



# **ALBUM ILLUSTRÉ**

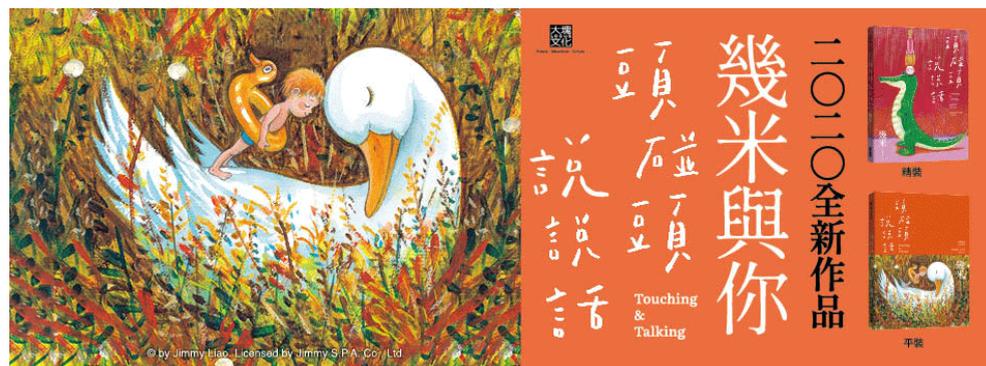
**Symphonie  
entre contenu et support**

<b>Intoduction</b>	<b>5</b>
<b>Observation et analyse d'albums illustrés</b>	<b>11</b>
Dans la nuit noire	16
Du bleu au bleu	20
Ali ou Léo ?	27
Le grand livre des peurs	35
<b>Le champ de l'objet-livre jeunesse</b>	<b>41</b>
Des albums remarquables	42
Des artistes	65
Des éditeurs	70
<b>Conclusion</b>	<b>75</b>
<b>Références</b>	<b>81</b>

Introduction



I



II

<sup>1</sup> L'album illustré est un livre composé d'illustrations, accompagnant généralement un texte, récit, éducatif ou documentaire. L'album est un support sur lequel interagissent images et textes.

<sup>2</sup> Le livre illustré est un genre de livre dans lequel les illustrations viennent compléter le contenu textuel, mais les mots restent le principal objet du livre.

<sup>3</sup> La bande dessinée est une forme d'expression artistique utilisant une juxtaposition de dessins ou d'autres types d'images fixes, articulés en séquences narratives et le plus souvent accompagnés de textes narratifs, dialogues, onomatopées.

<sup>4</sup> Il existe trois sortes d'agencements entre le texte et l'image; la redondance, la complémentarité et la disjonction. Redondance: Lorsque le texte et l'image exprime la même chose, on appelle ça la redondance des messages. Si elle peut être le signe d'un manque d'élaboration (effet de répétition ou de pléonasme),

Quand j'étais petite j'adorais lire des livres illustrés<sup>1</sup> et j'aime toujours bien lire des histoires, des contes, des romans, en regardant les illustrations, soit en noir et blanc, soit en couleurs, soit très élégantes, soit plus « gribouillées »... Ces illustrations m'emmènent dans le monde des histoires. Elles m'aident à imaginer plus de scènes, plus d'intrigues, je peux même faire semblant d'être un personnage dans l'histoire. La première fois que j'ai découvert les albums illustrés c'était au lycée. C'était un ouvrage de Jimmy Liao qui est un illustrateur taïwanais<sup>2</sup>. J'étais surprise, je ne savais pas que l'on pouvait raconter une histoire de cette manière (sauf en BD), c'est pourquoi j'ai décidé de consacrer ma recherche artistique à ce domaine. Je consulte de plus en plus d'albums illustrés chinois mais aussi étrangers tels que ceux de Rebecca Dautremer et Emily Gravett. Je suis attirée par ce genre de livres qui racontent des histoires avec autant d'images que de mots. Les images jouent un rôle majeur dans le récit, c'est un véritable langage.

