter

<sup>19</sup> Katsumi Komagata, Quand les artistes créent pour les enfants, des objets livres pour imaginer, Mook, Paris, Autrement, 2008, p. 30

à l'évolution de sa propre fille. Le langage universel de ses images est compréhensible à tous les âges. Les livres du designer diffusent sa conception d'une vie simple où les choses, au sens le plus large du terme, fonctionnent toutes ensemble. Le designer graphique Kazumasa Nagai, au regard du travail de son ancien assistant, considère que « [...] ses livres apprennent le bonheur et la richesse qu'on trouve à vivre pleinement en tant qu'être humain ». <sup>20</sup>

En 2016, les designers graphiques Marion Caron et Camille Trimardeau publient *Hello Tomato* aux Éditions du livre. Il s'agit d'un livre-jeu, sous la forme d'un

le rouge, le corps de la tomate. La couleur, abstraite, devient alors figurative par le biais de la carte correspondante. <sup>X</sup> Par ailleurs, la manière dont les cartes pochoirs sont contenues dans le leporello, par un système de deux rabattements qui distingue la couleur de la tige de celle du corps du fruit ou légume, suggère le fonctionnement de l'objet-livre. L'enfant peut ainsi comprendre, de façon très intuitive que chacune des cartes a une couleur ou une combinaison de couleurs qui lui est propre et c'est à lui de trouver laquelle est la plus juste. En outre, en dehors du titre, le livre ne contient pas de texte. Il incite

« Les livres apprennent le bonheur et la richesse qu'on trouve... »



Marion Caron et Camille Trimardeau apportent du sens à la couleur par son association avec la forme d'un fruit ou légume dans *Hello Tomato*.



## 2.2. Le lecteur, acteur du livre jeunesse

Certes déjà stimulé visuellement par les créations éditoriales des designers précédemment évoqués, l'enfant a un rôle de créateur dans certains objets-livres où il réajuste son rôle de lecteur pour faire corps avec l'objet. C'est le cas, par exemple, des livres d'activités qui sous-entendent la participation physique de l'enfant. Outre le fait de tourner la page, l'utilisation de la main y est indispensable pour déplacer, découper ou plier le papier. Il y a donc une étroite interaction entre ce que voit l'enfant et

déplie, replie, combine ces objets-livres qui se comprennent indépendamment ou forment ensemble un tout cohérent. L'association du mouvement physique et optique est ici fondamentale à la compréhension et à la stimulation de l'enfant. Elle permet d'aiguiser sa perception. Ces objets ne ressemblent pas à des livres ordinaires. Ici, c'est le pli qui est à l'origine de l'illusion. Par exemple, l'un de ces coffrets présentent un ensemble de leporellos pouvant se dresser comme de véritables sculptures de papier. <sup>[x]</sup> Leurs plis permettent de jouer des juxtapositions et des superpositions de couleurs

à vivre pleinement en tant qu'être humain.»

Kazumasa Nagai, designer graphique

à l'évolution de sa propre fille. Le langage universel de ses images est compréhensible à tous les âges. Les livres du designer diffusent sa conception d'une vie simple où les choses, au sens le plus large du terme, fonctionnent toutes ensemble. Le designer graphique Kazumasa Nagai, au regard du travail de son ancien assistant, considère que «[...] ses livres apprennent le bonheur et la richesse qu'on trouve à vivre pleinement en tant qu'être humain».<sup>20</sup>

En 2016, les designers graphiques Marion Caron et Camille Trimardeau publient *Hello Tomato* aux Éditions du livre. Il s'agit d'un livre-jeu, sous la forme d'un leporello, facilement manipulable. L'accordéon, épais et mat, contient des cartes pochoirs plastifiées blanches, découpées en formes de 25 fruits et légumes. Chaque partie du leporello est colorée d'un ou plusieurs aplats ou dégradés, au recto et au verso. L'utilisation de la couleur est subtile, par des teintes parfois proches les unes des autres, ainsi que par la différenciation, s'il y en a une, entre le corps et la tige du fruit ou du légume. En fait, l'objet-livre induit en lui-même la manière dont il fonctionne. D'une part, dans le titre de la couverture, *bonjour*, un des premiers mots appris par l'enfant, sous-entend une rencontre, une découverte, tandis que *tomate*, se réfère directement aux couleurs de la couverture, imprimée d'un aplat vert au dessus d'un autre aplat rouge. De plus, la tomate est considérée à la fois comme un légume et comme un fruit, ce qui la rend assez symbolique et représentative de l'ensemble des végétaux comestibles. Si la carte pochoir de la tomate est placée sur la couverture, les couleurs prennent sens : le vert remplit la tige, tandis que

le rouge, le corps de la tomate. La couleur, abstraite, devient alors figurative par le biais de la carte correspondante. <sup>[x]</sup> Par ailleurs, la manière dont les cartes pochoirs sont contenues dans le leporello, par un système de deux rabattements qui distingue la couleur de la tige de celle du corps du fruit ou légume, suggère le fonctionnement de l'objet-livre. L'enfant peut ainsi comprendre, de façon très intuitive que chacune des cartes a une couleur ou une combinaison de couleurs qui lui est propre et c'est à lui de trouver laquelle est la plus juste. En outre, en dehors du titre, le livre ne contient pas de texte. Il incite le lecteur à s'exprimer oralement sur ce qu'il voit, d'être capable de nommer. C'est donc au lecteur d'images de créer son propre potager, pouvant tout autant être proche de la réalité que de s'en éloigner, avec des combinaisons de formes et de couleurs inventées, comme un brocoli rouge ou une banane bleue. Les deux designers livrent donc un jeu d'association ludique entre forme et couleur où la forme donne du sens à la couleur et stimule l'imagination de l'enfant.

Dans *Zoo in my hand*, la couleur n'apporte pas de sens à la forme qui se suffit ici à elle-même. L'ouvrage, publié aux Éditions du livre en 2018, est conçu par deux sœurs designers graphiques, Inkyeong et Sunkyung Kim. Seule est présente sur la couverture blanche la silhouette découpée d'une grenouille, verte grâce à la page qui la succède. Elle introduit par la suite une collection d'une quarantaine d'animaux découpables, imprimés en 4 tons directs. Les pages sont pliées en deux, à la japonaise, avec des contours noirs imprimés de la silhouette de l'animal

<sup>20</sup> *Les livres de... Katsumi Komagata*, Paris, Les Trois Ourses, 2013, p. 11

qui chevauche le pli. Une couleur compose son recto et une autre son verso, visible lorsque l'animal est détaché de la page. Ils sont tous complétés par leur nom, traduit discrètement en huit langues. Le livre constitue un livre d'activités, une forme de bestiaire accessible par tous aussi bien par le texte que par l'image. Cette image devient complètement plastique, du fait que les animaux découpés, puis pliés, se dressent comme des figurines à part entière. <sup>xi</sup> La typographie de la quatrième de couverture, par l'utilisation de triangles, suggère cette idée de découpes et de plis, proche de l'origami. Une fois découpé, le livre devient un recueil de formes évidées qui laisse seulement apparaître une succession abstraite de formes et de couleurs, conséquences directes des actions du lecteur. Les deux designers peuvent ainsi faire découvrir les différents rapports d'échelle et la symétrie de la faune aux enfants, mise en valeur par le contraste entre la forme et la couleur. Il s'agit, cependant, d'un livre à usage unique, étant donné que les animaux, une fois découpés, ne peuvent plus être rangés dans le livre, ce qui questionne la pérennité de l'objet à long terme.

— Le livre augmenté, de l'imitation à l'innovation

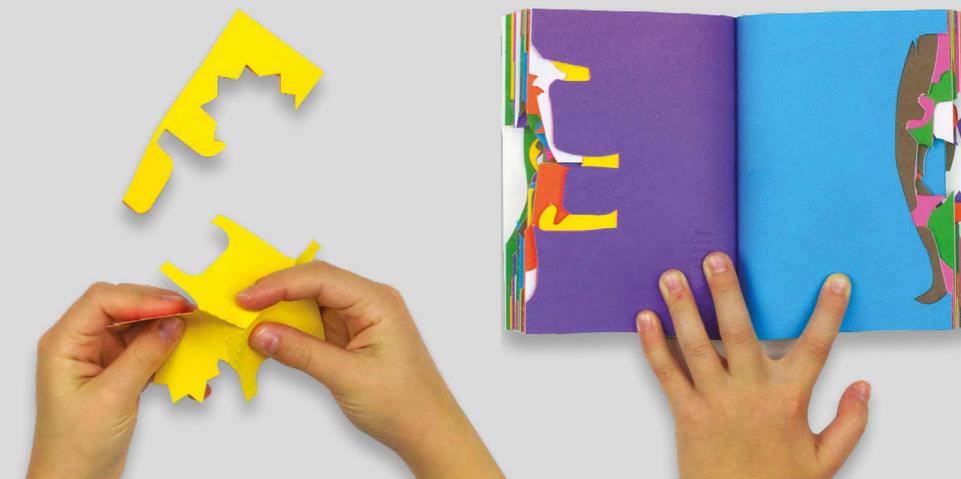
Depuis les années 2010 et la démocratisation des technologies mobiles, le livre évolue et s'adapte à ces nouveaux supports. En 2014, l'EnsadLab organise le colloque international et transdisciplinaire « Text/ures, l'objet-livre du papier au numérique » qui propose de réfléchir

sur la gamme d'objets hybrides que sont les livres *pop-up*, les livres d'artistes, les livres-sculptures ou encore les livres animés jusqu'aux nouveaux livres numériques, sous forme d'e-books et d'applications qui, par leur affiliation au domaine littéraire et à la culture graphique, échappent aux classifications préétablies du monde de l'édition.

Dans une des conférences soutenues « Du livre imprimé au livre augmenté en édition jeunesse : processus de création multimodaux en situation de remédiation », Prune Lieutier, doctorante sur la littérature jeunesse numérique à l'Université du Québec, propose une analyse des nouveaux modèles du livre jeunesse numérique. <sup>xi</sup> Elle y distingue trois types de littératures, encore peu définies clairement, mais repérées depuis les années 1970. La première, *virtuelle*, consiste à publier principalement ou exclusivement sur Internet, sans dispositif innovant particulier, comme le PDF. La deuxième, *numérique/cyberlittérature*, englobe la littérature virtuelle qui utilise les potentiels du numérique comme nouveau langage et ce dès le début du processus de création, à l'instar des hyperliens. La troisième, *augmentée/enrichie*, forme une littérature numérique qui utilise les technologies comme un vecteur d'enrichissement de la narration par l'ajout de contenus, de dispositifs d'interaction ou d'éléments participatifs. Cette littérature possède trois éléments constitutifs : la multimodalité, soit la combinaison de plusieurs médias, un support technologique, souvent mobile, et des fonctionnalités interactives, telles que l'utilisation du dessin, du souffle, etc. Par *remédiation*, Prune Lieutier entend

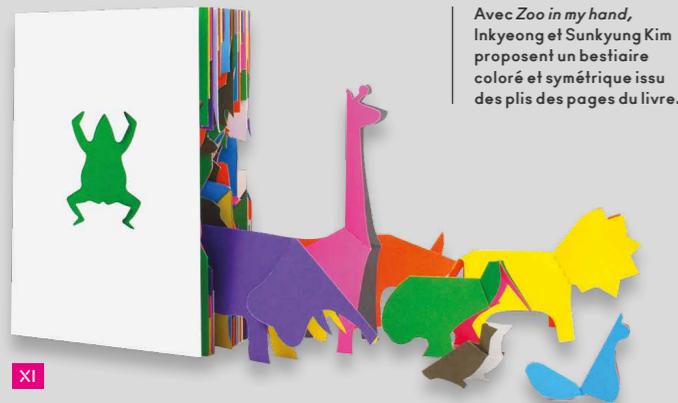
<sup>xi</sup> P. Lieutier, Du livre imprimé au livre augmenté en édition jeunesse : processus de création multimodaux en situation de remédiation,

Vimeo (en ligne), Paris, EnsadLab, novembre 2014, disponible sur : [vimeo.com/119546249#at=0](https://vimeo.com/119546249#at=0) (consulté le 18/07/19)



« Il s'agit d'enrichir le rapport tactile, émotionnel et intime au savoir... »





Avec *Zoo in my hand*, Inkyeong et Sunkyung Kim proposent un bestiaire coloré et symétrique issu des plis des pages du livre.

XI



XII

## qu'offre le livre papier, avec les dimensions nouvelles du numérique.»

volumique, maison d'édition



XIII

l'appropriation et la transformation d'une œuvre existante en une nouvelle forme. Une œuvre remédiée est ainsi une œuvre qui n'est pas native du numérique et qui part d'un livre imprimé. Les œuvres remédiées sont parfois basées sur des objets-livres en papier.

C'est le cas d'*Avec quelques briques* de Vincent Godeau, précédemment abordé, qui a été adapté sur écran en 2015 par les designers Cléa Dieudonné et Mathilde Fournier, sous la forme d'une application. L'objectif des deux créatrices est de donner vie au contenu du livre de façon subtile.<sup>22</sup> Il s'agit pour elles d'exploiter les possibilités offertes par la surface tactile de l'écran, des interactions qui doivent faire parties intégrantes de l'histoire, être complémentaires sans être décoratives. Elles établissent ainsi une navigation entre jeu et lecture. Le défilement de l'histoire est ainsi travaillé finement entre chaque page par le biais de transitions impossibles à réaliser en papier. Par exemple, un zoom avec les doigts fera plonger le lecteur dans les profondeurs du corps du personnage afin d'atteindre son cœur protégé par un château fort.

Sur le même principe, en 2008, Bruno Gibert, auteur et illustrateur jeunesse, publie *Ma petite fabrique à histoires* aux éditions Autrement jeunesse.<sup>23</sup> L'ouvrage relié en spirale est composé de quatre rangées de languettes aux couleurs pastels qui chacune propose des dizaines de mots différents. Ce principe, qui n'est pas sans rappeler l'ouvrage oulipien *Cent mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, permet une combinatoire quasiment infinie. En effet, le lecteur peut

tourner les languettes qui, ensemble, forment une phrase parfois sensée, souvent absurde. Du fait qu'il n'y a que du texte, l'enfant peut développer son imagination à travers la création de ses propres images mentales. Une certaine poésie se dégage ainsi du livre qui permet également de comprendre la syntaxe d'une phrase, par le biais de ces textes combinatoires. Une application éponyme développée par les éditions e-Toiles<sup>24</sup> adapte en 2013 le livre sur mobile. Ici, le lecteur ne tourne pas les languettes de gauche à droite mais fait défiler des bandes avec le doigt de bas en haut.<sup>XI</sup> L'application se distingue du livre, par le fait que chacune des bandes émet un son, propre au sens du mot présenté, sans pour autant le lire. Le lecteur peut également écrire ses propres mots. En secouant la tablette, une nouvelle phrase est générée. Certes, la matérialité du papier n'est plus là mais l'application mobilise davantage de sens : elle permet de lire, d'écouter et aussi de composer. Elle démontre une grande facilité d'utilisation et une interactivité simple et efficace.

Le livre papier peut également directement servir de support pour ouvrir vers le numérique. Par exemple, en 2017, les éditions volumique<sup>25</sup> développent *La Pluie à Midi*, une application sur tablette, basée sur le livre jeunesse éponyme de la designer graphique et autrice Julie Stephen Cheng. L'histoire est un parcours initiatique qui raconte comment un petit poisson, appelé Joe, s'accepte tel qu'il est alors qu'il souhaite appartenir à un groupe de grands requins. Les deux supports peuvent être consultés indépendamment l'un de l'autre, bien qu'ils

<sup>22</sup> L. Deschamps, *Avec quelques briques : un album stylisé, à fleur d'écran, La Souris Grise* (en ligne), 2015, disponible sur : souris-grise.

fr/avec-quelques-briques-un-album-stylise-a-fleur-decran (consulté le 18/07/19)  
<sup>23</sup> Cf. index p. 70  
<sup>24</sup> Cf. index p. 71

<sup>25</sup> Cf. index p. 72

se complètent. D'un côté, le livre présente des systèmes de rabats, un jeu de cache-cache, au sein d'un univers constitué d'une faune et d'une flore colorée très graphique. Les plis permettent, de cette manière, de découvrir un sous marin, puis une épave ou encore un iceberg. Le texte est situé sur le bas des pages et énonce ce qu'il se passe sur l'image. D'un autre côté, l'application est constituée de jeux, de scènes animées, d'un puzzle mi-papier/mi-numérique et d'une collecte de poissons. Ici, l'utilisateur qui regarde l'océan en plongée guide le poisson de son doigt. Lorsque l'écran est touché, des ronds se forment dans l'eau. Le souffle du vent et les clapotis se font également entendre. Ce qui est intéressant, c'est que l'univers graphique et sonore évolue en fonction de la géolocalisation de l'utilisateur et s'adapte à la météo en temps réel. De plus, lors de mini-jeux, des structures pliables pré-découpables issues du livre participent à une expérience pluridimensionnelle, lorsque posées sur l'écran de la tablette, elles se confondent avec des ailerons. <sup>XIII</sup> Comme le dit la maison d'édition sur son site Internet : « Il ne s'agit plus d'opposer le livre numérique au livre papier, mais d'enrichir le rapport tactile, émotionnel et intime au savoir qu'offre le livre papier, avec les dimensions nouvelles qu'apporte le numérique. » <sup>26</sup>

Selon Prune Lieutier, du fait de son caractère encore récent, le livre numérique soulève de nombreux problèmes. Sur un plan global, le problème majeur est que les agences de développement web ou de développement de jeux mobiles, chargées d'élaborer ces applications, sont assez éloignées des considérations

de l'édition, de la vision éditoriale du livre jeunesse. Souvent, l'application s'éloigne des codes du livre pour s'approcher davantage de ceux du jeu vidéo. Entre une imitation d'une gestuelle liée à la manipulation du papier et une innovation aux fonctionnalités superficielles, la frontière est parfois fine au sein du livre numérique. Pour Marc Partouche, ancien directeur de l'Ensad et docteur en esthétique et sciences des arts : « Il n'y a pas de révolution en art et design, il y a des transformations, des mutations. » Il ajoute que « [...] toute novation/innovation porte en elle pendant très longtemps les formes anciennes », <sup>27</sup> ce qui peut expliquer la difficulté pour le livre numérique de s'affranchir des normes qui régissent l'articulation de contenus dans le livre papier.

**Ces nouvelles possibilités offertes par le numérique mettent une nouvelle fois en évidence l'importance de l'haptique dans le livre jeunesse. Elles questionnent néanmoins le principe même de la lecture au sein d'un objet où l'image domine sur le texte.**

<sup>26</sup> *About volumique, volumique* (en ligne), disponible sur : [volumique.com/v2/portfolio/about\\_volumique](http://volumique.com/v2/portfolio/about_volumique) (consulté le 18/07/19)

<sup>27</sup> M. Partouche, *Textures, l'objet livre du papier au numérique, EnsadLab* (en ligne), Paris, 2014, disponible sur : [ensadlab.fr/](http://ensadlab.fr/)

[fr/textures-lobjet-livre-du-papier-au-numerique/](http://fr/textures-lobjet-livre-du-papier-au-numerique/) (consulté le 18/07/19)

## 3. MÉCANISMES ET THÉORIES DE LA LECTURE

### 3.1. L'haptique, toucher pour mieux lire

- L'appréhension des lettres par le toucher
- L'appréhension des formes géométriques par le toucher

### 3.2. Une lecture plurielle ?

- Les théories de la réception et de la lecture
- Sémiotique de l'objet-livre

« [...] Tous partagent avec le lecteur de livres, l'art de déchiffrer et de traduire des signes. Certaines de ces lectures sont colorées par la notion que l'objet lu a été créé dans ce but spécifique par d'autres êtres humains – la musique, par exemple, ou la signalisation routière – ou par les dieux – la carapace de tortue, le ciel nocturne. Les autres relèvent du hasard. Et pourtant dans chaque cas, c'est le lecteur qui lit le sens ; c'est le lecteur qui accorde ou reconnaît à un objet, un lieu ou un événement, une certaine lisibilité ; il revient au lecteur d'attribuer une signification à un système de signes et puis de le déchiffrer. Tous, nous nous lisons nous-mêmes et lisons le monde qui nous entoure afin d'apercevoir ce que nous sommes et où nous nous trouvons. Nous lisons pour comprendre, ou pour commencer à comprendre. Nous ne pouvons que lire. Lire, presque autant que respirer, est notre fonction essentielle. »<sup>1</sup>

### 3.1. L'haptique, toucher pour mieux lire

Afin que l'objet-livre prenne sens, le lecteur doit mobiliser son sens de la vue accompagné de celui du toucher. Comme le montre les études de cas précédentes, la manipulation, qui associe l'œil et la main, est nécessaire dans l'appréciation voire même la compréhension de l'objet-livre. Ainsi, le sens du toucher, qui n'est pas prioritaire dans la plupart des livres, joue ici un rôle déterminant dont la psychologie cognitive semble souligner l'intérêt. C'est notamment dans le cadre de la lecture, une action qui semble davantage mentale que physique, que le sens du toucher se révèle être particulièrement utile. Souvent réservé à un cadre plus expérimental comme au sein des écoles Montessori ou auprès d'enfants en difficultés d'apprentissage, le sens du toucher par la main révèle sa réelle utilité dans l'entraînement et la préparation à la lecture. En effet, outre sa fonction motrice de transport ou de transformation des objets, la main possède une fonction perceptive très sensible. Les propriétés des objets, leur texture, dureté, température, poids et forme, peuvent ainsi être perçues à l'aide d'une exploration d'une ou des deux mains. Cette perception manuelle constitue alors la *perception haptique*.

— L'appréhension des lettres par le toucher

Florence Bara, Pascale Colé et Édouard Gentaz, spécialistes des sciences cognitives, ont publié en 2003 un article intitulé «Évaluation d'entraînements multi-sen-

soriels de préparation à la lecture pour les enfants en grande section de maternelle : une étude sur la contribution du système haptique manuel», au sein de la revue *L'Année psychologique*.<sup>2</sup> L'étude se penche sur l'intérêt du système haptique, la science du toucher, dans le cadre d'une recherche menée sur 26 enfants de 5 ans en grande section de maternelle. Pour ces spécialistes, l'intervention de l'haptique dans l'apprentissage de la lecture permet de développer la *conscience phonémique*, c'est-à-dire la capacité à reconnaître, identifier et manipuler les phonèmes du langage parlé. Cet apport permet aussi de mieux maîtriser le code alphabétique, soit la capacité à connaître et à utiliser les correspondances entre graphèmes et phonèmes, entre lettres et sons. Ces deux compétences sont fondamentales pour amener l'enfant vers la lecture.

Deux types d'études multisensorielles ont été menées auprès de ces enfants, répartis en deux groupes qui diffèrent par le type de perception impliqué. Le premier groupe, HVAM (Haptique Visuel Auditif Métaphonologique), se rapporte au toucher, à la vue et à l'ouïe, tandis que le deuxième, VAM (Visuel Auditif Métaphonologique), requiert uniquement la vue et l'ouïe. Dans l'étude HVAM, l'identification des lettres est basée principalement sur un rapport visuel/haptique, sur une exploration de la lettre par le toucher. Par exemple, les enfants y utilisent leur index pour retracer un mot, composé de lettres cursives, capitales et bas de casse en relief, tout en le prononçant et en le regardant.<sup>3</sup> Puis, les enfants répètent le même exercice, mais cette fois-ci sans voir le mot. Selon les chercheurs, l'exploration

<sup>1</sup> A. Manguel, *Une Histoire de la lecture*, Paris, Actes Sud, 1997, p. 19

<sup>2</sup> F. Bara, P. Colé, É. Gentaz, *Évaluation d'entraînements*

multi-sensoriels de préparation à la lecture pour les enfants en grande section de maternelle : une étude sur la contribution du sys-

tème haptique manuel, *L'année psychologique*, vol.103, n°4, Paris, NecPlus/Université Paris Descartes, 2003, p. 561-584

haptique oblige ici à traiter les lettres de façon *séquentielle* et donc plus analytique, ce que l'enfant ne fait pas naturellement lors de son exploration visuelle qui lui offre tout le mot d'une manière *globale* en une fraction de seconde.

À la suite de ces études, les enfants sont évalués sur leur capacité de lecture de *pseudo-mots*,<sup>3</sup> de reconnaissance visuelle des lettres de l'alphabet et de leur association sonore. Les résultats montrent que les enfants des deux groupes ont globalement effectué des progrès dans leur apprentissage de la lecture mais que l'évolution du groupe HVAM est plus significative. L'étude HVAM suggère que lorsque l'haptique intervient dans le système d'apprentissage, l'entraînement de l'enfant à la lecture est plus efficace. L'haptique concourt à connecter plus facilement l'image visuelle d'un mot et son image auditive, comme un lien sensoriel entre l'optique et l'acoustique.

— L'appréhension des formes géométriques par le toucher

Édouard Gentaz, accompagné de Laëtitia Pinet, chercheuse en psychologie cognitive, ont par la suite mené en 2008 une «Évaluation d'entraînements multisensoriels de préparation à la reconnaissance de figures géométriques planes chez les enfants de cinq ans : étude de la contribution du système haptique manuel».<sup>4</sup> L'haptique est, une nouvelle fois, utilisée pour favoriser l'apprentissage dans une étude menée auprès de 34 enfants âgés de 5 ans, en grande section de maternelle. Les chercheurs s'intéressent cette fois-ci à des méthodes permettant de

favoriser la reconnaissance visuelle de quatre figures géométriques planes : le cercle, le carré, le rectangle et le triangle. En effet, chacune de ces figures est représentative de catégories regroupant une infinité de formes partageant des propriétés géométriques communes. Cependant, les enfants ne parviennent pas nécessairement à reconnaître toutes les figures ainsi que tous les exemplaires d'une même catégorie. L'enjeu de cette étude est important, les connaissances géométriques et spatiales étant essentielles pour permettre à l'enfant de bien interagir avec son environnement. De nouveau, les enfants sont répartis en deux groupes qui diffèrent par le type de perception impliqué. Le premier groupe, VH (Visuo-haptique), requiert d'utiliser le sens de la vue et celui du toucher, tandis que le deuxième, V (Visuel), celui de la vue. L'entraînement VH nécessite donc des figures géométriques en relief, alors que l'entraînement V se contente de figures géométriques imprimées.<sup>5</sup> Dans le groupe VH, les enfants doivent, entre autres, regarder et toucher globalement la figure, puis suivre plusieurs fois son contour avec leur index, figure découverte, puis cachée.

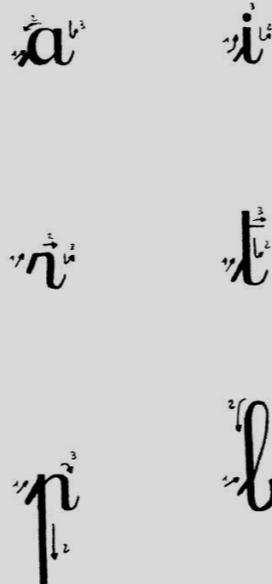
Les résultats révèlent une amélioration notable de la reconnaissance visuelle des figures seulement après l'entraînement VH. L'ajout de l'haptique permet ici de vérifier facilement ce qui est inclus ou exclus des catégories de figures, malgré leurs différentes tailles, couleurs et orientations. Comme dans le cas des lettres, percevoir une figure en touchant ses contours implique une analyse plus séquentielle permettant une meilleure

<sup>3</sup> Un pseudo-mot est un mot inventé, n'ayant aucun sens. Prononçable, il se base sur les règles orthographiques de la langue.

<sup>4</sup> É. Gentaz, L. Pinet, Évaluation d'entraînements multisensoriels de préparation à la reconnaissance de figures géométriques planes

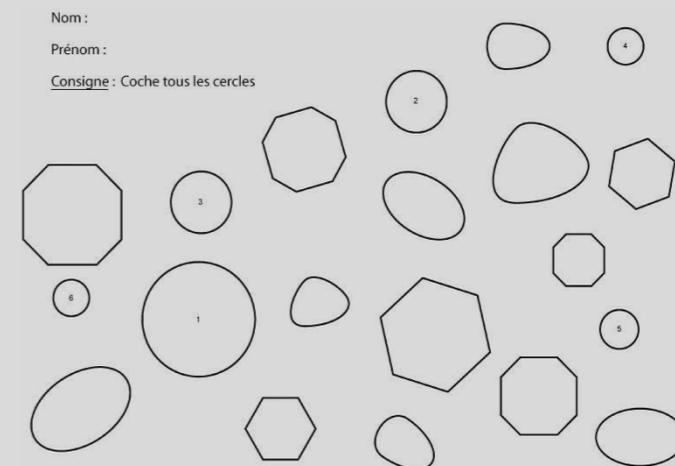
chez les enfants de cinq ans : étude de la contribution du système haptique manuel, *Revue Française de Pédagogie* (en ligne), mars

2008, disponible sur : [journals.openedition.org/rfp/753](http://journals.openedition.org/rfp/753) (consulté le 18/07/19)  
<sup>5</sup> F. Brégo Le Bihan, Créer en petite section,



Typographie des lettres cursives utilisées lors de l'évaluation d'entraînements multi-sensoriels de préparation à la lecture pour les enfants en grande section de maternelle.

Note : Les chiffres inscrits au-dessus des flèches indiquent l'ordre d'exploration de chaque lettre.



Les tests du cercle, carré, rectangle et triangle proposés aux enfants par Édouard Gentaz et Laëtitia Pinet lors de l'évaluation d'entraînements multisensoriels de préparation à la reconnaissance de figures géométriques planes.

## « La lecture, se serait le geste du corps, qui d'un même mouvement...

sur l'objet-livre jeunesse. La plasticité recherchée de ce support peut inciter l'enfant à interagir avec l'objet et à mieux appréhender le langage formel du livre et, par la même occasion, de son environnement. Selon le linguiste Noam Chomsky, l'expérience sensori-motrice

remettre en question le principe même de lire ? En résumé, il s'agit « [...] de se demander ce qui arrive lorsque nous les [œuvres] lisons [...] »,<sup>6</sup> étant donné qu'elles existent, en partie du moins, pour être lues par un lecteur.

un déjà-là!, *Spirale*, n°53, Toulouse, Érès, 2010/1, p. 125-134  
<sup>6</sup> N. Chomsky, J. Piaget, *Théories du langage*,

*théories de l'apprentissage*, Paris, Seuil, 1982, p. 213  
<sup>7</sup> E. Kant, *Qu'est ce qu'un livre ?*, Paris, Presses Universitaires de France, coll.

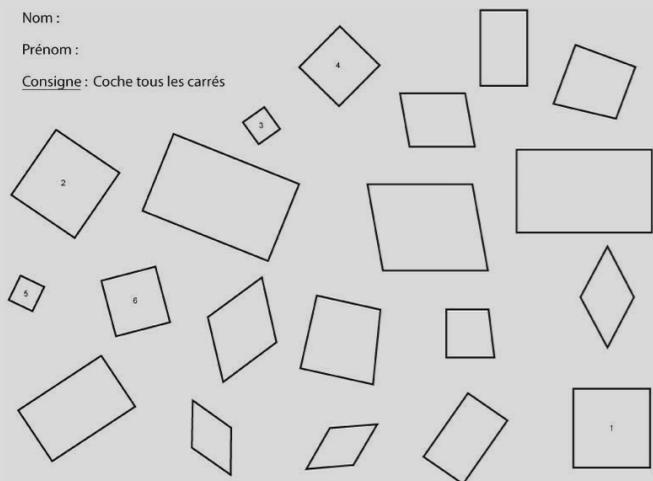
Quadriga, 1995, p. 133  
<sup>8</sup> W. Slatoff, *With Respect to Readers: Dimensions of Literary Response*, Ithaca, Cornell University Press,

1970, p. 3

Nom :

Prénom :

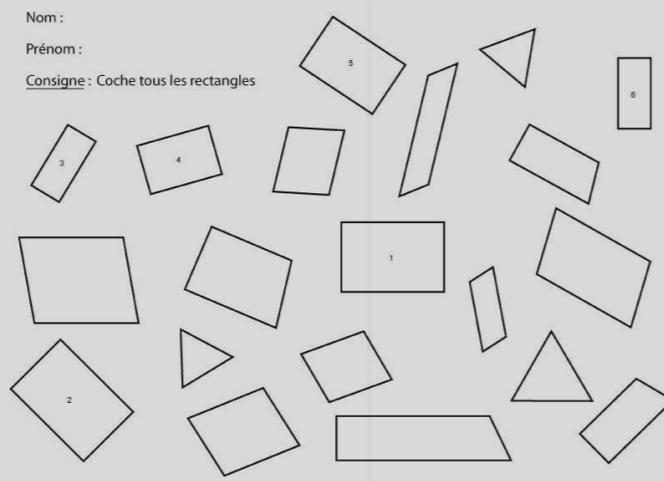
Consigne : Coche tous les carrés



Nom :

Prénom :

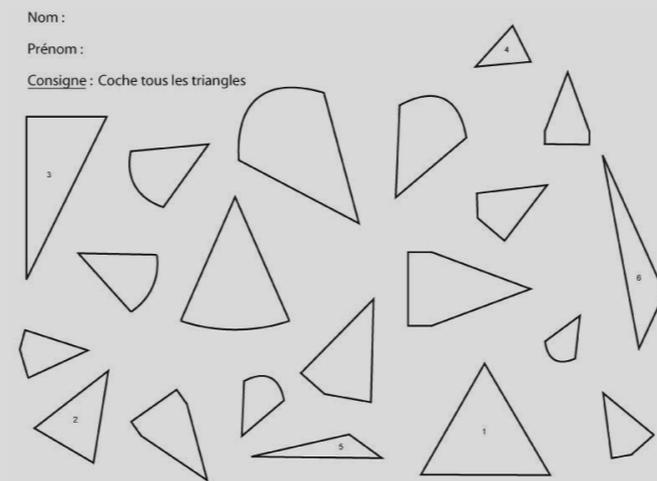
Consigne : Coche tous les rectangles



Nom :

Prénom :

Consigne : Coche tous les triangles



## pose et pervertit son ordre : un supplément intérieur de perversion.»

Roland Barthes, sémiologue

bution du système haptique manuel». <sup>4</sup> L'haptique est, une nouvelle fois, utilisée pour favoriser l'apprentissage dans une étude menée auprès de 34 enfants âgés de 5 ans, en grande section de maternelle. Les chercheurs s'intéressent cette fois-ci à des méthodes permettant de

permet ici de vérifier facilement ce qui est inclus ou exclus des catégories de figures, malgré leurs différentes tailles, couleurs et orientations. Comme dans le cas des lettres, percevoir une figure en touchant ses contours implique une analyse plus séquentielle permettant une meilleure

<sup>3</sup> Un pseudo-mot est un mot inventé, n'ayant aucun sens. Prononçable, il se base sur les règles orthographiques de la langue.

<sup>4</sup> É. Gentaz, L. Pinet, Évaluation d'entraînements multisensoriels de préparation à la reconnaissance de figures géométriques planes

chez les enfants de cinq ans : étude de la contribution du système haptique manuel, *Revue Française de Pédagogie* (en ligne), mars

2008, disponible sur : [journals.openedition.org/rfp/753](http://journals.openedition.org/rfp/753) (consulté le 18/07/19)

<sup>5</sup> F. Bréguou Le Bihan, Créer en petite section,

mémorisation et reconnaissance globale de sa forme.

Ces deux expériences prouvent l'importance du toucher dans l'apprentissage pour les jeunes enfants en maternelle. Pourtant, Françoise Bréguou Le Bihan, professeure des écoles, se désole que : « Bien souvent, la pédagogie en petite section est invisible... Pour pallier ce manque de visibilité, on assiste depuis plusieurs décennies, entre autres, à la systématisation du travail sur fiches, à tous les niveaux de la maternelle, au détriment des manipulations d'objets, des activités collectives de découverte, d'exploration, d'entraînement. » <sup>5</sup> Cette évolution va à l'encontre de la pédagogie des grands penseurs qui souhaitaient prendre en compte à la fois « [...] le développement psychomoteur et affectif de l'enfant, son potentiel créatif, le développement de son intelligence et l'aspect social du vivre en groupe et de l'apprendre ensemble. » Elle rappelle pourtant que : « Les livres leur permettent de découvrir de nouvelles sensations lorsqu'ils présentent différentes textures à toucher. Ils les émerveillent lorsqu'au détour d'une page, se dresse une étonnante sculpture de papier [...] L'objet-livre, comme son contenu, est une source intarissable d'enrichissements et d'éveil pour les enfants. » <sup>6</sup>

Ainsi, ce constat peut d'une certaine manière s'élargir à notre cas d'étude sur l'objet-livre jeunesse. La plasticité recherchée de ce support peut inciter l'enfant à interagir avec l'objet et à mieux appréhender le langage formel du livre et, par la même occasion, de son environnement. Selon le linguiste Noam Chomsky, l'expérience sensori-motrice

permet également le développement du langage chez les jeunes enfants. <sup>6</sup> L'objet-livre devient alors un instrument pédagogique, un outil d'apprentissage de la lecture, qu'elle soit de texte ou d'image, toute lecture commençant avant tout par la compréhension d'une forme graphique, d'un signe.

### 3.2. Une lecture plurielle ?

Au XVIII<sup>e</sup> siècle, le philosophe Emmanuel Kant définit le livre comme : « [...] un écrit (qu'il soit composé à la plume ou au moyen de caractères en beaucoup ou peu de pages, voilà qui est indifférent ici) qui représente un discours que quelqu'un tient au public au moyen de signes linguistiques visibles ». <sup>7</sup> Le livre existe donc, selon lui, par la présence d'écrits qui engendrent, par accumulation, une certaine matérialité. Ces signes linguistiques visibles rappellent également que ce qui fait un livre c'est la possibilité de le lire. Séparé de cette fonction, il perd son statut de livre. Qu'en est-il alors de l'objet-livre à destination de jeunes lecteurs qui propose souvent une lecture sans texte, accompagné de signes graphiques abstraits ou d'images, pouvant presque être considérés comme illisibles ou appartenant à un autre code de communication que celui de la linguistique ? Peut-on parler de lecture ou doit-on remettre en question le principe même de lire ? En résumé, il s'agit « [...] de se demander ce qui arrive lorsque nous les [œuvres] lisons [...] », <sup>8</sup> étant donné qu'elles existent, en partie du moins, pour être lues par un lecteur.

un déjà-là !, *Spirale*, n°53, Toulouse, Érès, 2010/1, p. 125-134

<sup>6</sup> N. Chomsky, J. Piaget, *Théories du langage*,

*théories de l'apprentissage*, Paris, Seuil, 1982, p. 213

<sup>7</sup> E. Kant, *Qu'est ce qu'un livre ?*, Paris, Presses Universitaires de France, coll.

Quadrige, 1995, p. 133

<sup>8</sup> W. Slatoff, *With Respect to Readers: Dimensions of Literary Response*, Ithaca, Cornell University Press,

1970, p. 3

## — Les théories de la réception et de la lecture

Finalement, peu importe le contenu du livre car sans lecteur tout livre est incomplet. Dans le milieu des années 1970, quelques théoriciens allemands forment l'école de Constance, principalement autour de Wolfgang Iser et Hans Robert Jauss. Leurs recherches aboutissent à la conclusion que le texte est permanent tandis que la lecture est impermanente. Le lecteur serait fondamental dans la construction du récit, la réception de la littérature étant productive de sens.

Dans *L'Acte de lecture : théorie de l'effet esthétique*, Wolfgang Iser met en avant l'expérience que le texte fait vivre au lecteur. Le texte est créé par un auteur, mais sa concrétisation est effectuée par le lecteur. Sans lecteur, le texte ne peut exister, il doit être mis à jour par son lecteur : « Le texte est un potentiel d'action que le procès de la lecture actualise. »<sup>9</sup> L'auteur adopte une approche sensible en proposant que le sens d'un texte doit disparaître au profit de la question de l'effet qu'un texte provoque chez le lecteur : « Le sens n'est plus à expliquer mais bien à vivre ; il s'agit d'en ressentir les effets. »<sup>10</sup> Hans Robert Jauss, dans *Pour une esthétique de la réception*, rejoint son collègue sur le caractère dialectique de l'œuvre littéraire. Il déclare que : « [...] la littérature [...] repose sur l'expérience que les lecteurs font d'abord des œuvres ». <sup>11</sup>

On retrouve un parti pris plus ou moins similaire dans *Lector in Fabula* du sémiologue Umberto Eco. Dans cet ouvrage, il insiste sur le rôle du lecteur : « Un texte requiert des mouvements

coopératifs actifs et conscients de la part du lecteur », il est donc « [...] un tissu d'espaces blancs, d'interstices à remplir, et celui qui l'a émis prévoyait qu'ils seraient remplis et les a laissés en blanc », <sup>12</sup> déclare-t-il. Pour Umberto Eco, l'auteur a donc pour intérêt d'anticiper l'interprétation d'un lecteur dit *modèle*, de « [...] mettre en œuvre une stratégie dont font partie les prévisions des mouvements de l'autre [...] », <sup>13</sup> car « [...] un texte postule son destinataire comme condition *sine qua non* de sa propre capacité communicative concrète mais aussi de sa propre potentialité significatrice ». <sup>14</sup> Ici, c'est le texte qui prévoit l'activité du lecteur. Umberto Eco élargit la fonction du lecteur modèle qui répondrait désormais à toutes les sollicitations proposées par le livre car « un texte veut que quelqu'un l'aide à fonctionner ». <sup>15</sup> L'auteur introduit alors la notion de *complétude*. Le rôle du lecteur est d'autant plus important dans le cadre de l'objet-livre, du fait que ce type de livre requiert parfois son intervention physique afin de livrer tous ses secrets. L'objet-livre est effectivement une forme incomplète, considérée comme étant « en attente de réalisation », <sup>16</sup> selon Manuelle Duszynski, certifiée de lettres modernes. La plasticité de l'ouvrage prendra tout son sens par la manipulation du lecteur qui pourra par la suite disposer de la forme complète du livre, nécessaire à sa compréhension, puis à son interprétation.

Plus tard, c'est l'essayiste Michel Picard qui livre sa perception de la lecture dans *La lecture comme jeu, Essai sur la littérature*. Le critique considère le jeu comme « [...] une activité absorbante, incertaine, vécue comme fantasmatique, mais soumise

à des règles ». <sup>17</sup> La lecture serait un jeu qui demande une concentration de la part du lecteur. C'est une activité mentale, indispensable pour construire tout sens. Tout comme ses prédécesseurs, Michel Picard avance que le texte exige une participation dynamique du lecteur : « Ses stimuli, ses lieux d'indétermination, ses blancs [...] nécessitent une invention, ou du moins une collaboration : tout texte *a du jeu*, et sa lecture *le fait jouer* [...] ». <sup>18</sup> Ces notions élargissent le modèle saussurien, c'est-à-dire le concept de signe comme combinaison d'un signifiant et d'un signifié, en avançant que la décodification d'un langage suggère davantage une intervention personnelle et sensible du lecteur, nécessaire dans l'appropriation de l'œuvre. Au sein de cette aire de jeu, Michel Picard détermine un mouvement de va-et-vient entre le lecteur et le texte. Il déclare que : « C'est bien de lui [le lecteur] qu'il est question. Il ne subit pas sa lecture : il la produit ; et il joue gros jeu. » <sup>19</sup>

Cependant, tous ces théoriciens analysent une organisation textuelle du livre et non plastique. Or, c'est bien la mise en valeur du livre en tant qu'objet qui remet en question le rapport qu'il entretient avec son lecteur, avec le corps. Pour le sémiologue Roland Barthes, dans son ouvrage *Le Bruissement de la langue*, il s'agit d'incarner la lecture. Le lecteur manipule l'ouvrage « [...] pour mieux le connaître [...] le faire sien et pour rentrer physiquement dans la lecture ». L'hap-tique se présente alors comme « [...] un moyen d'éprouver la lecture, de se rapprocher des mots ». <sup>20</sup> Plus généralement, le sémiologue précise que : « La lecture ne déborde pas de la structure ; elle lui est

soumise : elle en a besoin, elle la respecte ; mais elle la pervertit. La lecture, se serait le geste du corps, (car bien entendu on lit avec le corps) qui d'un même mouvement pose et pervertit son ordre : un supplément intérieur de perversion. » <sup>21</sup> Michel Picard présente également un cadre dans lequel se déroule la lecture où le lecteur adhère à la surface du livre ouvert, mais dont son champ de vision le dépasse. L'auteur insiste sur l'expérience sensorielle que vit le lecteur : il « voit les mains [...] entend le bruit léger des pages [...] pèse le poids du livre [...] sent l'odeur du papier ». <sup>22</sup> Il est vrai que les nouvelles formes du livre, notamment celles de l'objet-livre jeunesse, transforment l'acte de lire et concourent ainsi à une redéfinition de la lecture, peu explorée par les théoriciens. La transformation du simple livre vers l'objet-livre soulève pourtant un questionnement sur les corporéités et les gestualités qu'il suppose.

## — Sémiotique de l'objet-livre

La lecture concerne la compréhension d'un ensemble de signes que l'on peut rattacher à l'écrit, à l'image ou encore à la perception sensorielle. En France, l'apprentissage classique de la lecture de textes s'effectue dès les premières classes de la maternelle et constitue un point fondamental dans le parcours scolaire. Cependant, la compréhension d'une image semble moins approfondie dans la scolarité de l'enfant tout comme l'apprentissage d'une connaissance plastique, restant assez pauvre dès que la lecture est acquise. Seulement, au sein de l'objet-livre jeunesse, ce n'est pas

<sup>9</sup> W. Iser, *L'Acte de lecture : théorie de l'effet esthétique*, Liège, P. Mardaga, 1985, p. 13

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 31

<sup>11</sup> H.R. Jauss, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, coll. NRF, 1978, p. 46

<sup>12</sup> U. Eco, *Lector in fabula*,

Paris, Grasset, 1985, p. 68

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 70

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 67

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 63-64

<sup>16</sup> M. Duszynski, *Le livre-*

objet ou l'invention de la lecture, *Le Français aujourd'hui*, n°186, Paris, Armand Colin, 2014/3, p. 51

<sup>17</sup> M. Picard, *La lecture*

*comme jeu*, Paris, Minuit, 2003, p. 30

<sup>18</sup> *Ibid.*, p. 48

<sup>19</sup> *Ibid.*, p. 52

<sup>20</sup> R. Barthes, *Le bruisse-*

*ment de la langue : essais critique IV*, Paris, Seuil, 1993, p. 98

<sup>21</sup> *Ibid.*, p. 40

<sup>22</sup> M. Picard, *op. cit.*, p. 113

le texte qui domine mais plutôt l'image et le plastique. Cet objet, souvent à vocation pédagogique, peut-il se suffire à lui-même pour communiquer clairement à l'enfant son propos ? Comprendre les codes tacites du livre sans réelle culture visuelle est-il si évident pour le jeune lecteur ? Joseph Courtés, professeur des universités en sciences du langage, déplore que dans l'étude des signes c'est le domaine du verbal qui a été privilégié traditionnellement par les chercheurs au détriment des autres formes de langages. Ainsi, les analyses systématiques et formelles du visuel sont récentes, notamment en ce qui concerne les études de sémiotique. Selon lui, la traduction faite d'un signe ne peut qu'être appauvrissante car « [...] le support signifiant (formes, couleurs, dispositions, etc.) est porteur d'une plus grande richesse sémantique (ou interprétative, de l'ordre donc du signifié), dont les mots, même les mieux choisis ne sauraient rendre compte ». <sup>23</sup>

D'un côté, lorsque le texte est complètement absent de l'objet-livre, l'image et la plasticité se doivent d'être évocatrices de sens. « Si la lecture d'un texte impose une forme de linéarité et de chronologie, la lecture de l'image offre circularité et simultanéité », <sup>24</sup> ajoute l'autrice Valérie Ducrot. Le livre prend souvent une perspective pédagogique ou une énonciation implicite où les images parlent d'elles-mêmes. Pour Roland Barthes, « [...] il y a une origine de la lecture graphique : c'est l'apprentissage des lettres, des mots écrits ; mais, d'une part, il y a des lectures sans apprentissage (les images) – du moins sans apprentissage technique, sinon culturel –, et, d'autre part, cette

technèe acquise, on ne sait pas où arrêter la profondeur et la dispersion de la lecture. » <sup>25</sup> Dans *Lire l'album*, Sophie Van der Linden soumet l'idée que la lecture d'images est compréhensible sans texte lorsqu'il s'agit d'un schéma narratif déjà connu par l'enfant. <sup>26</sup> Dominique Rateau, issue du collège Spirale, dans son livre *Les tous-petits peuvent-ils lire avant d'avoir appris à lire ?*, précise que « [...] dès qu'ils sont bébés, les enfants se montrent attentifs à une image présentée par un adulte qui y donne sens. À leur façon, les bébés lisent. Ils lisent quelque chose. Lire voulant dire, à ce moment-là, repérer, associer, reconnaître... ». Elle ajoute que « Les enfants, même très petits, peuvent lire des images. Ils sont même la plupart du temps de bien meilleurs lecteurs d'images que les adultes, car ils regardent avec une plus grande attention, avec moins d'a priori, avec beaucoup moins d'idées reçues et surtout beaucoup moins de représentations établies sur ce qui est bon pour eux ou ne l'est pas. [...] En quelque sorte, ils sont plus libres dans leurs choix que nous, adultes, qui sommes soumis à toutes sortes de pressions pour orienter nos lectures. » <sup>27</sup> D'une certaine manière, selon ces théoriciens, savoir lire une image relève davantage d'un sens aigu de l'observation entretenue depuis la naissance plutôt que d'un apprentissage.

D'un autre côté, quand le texte est présent dans l'objet-livre, il n'est néanmoins pas prioritaire dans la lecture. Sophie Van der Linden remarque la brièveté du texte, certes variable, au sein de l'album pour enfant qui est aussi une caractéristique de l'objet-livre. Selon elle, cette brièveté peut s'expliquer par

<sup>23</sup> J. Courtés, *Du lisible au visible*, Louvain-la-Neuve, De Boeck, 1995, p. 16-17  
<sup>24</sup> V. Ducrot, *L'album muet : une esquisse de textes*

dissimulés, *Le Français aujourd'hui*, n° 186, Paris, Armand Colin, 2014/3, p. 68  
<sup>25</sup> R. Barthes, *op. cit.*, p. 39  
<sup>26</sup> S. Van der Linden, *Lire*

*l'album*, Paris, L'Atelier du poisson soluble, 2006, p. 49  
<sup>27</sup> D. Rateau, *Les tous-petits peuvent-ils lire avant d'avoir appris à lire ?*,

*Les tout-petits et les livres*, Toulouse, Érès, coll. 1001 BB, 2009, p. 17  
<sup>28</sup> S. Van der Linden, *op. cit.*, p. 47

l'importance spatiale et sémantique de l'image. <sup>28</sup> Le texte est donc dépendant de l'image, du format du livre et doit privilégier sa lisibilité par le jeune lecteur, ce qui lui laisse finalement peu de place disponible. Il s'exprime alors par l'échelle de la double-page, à des endroits qui ne gênent pas la compréhension de l'image, par des phrases courtes qui ne continuent que rarement sur plusieurs pages. Le lecteur effectue alors des va-et-vient visuels et tactiles entre l'image, la matérialité de l'objet et le texte pour établir des liens. Un texte court permet de créer un certain rythme de lecture mentale ou orale, plus ou moins équivalent, à travers les différents moyens d'expression de l'ouvrage. La lecture orale étant privilégiée pour le livre jeunesse, le texte est aussi souvent contraint à l'unité de souffle, soit une longueur de ligne correspondant à une expiration du lecteur.

De plus, la présence de texte n'est pas forcément pourvoyeur de sens et de clarté. Par exemple, le *Codex Seraphinianus* de Luigi Serafini est rédigé à l'aide d'un alphabet inventé par son auteur, lisible mais indéchiffrable pour tout lecteur. L'ouvrage constitue une encyclopédie imaginaire d'inspiration médiévale, détaillant une quantité d'objets étranges et d'opérations bizarres tout aussi obscures que les légendes qui les accompagnent. Pour l'écrivain Alberto Manguel, ce livre est une exception car souvent, « [...] une séquence de signes suit un code établi, et seule l'ignorance du code par le lecteur rend impossible la lecture ». <sup>29</sup> Le *Codex Seraphinianus* ne peut ainsi être lu qu'à travers des signes abstraits, dont seul l'auteur connaît leur signification.

<sup>29</sup> A. Manguel, *op. cit.*, p. 121

<sup>30</sup> D. Rateau, *op. cit.*, p. 17

Ainsi, la lecture d'image et du support de l'objet-livre jeunesse, si diversifiée qu'elle soit, est plutôt perçue comme étant implicite. Celle du texte est, quant à elle, étroitement liée au sens de l'image et du support. Finalement, plutôt que de distinguer les formes de lecture, il s'agit plutôt de s'interroger sur l'action même de lire. Comme le dit Dominique Rateau : « Ne serait-ce pas avant tout être attentif, observer, regarder... pour pouvoir interpréter, faire des liens, donner du sens ? » <sup>30</sup>

Selon Bruno Munari, la lecture d'un livre jeunesse introduit une notion importante, celle de la surprise.<sup>1</sup> Pour le designer, un enfant qui découvre une surprise en lisant un livre, reproduira ce schéma inconsciemment tout au long de sa vie, en attente d'une nouvelle découverte, attente qui se cristallise au fil de ses lectures. C'est ainsi que l'enfant y trouve le plaisir de lire. La nouveauté et la surprise sont des forces esthétiques de l'objet-livre jeunesse. À ce sujet, l'écrivain Julien Green note dans son *Journal* que « un des secrets du vrai talent est de tout voir pour la première fois. La faculté de s'étonner constitue le génie de l'enfance, si rapidement émoussé par l'habitude et l'éducation... En art la vérité est dans la surprise. »<sup>2</sup>

L'objet-livre jeunesse se distingue de ses voisins de librairies et de bibliothèques par ses attributs plastiques, attirant à la fois le regard et incitant le toucher. Pourtant, comme nous avons pu observer, ce type de livre ne se contente pas seulement de proposer un bel objet mais nous propose une véritable expérience sensible de lecture où le contenu du livre est étroitement lié à sa propre forme. Le texte, l'image et le support sont alors articulés en une composition globale qui donne priorité au visuel. Les différentes études de cas présentées dans ce mémoire ont comme objectif de mettre en lumière cette catégorie de livres hybrides, objets de curiosités à la fois pédagogiques et artistiques. Étudier ces livres anciens ou contemporains permet d'aborder l'expérience du lecteur face à des formes, des formats ou des espaces atypiques qui participent à redéfinir la lecture. L'alliance de la vue et du toucher y devient la clé pour lire et plus généralement pour comprendre. Les livres présentés suscitent des sensations, invitent au rêve, à la contemplation. Ils favorisent une approche physique de l'objet, amenant parfois le lecteur à ne faire qu'un avec le livre. Souvent minimal, l'objet-livre étudié fonctionne autour d'une économie de moyens. C'est une sorte de remise à zéro plastique pouvant faire écho aux thèmes récurrents du

<sup>1</sup> B. Munari, *De choses et d'autres*, Paris, Pyramyd, 2016, p. 211

<sup>2</sup> J. Green, *Journal III, 1946-1952*, Paris, Plon, 1958, p. 59

<sup>3</sup> G. Pelachaud, *Livres animés, entre papier et écran*, Paris, Pyramyd, 2016, p. 220

<sup>4</sup> *Ibid.*

récit d'enfance : histoire cyclique de naissance, d'origine ou de renaissance.

Nous avons ainsi pu voir comment l'objet-livre ne cesse d'évoluer avec son époque et s'adapte aux outils technologiques et numériques contemporains pour finalement toujours proposer une interactivité innovante. L'évolution technique permet de faciliter la fabrication de l'objet-livre, son impression, son façonnage et repousse les potentiels de création par le papier. Les nouveaux supports numériques élargissent les possibilités de création et incitent une exploration haptique différente engendrant de nouvelles gestualités. La morphologie du livre étant de plus en plus mouvante, l'attitude corporelle du lecteur s'est peu à peu libérée au fil du temps. Les principes fondateurs de l'objet-livre se retrouvent alors dans le livre numérique, comme l'interactivité, l'immersion, l'imbrication du ludique et du narratif. Le numérique ne doit pourtant pas répéter l'expérience de lecture sur papier mais plutôt apporter une certaine nouveauté en réinventant notre rapport à la lecture. Selon Marine Planche, adjointe du directeur du Centre National du Livre Jeunesse, le livre jeunesse numérique n'a pas encore une véritable visibilité économique. Elle observe même « [...] un renforcement de l'objet-livre et de la matérialité dans les livres pour enfants. »<sup>3</sup> Laura Cattabianchi, documentaliste multimédias à la Gaîté-Lyrique, confirme qu'il est encore compliqué de vendre du numérique en librairie : « Aujourd'hui encore, on ose beaucoup plus sur papier que sur écran. » Sa collègue Élise Schweisguth complète : « Ce défaut d'audace vient sans doute d'un manque de collaboration entre les éditeurs traditionnels pour la jeunesse et les éditeurs numériques. Ils ne travaillent pas encore assez ensemble. »<sup>4</sup>

Face à cet engouement autour de l'écran mobile, le livre papier n'est donc pas pour autant sur le déclin. L'histoire a prouvé que l'apparition d'un nouveau support ne remplace pas

pour autant son précédent. Loin de là, le marché du livre papier se maintient face au numérique. Le livre papier se vend et se lit, notamment l'édition jeunesse qui domine les ventes de marché.<sup>5</sup> Le succès des livres de très grand format ou des livres à systèmes de début 2010, pourtant contemporains à la commercialisation du premier iPad, prouve encore son potentiel. Le livre papier n'est plus un simple support, il dépasse les attentes du lecteur et expose sa matérialité. Comme le note Fanette Mellier :

« Plus les choses sont dématérialisées, plus la matérialité prend une dimension précieuse, parce qu'elle redéfinit toujours notre rapport aux choses. C'est un rapport aigu à la réalité qui se trouve mis en œuvre et le livre devient d'autant plus attirant et intéressant qu'il est moins imposé. Le choix du graphisme imprimé résonne ainsi comme un manifeste pour la fragilité, la temporalité et la sensualité qui fondent la relation au monde. »<sup>6</sup>

Il est étonnant de remarquer un phénomène parallèle plus ou moins similaire au sein de l'industrie musicale avec la renaissance du vinyle. Face à une multiplication de moyens d'écouter de la musique gratuitement, en illimité et partout à la fois, le vinyle fait pourtant de nouveau vendre. La matérialité de l'objet, qu'il soit vinyle ou livre, transmet peut-être une certaine quête d'authenticité de la part du « consommateur », voire un attachement émotionnel à l'objet. En 2018, une thèse publiée par l'Université de Miami et menée par Mark Angelo Cela auprès de lecteurs assidus de plus de 18 ans, suggère l'importance de l'aspect sensoriel du livre papier et notamment le fait que « les humains ont une capacité innée, voire le besoin d'attacher une signification à des objets physiques ». <sup>7</sup> C'est particulièrement le cas avec la littérature jeunesse qui fabrique de nombreuses images, suscite de vives émotions et crée des moments qui nous marquent à vie.

L'enfant n'est, néanmoins, pas le seul lecteur de l'objet-livre. Un lecteur adulte peut tout autant profiter et apprendre d'un

objet-livre qu'un lecteur enfant. Lorsque la lecture est maîtrisée physiquement chez l'enfant, elle devient par la suite moins physique et davantage mentale. L'adulte doit donc reprendre ce chemin à l'envers pour retrouver cette lecture tactile, presque intuitive. Certes, son regard sera différent, des références seront déjà inculquées, mais l'adulte pourra sans doute retrouver à nouveau le bonheur de découvrir. Bien qu'il partage un certain nombre de points communs avec le livre jeunesse, tels que les thématiques de l'histoire, le type de narration ou l'utilisation des couleurs, l'objet-livre n'est pas forcément livre jeunesse. De ce fait, certains ouvrages sont catégorisés jeunesse par des codes graphiques et plastiques communs avec le livre jeunesse, sans même que leur auteur s'en revendique. Ils touchent, en effet, un lectorat bien plus large. Pour Jocelyne Beguery, « la lecture est exploration et construction de savoirs, recherches d'images, de rêves et de plaisir, circulation dans des zones d'ombres. Elle ne vise pas à la restitution pure et simple d'un sens univoque, ce que l'auteur *aurait voulu dire* ». L'autrice parle de la lecture comme d'une « aventure où *chacun tricote ses sens* ». <sup>8</sup> C'est pourquoi une œuvre pertinente, un album tout autant, n'a pas un public restreint, déterminé quant à l'âge. L'adulte doit y trouver satisfaction pour son propre compte parce que la littérature est « éventails de propositions ». <sup>9</sup> Finalement, comme l'énonce l'éditeur jeunesse François Ruy-Vidal : « Il n'y a pas de littérature pour enfants, il y a la littérature. Il n'y a pas de couleurs pour enfants, il y a les couleurs. Il n'y a pas de graphisme pour enfants, il y a le graphisme... Un livre pour enfants est un bon livre quand il est un bon livre pour tout le monde. » <sup>10</sup>

<sup>5</sup> Chiffres clés de l'édition, Syndicat national de l'édition (en ligne), 3 juillet 2019, disponible sur : [sne.fr/economie/chiffres-cles/](http://sne.fr/economie/chiffres-cles/)

(consulté le 18/07/19)  
<sup>6</sup> S. Mailet, A.-M. Sauvage, Travailler la matière textuelle, *Revue de la BnF*, n°43, Paris, BnF, 2013/1, p. 46

<sup>7</sup> A. Oury, Pourquoi préfère-t-on (généralement) les livres imprimés aux ebooks ?, *ActuaLitté* (en ligne), 2019, disponible sur : [actualitte.com](http://actualitte.com)

[/article/monde-edition/pourquoi-prefere-t-on-generalement-les-livres-imprimes-aux-ebooks/92665](http://article/monde-edition/pourquoi-prefere-t-on-generalement-les-livres-imprimes-aux-ebooks/92665) (consulté le 18/07/19)

<sup>8</sup> J. Beguery, *Une esthétique contemporaine de l'album de jeunesse, de grands petits livres*, Paris, L'Harmattan, 2002, p. 56

<sup>9</sup> *Ibid.*  
<sup>10</sup> D. Korach, S. Le Bail, *Éditer pour la jeunesse*, Paris, Cercle de la Librairie, 2014, p. 5

## Index (non-exhaustif) des structures éditoriales liées à l'objet-livre jeunesse

### — L'Agrume

maison d'édition, Paris (2011-)

L'Agrume est une maison d'édition indépendante, dédiée à l'illustration contemporaine, fondée par Chloé Marquaire et Guillaume Griffon. La maison présente des «projets ludiques et esthétiques, pensés comme de véritables œuvres d'art, proposant aux enfants des expériences de lecture originales. Livres objets à manipuler et à lire dans tous les sens, ils suscitent la curiosité et traversent les générations».<sup>1</sup>

### — Albin Michel jeunesse

maison d'édition, Paris (1981-)

Le secteur jeunesse des éditions Albin Michel a été créé sous l'impulsion de son président Francis Esménard. La maison d'édition indépendante propose une centaine d'ouvrages par an. Précurseuse pour la jeunesse, notamment dans l'utilisation du *pop-up*, elle utilise également toutes les possibilités qu'offre le numérique.<sup>2</sup>

### — Autrement jeunesse

maison d'édition, Paris (1997-2014)

La maison d'édition Autrement jeunesse a contribué à proposer un travail de création par la publication de «livres pertinents, beaux graphiquement, dont la lecture éveille et stimule les enfants».<sup>3</sup>

### — Corraini

galerie et maison d'édition, Mantoue (1973-)

Corraini est une maison d'édition et une galerie d'art, ainsi qu'un espace d'expérimentation et de recherche. C'est un atelier d'édition ouvert aux créateurs, un espace pour créer des livres et des projets d'art et de design. La structure édite des livres d'art, de design et d'illustrations, en brouillant souvent les frontières entre les différentes disciplines, notamment par le biais de l'œuvre de Bruno Munari. Chaque ouvrage est le résultat d'une réflexion pointue sur tous les aspects de la forme et du contenu.<sup>4</sup>

### — Danese

galerie et maison d'édition, Milan (1957-)

Danese est une galerie et maison d'édition d'art milanaise, fondée par Bruno Danese et Jacqueline Vodoz. L'ambition des créateurs est de fusionner l'art et le design, dans un projet à la fois culturel et industriel. Enzo Mari et Bruno Munari font partie des premiers designers à s'impliquer activement chez Danese. La structure fut l'épicentre de la création la plus exigeante pour enfants, entre les années 1960 et 1985.<sup>5</sup>

### — Éditions du livre

maison d'édition, Strasbourg (2011-)

Les Éditions du livre est une maison d'édition indépendante, fondée par le graphiste Alexandre Chaize ainsi que par la biblio-

thécaire Frédérique Rusch. Spécialisée dans les «livres d'artistes pour enfants»,<sup>6</sup> elle diffuse les créations de designers contemporains comme Fanette Mellier ou encore Antonio Ladrillo. Au rythme d'un ou deux livres par an, les publications y sont rares mais particulièrement soignées. La structure organise également des ateliers dans des écoles d'art et des expositions pour promouvoir le travail de ses artistes.

### — e-Toiles

maison d'édition, Paris (2012-)

Les éditions e-Toiles sont une maison d'éditions numériques, préoccupée par la publication d'un contenu de qualité pour la jeunesse, capable de «susciter l'interaction de l'enfant tout en développant sa créativité et son imagination».<sup>7</sup> Leurs publications comportent des interactivités fluides qui apportent du sens, dans un environnement numérique sécurisé pour les enfants.

### — hélium

maison d'édition, Paris (2008-)

hélium est une maison d'édition indépendante parisienne spécialisée en littérature jeunesse, fondée par Sophie Giraud. La structure «revendique un travail d'artisan pour définir des objets singuliers, un traitement graphique innovant et une proposition de lecture qui flirte avec le jeu et allie plaisir pour les adultes et pour les enfants».<sup>8</sup> La maison publie au rythme d'une trentaine de titres par an.

### — MeMo

maison d'édition, Nantes (1993-)

Les éditions MeMo publient des livres d'artistes et d'écrivains pour la jeunesse. Cette maison d'édition, fondée par les éditeurs Christine Morault et Yves Mestrallet, publie des livres d'hier, comme ceux de Fredun Shapur, et d'aujourd'hui, avec par exemple Fanette Mellier, où papier, format, typographie et couleurs sont sélectionnés avec minutie. Leur volonté est de créer des objets précieux, accessibles au plus grand nombre, ouvrant vers l'art et la littérature.<sup>9</sup>

### — Père Castor

collection de Flammarion, Paris (1931-)

Le Père Castor est une collection de l'éditeur Flammarion, fondée par Paul Faucher, pionnier de l'éducation nouvelle, marqué par l'avant-garde russe. La collection publie des ouvrages qui prônent une participation active des enfants. Elle est destinée à tous les enfants de 1 à 10 ans et désacralise le statut du livre jeunesse, longtemps perçu comme objet de luxe, en mettant entre les mains des enfants des petits livrets souples et légers qu'il va s'approprier.<sup>10</sup>

### — One Stroke

agence de design graphique et maison d'édition, Tokyo (1986-)

One Stroke est une agence de design graphique, également maison d'édition,

<sup>1</sup> Jeunesse, *L'Agrume* (en ligne), disponible sur : [lagrume.org/jeunesse/](http://lagrume.org/jeunesse/)

<sup>2</sup> Histoire, *Albin Michel* (en ligne), disponible sur :

[albin-michel.fr/histoire](http://albin-michel.fr/histoire)

<sup>3</sup> Autrement jeunesse, *Ricochet* (en ligne), disponible sur : [ricochet-jeunes.org/editeurs/autrement-jeunesse](http://ricochet-jeunes.org/editeurs/autrement-jeunesse)

<sup>4</sup> *About us, Corraini Edizioni* (en ligne), disponible sur : [corraini.com/en/chiamo](http://corraini.com/en/chiamo)

<sup>5</sup> *History, Danese Milano* (en ligne), disponible sur :

[danesemilano.com/en/history](http://danesemilano.com/en/history)

<sup>6</sup> À propos, *Éditions du livre* (en ligne), disponible sur : [editionsdulivre.com/a-propos](http://editionsdulivre.com/a-propos)

<sup>7</sup> À propos, *e-Toiles* (en ligne), disponible sur : [etoiles-editions.com/a-propos](http://etoiles-editions.com/a-propos)

<sup>8</sup> À propos, *hélium*

(en ligne), disponible sur : [helium-editions.fr/a-propos/](http://helium-editions.fr/a-propos/)  
<sup>9</sup> *Qui sommes-nous?, MeMo* (en ligne), disponible sur : [editions-memo.fr/](http://editions-memo.fr/)

<sup>10</sup> D. Korach, S. Le Bail, *Éditer pour la jeunesse*, Paris, Cercle de la Librairie, 2014, p. 14

créée par Katsumi Komagata. Le designer organise aussi des conférences, des expositions et des workshop à travers le monde, par le biais de cette structure. <sup>11</sup>

— **Rouergue jeunesse**  
maison d'édition, Rodez  
(1994-)

Le secteur jeunesse des éditions du Rouergue a été développé par le graphiste Olivier Douzou. Des albums jusqu'aux romans, Rouergue Jeunesse est une « aventure éditoriale qui cherche toujours à cultiver la curiosité, l'enthousiasme, et la créativité chez l'enfant ». <sup>12</sup>

— **Seuil jeunesse**  
maison d'édition, Paris  
(1982-)

Le secteur jeunesse des éditions du Seuil est créé sous l'impulsion du directeur Claude Cherki. Il place « la création au centre d'une politique éditoriale innovante », <sup>13</sup> se démarquant par une recherche graphique pointue et une diversité de propos, d'images et de formes. La structure a pour volonté d'offrir au jeune lecteur l'envie d'apprendre et de découvrir en s'amusant. Seuil jeunesse propose une centaine de titres par an.

— **Les Trois Ourses**  
association et maison d'édition, Paris  
(1998-2019)

Les Trois Ourses est une association fondée par trois bibliothécaires : Élisabeth Lortic, Odile Belkeddar et Annie Mirabel. Le développement de l'éducation artis-

tique des enfants par l'intermédiaire du livre est leur principale mission. Diffuseuse de livres rares et parfois éditrice, la structure organise également des formations pour enfants autour du livre, présente et expose les artistes de son catalogue, tels que Bruno Munari, Katsumi Komagata, Tana Hoban ou encore Sophie Curtil. <sup>14</sup>

— **volumique**  
maison d'édition, Paris  
(2010-)

Les éditions volumique sont une maison d'édition, cofondée par Bertrand Duplat et le designer graphique Étienne Mineur. La maison a investi le livre en papier comme une nouvelle plateforme informatique. Elle forme un laboratoire de recherche sur le livre, le papier et leurs rapports avec les nouvelles technologies. <sup>15</sup>

<sup>11</sup> One Stroke, *One Stroke* (en ligne), disponible sur : [one-stroke.co.jp/onestroke](http://one-stroke.co.jp/onestroke)

disponible sur : [lerouergue.com/qui-sommes-nous](http://lerouergue.com/qui-sommes-nous)  
<sup>12</sup> La Maison, *Seuil jeunesse* (en ligne), disponible sur : [seuiljeunesse.com/](http://seuiljeunesse.com/)

la-maison  
<sup>14</sup> Les Trois Ourses, *Les Trois Ourses* (en ligne), disponible sur : [lestroisourses.com/les-trois-ourses](http://lestroisourses.com/les-trois-ourses)

<sup>15</sup> *About volumique, volumique* (en ligne), disponible sur : [volumique.com/v2/portfolio/about\\_volumique](http://volumique.com/v2/portfolio/about_volumique)

## Références bibliographiques

— livres théoriques

- Josef Albers, *Interaction of Color*, Westford, Yale University Press, 1975 [1963]
- Robert Barthes, *Le bruissement de la langue : essais critique IV*, Paris, Seuil, 1993 [1984]
- Jocelyne Beguery, *Une esthétique contemporaine de l'album de jeunesse, de grands petits livres*, Paris, L'Harmattan, 2002
- Patrick Ben Soussan (dir.), *Les tout-petits et les livres*, Toulouse, Érès, coll. 1001BB, 2009
- Noam Chomsky, Jean Piaget, *Théories du langage, théories de l'apprentissage*, Paris, Seuil, 1982
- Joseph Courtés, *Du lisible au visible*, Louvain-la-Neuve, De Bœck, 1995
- Umberto Eco, *Lector in fabula*, Paris, Grasset, 1985
- Wolfgang Iser, *L'Acte de lecture : théorie de l'effet esthétique*, Liège, P. Mardaga, 1985 [1976]
- Hans Robert Jauss, *Pour une esthétique de la réception*, Paris, Gallimard, coll. NRF, 1978
- Emmanuel Kant, *Qu'est ce qu'un livre ?*, Paris, Presses Universitaire de France, coll. Quadrige, 1995 [1796]
- Dominique Korach, Soazig Le Bail, *Éditer pour la jeunesse*, Paris, Cercle de la Librairie, 2014
- Jocelyne Fracheboud, Katsumi Komagata, Jean Widmer et coll., *Les livres de... Katsumi Komagata*, Paris, Les Trois Ourses, 2013
- Alberto Manguel, *Une Histoire de la lecture*, Paris, Actes Sud, 1997
- Alain Milon, Marc Perelman (dir.), *L'Esthétique du livre*, Paris, Presses Universitaires de Paris Ouest, 2010
- Id., *Le livre au corps*, Paris, Presses Universitaires de Paris Ouest, 2012

- Id., *Le livre et ses espaces*, Paris, Presses Universitaires de Paris Ouest, 2007
- Bruno Munari, *De choses et d'autres*, Paris, Pyramyd, 2016 [1981]
- Id., *L'Art du design*, Paris, Pyramyd, 2012 [1966]
- Gaëlle Pelachaud, *Livres animés, entre papier et écran*, Paris, Pyramyd, 2016
- Michel Picard, *La lecture comme jeu*, Paris, Minit, 2003 [1986]
- Walter Slatoff, *With Respect to Readers: Dimensions of Literary Response*, Ithaca, Cornell University Press, 1970
- Sophie Van der Linden, *Lire l'album*, Paris, L'Atelier du poisson soluble, 2006

— revues

- *Spirale*, n°53, Toulouse, Érès, 2010/1
- *L'année psychologique*, vol.103, n°4, Paris, NecPlus/Université Paris Descartes, 2003
- *L'objet-livre, Hors cadre(s)*, n°19, Paris, L'Atelier du poisson soluble, 2016
- Les nouveaux livres-objets, *Le Français aujourd'hui*, n°186, Paris, Armand Colin, 2014/3
- Quand les artistes créent pour les enfants, des objets livres pour imaginer, *Mook*, Paris, Autrement, 2008
- *Revue de la BnF*, n°43, Paris, BnF, 2013/1

— livres jeunesse et/ou objets-livres

- Marion Bataille, *ABC3D*, Paris, Albin Michel jeunesse, 2008
- Frédéric Bertrand, Michaël Leblond, *Le Havre en pyjamarama*, Rodez, éditions du Rouergue, coll. Le monde en pyjamarama, 2017
- Anouck Boisrobert, Louis Rigaud, *Popville*, Paris, hélium jeunesse, 2009
- Diane Boivin, Lysiane Bollenbach, *Bric à brac magique*, Paris, Seuil jeunesse, 2016
- Marion Caron, Camille Trimardeau, *Hello Tomato*, Paris, Éditions du livre, 2016

- Julie Stephen Chheng, *La Pluie à Midi*, Paris, éditions volumique, 2017
- Agathe Demois, Vincent Godeau, *La grande traversée*, Paris, Seuil jeunesse, 2014
- Bruno Gibert, *Ma petite fabrique à histoires*, Paris, Autrement jeunesse, 2008
- Vincent Godeau, *Avec quelques briques*, Paris, L'Agrume, 2014
- Inkyeong Kim, Sunkyung Kim, *Zoo in my hand*, Paris, Éditions du livre, 2018
- Katsumi Komagata, *Little eyes*, Tokyo, Kaisei-sha, 1990-1992
- Id., *Little tree*, Tokyo, One Stroke, Les Trois Ourses, 2009
- El Lissitzky, *Les deux carrés*, Nantes, MeMo, coll. des Trois Ourses, 2013 [De Stijl, Berlin, 1922]
- Enzo Mari, Iela Mari, *L'Œuf et la Poule*, Paris, L'École des loisirs, 1970 [1960]
- Id., *La Pomme et le Papillon*, Paris, L'École des loisirs, 1970 [1960]
- Fanette Mellier, *Aquarium*, Paris, Éditions du livre, 2018
- Bruno Munari, *Dans le brouillard de Milan*, Paris, Les Trois Ourses, 1996 [1968]
- Id., *Livre illisible MN1*, Milan, Corraini, 2017 [1949]
- Id., *Prélivres*, Milan, Corraini, 2016 [Milan, Danese, 1980]
- Nathalie Parain, *Ronds et carrés*, Paris, Flammarion jeunesse, coll. Les albums du Père Castor, 1932

### Références webographiques

#### — emails

- Alexandre Chaize, *Re: Questions sur l'objet-livre* (message électronique), 18/05/19
- Guillaume Griffon, *Re: Questions sur l'objet-livre* (message électronique), 08/19/19
- Katsumi Komagata, *Re: Questions about the object-book* (message électronique) [traduit de l'anglais], 05/06/19

- Fanette Mellier, *Re: Questions sur l'objet-livre* (message électronique), 25/04/19

#### — pages de sites web (toutes consultées le 18/07/19)

- Laure Deschamps, *Avec quelques briques* : un album stylisé, à fleur d'écran, *La Souris Grise* (en ligne), 2015, disponible sur : souris-grise.fr/avec-quelques-briques-un-album-stylise-a-fleur-decran
- Laure Deschamps, *La pluie à midi, La Souris Grise* (en ligne), 2017, disponible sur : souris-grise.fr/la-pluie-a-midi-un-ocean-secret-se-cache-dans-vos-tablettes
- Édouard Gentaz, Laëtitia Pinet, Évaluation d'entraînements multisensoriels de préparation à la reconnaissance de figures géométriques planes chez les enfants de cinq ans : étude de la contribution du système haptique manuel, *Revue Française de Pédagogie* (en ligne), disponible sur : journals.openedition.org/rfp/753
- Antoine Oury, Pourquoi préfère-t-on (généralement) les livres imprimés aux ebooks ?, *Actualitté* (en ligne), 2019, disponible sur : actualitte.com/article/monde-edition/pourquoi-prefere-t-on-generalement-les-livres-imprimes-aux-ebooks/92665
- *About us*, Corraini Edizioni (en ligne), disponible sur : corraini.com/en/chisiamo
- *About volumique, volumique* (en ligne), disponible sur : volumique.com/v2/portfolio/about\_volumique
- À propos, *Éditions du livre* (en ligne), disponible sur : editionsdulivre.com/a-propos
- À propos, *e-Toiles* (en ligne), disponible sur : etoiles-editions.com/a-propos
- À propos, *hélium* (en ligne), disponible sur : helium-editions.fr/a-propos/
- Autrement jeunesse, *Ricochet* (en ligne),

- disponible sur : ricochet-jeunes.org/editeurs/autrement-jeunesse
- Chiffres clés de l'édition, *Syndicat national de l'édition* (en ligne), 03/07/19, disponible sur : sne.fr/economie/chiffres-cles/
- Histoire, *Albin Michel* (en ligne), disponible sur : albin-michel.fr/histoire
- *History, Danese Milano* (en ligne), disponible sur : danesemilano.com/en/history
- Jeunesse, *L'Agrume* (en ligne), disponible sur : lagrume.org/jeunesse/
- La Maison, *Seuil jeunesse* (en ligne), disponible sur : seuiljeunesse.com/la-maison
- Les Trois Ourses, *Les Trois Ourses* (en ligne), disponible sur : lestroisourses.com/les-trois-ourses
- Livre, Larousse (en ligne), disponible sur : larousse.fr/dictionnaires/francais/livre/47531
- Ma petite fabrique à histoires : une baguette magique poétique, *La Souris Grise* (en ligne), 2013, disponible sur : souris-grise.fr/ma-petite-fabrique-a-histoires-une-baguette-magique-poetique
- One Stroke, *One Stroke* (en ligne), disponible sur : one-stroke.co.jp/onestroke
- -orama, *Wiktionnaire* (en ligne), disponible sur : fr.wiktionary.org/wiki/-orama
- Qui sommes-nous ?, *Éditions du Rouergue* (en ligne), disponible sur : lerouergue.com/qui-sommes-nous
- Qui sommes-nous ?, *MeMo* (en ligne), disponible sur : editions-memo.fr/a-propos/qui-sommes-nous/
- Text/tures, l'objet livre du papier au numérique, *EnsadLab* (en ligne), Paris, 2014, disponible sur : ensadlab.fr/fr/textures-lobjet-livre-du-papier-au-numerique/

#### — vidéos

- Irma Boom, *Open House Lecture: Irma Boom*, *Youtube* (en ligne), Cambridge, Harvard GSD, novembre 2018, dispo-

- nible sur : youtube.com/watch?v=Ej\_B0DFBEmY
- Prune Lieutier, Du livre imprimé au livre augmenté en édition jeunesse : processus de création multimodaux en situation de remédiation, *Vimeo* (en ligne), Paris, EnsadLab, novembre 2014, disponible sur : vimeo.com/119546249#at=0

#### — applications

- Clé Dieudonné, Mathilde Fournier, Vincent Godeau et coll., *Avec quelques briques*, Paris, L'Agrume, 2013
- Julie Stephen Chheng, volumique et coll., *La Pluie à Midi*, Paris, éditions volumique, 2017
- Erik Escoffier, Bruno Gibert, Charlie Nguyem Kim et coll., *Ma petite fabrique à histoires*, Paris, e-Toiles, 2013

#### écriture + design graphique

Valentin Guesdon

#### relecture

Juanma Gomez  
Sylvie Guesdon

#### crédits photographiques

© L'Agume, p. 44 • © Albin Michel jeunesse, p. 43, 44 • © Corraini, p. 21 (Momasan Shop, Moon Picnic), 22 (Moon Picnic), 23, 24 • © Éditions du livre, p. 33, 34, 47, 48, 51, 52 • © e-Toiles/Autrement jeunesse, p. 52 • © Flammarion, p. 17, 18 • © Édouard Gentaz/Laëtitia Pinet, p. 61, 62 • © hélium, p. 40 (Moon Picnic) • © Kaisei-sha, p. 47 (Katsumi Komagata) • © MeMo, p. 17, 18 • © One Stroke/Les Trois Ourses, p. 39 (niguramu) • © Rouergue jeunesse, p. 34 (Chapeau Péruvien) • © Seuil jeunesse, p. 35, 36 • © volumique, p. 52

#### typographies

AnoStencil™ (Alias, 2015)  
Ano™ (Alias, 2012)

#### papier

Curious Skin extra blanc (270, 135 g/m<sup>2</sup>)  
Olin Regular extra blanc (90 g/m<sup>2</sup>)

#### impression

laser

#### exemplaires

/6

Achevé d'imprimer sur les presses  
de l'ésam Caen/Cherbourg  
le 29 novembre 2019.

#### remerciements

Je tiens à remercier sincèrement l'équipe pédagogique et technique de l'ésam Caen/Cherbourg, en particulier mon tuteur Juanma Gomez, pour sa disponibilité, son accompagnement et ses précieux conseils durant toute l'écriture et la conception graphique de ce mémoire. Je salue aussi Abir Belaid, Sarah Fouquet et Bérénice Serra, les enseignantes qui ont aidé toute notre mention à amorcer notre rédaction, ainsi que Pierre Aubert de la bibliothèque, Simon Grépinet de l'atelier sérigraphie et Éric Paquotte de l'imprimerie pour leur aide et leurs recommandations.

Je suis également reconnaissant aux éditeurs et designers graphiques Alexandre Chaize, Guillaume Griffon, Katsumi Komagata et Fanette Mellier, pour avoir eu l'amabilité de répondre à mes questions et de partager leurs positions sur l'objet-livre jeunesse.

Enfin, j'adresse un grand merci à mes parents pour leur soutien.