**Album illustré<sup>1</sup>**, en anglais se dit « Picture book ». C'est un genre spécial dans la littérature jeunesse. Il est différent du **livre illustré<sup>2</sup>** et de la **bande dessinée<sup>3</sup>**. « De nombreux enfants n'ont pas besoin de lire les mots, ils peuvent également comprendre l'histoire en regardant les images. », le théoricien et rédacteur de livres jeunesse, Matsui Tadashi a indiqué l'importance des images dans l'album illustré. Dans ce type d'ouvrages, l'image est l'élément essentiel de la narration. Les images et les textes se croisent, s'accompagnent, s'influencent pour raconter ensemble une histoire.

Après des lectures, des recherches, des expérimentations et différents exercices, j'ai conçu mon premier album illustré pour mon projet de diplôme en Chine. Et puis j'ai travaillé avec un écrivain et j'ai conçu mon deuxième album. En ce moment je

fais beaucoup de recherches sur **la relation texte/ images**<sup>4</sup>. Je varie les compositions dans mes images pour voir comment cela change ou augmente le sens du texte. Mais lors de mon enquête de terrain et à l'occasion de mes propres expériences professionnelles, je n'ai pas encore suffisamment perçu et ressenti l'importance du « **support**<sup>5</sup> ». Je réfléchis principalement sur la base du « **contenu**<sup>6</sup> » comme nombre d'autres d'albums.

Depuis que j'étudie en France, je commence à regarder l'album illustré dans son ensemble et je trouve que **la conception graphique de l'objet livre**<sup>7</sup> joue un rôle non négligeable dans **la narration**<sup>8</sup>. J'ai découvert des œuvres de Bruno Munari et Katsumi Komagata. Ils ont fait du livre jeunesse un objet éditorial total. Par exemple, Dans le livre *Dans la nuit noire*, Munari a utilisé trois papiers différents pour présenter trois scènes, altérant les modes d'impression et de façonnages. La nuit est sur le papier noir, et puis dans la journée lumineuse, il utilise du papier calque. Quand on entre dans la grotte noire, on plonge dans des trous de papier gris, toujours plus loin et plus profondément dans le temps. Trois couches différentes de papiers nous amènent dans trois scènes différentes. Ce sont ses choix de fabrication qui augmentent les effets de la narration, chacune des trois histoires sont distinctes mais liées dans un seul et même ouvrage.

Dans le livre de Komagata, *Petit arbre*, c'est en trois dimensions qu'il évoque le cycle des saisons et de la vie. Il raconte l'histoire d'un arbre de sa naissance à sa mort d'une manière poétique. Sur chaque double page on peut trouver un petit volume d'arbre en papier. On peut observer la croissance d'un arbuste, se faisant petit à petit, pour devenir un arbre grand et majestueux. Le créateur ajoute justement une petite structure simple sur chaque double page, et cela nous surprend quand nous tournons les pages.

la redondance peut servir de projet poétique ou narratif. Complémentarité: L'intérêt premier de l'album est d'envisager une complémentarité entre le texte et l'image, soit le propos est créé grâce à leur mise en relation, soit que l'un apporte des indications complémentaires à l'autre. Disjonction: Le texte et l'image peuvent chacun avoir un discours indépendant. Ils peuvent entrer en contradiction, ou encore développer des narrations parallèles. Cette configuration sollicite considérablement le lecteur dans sa capacité à la distance critique et à l'anticipation.

<sup>5</sup> Le support concerne toutes les propriétés physiques du livre, il est le véhicule de contenu.

<sup>6</sup> Le contenu est tout ce que l'auteur veut exprimer; il comprend l'histoire, la pensée, la métaphore etc.

<sup>7</sup> La conception graphique de l'objet livre est le design visuel de l'objet et comprend des choix graphiques livre est le design visuel

de l'objet et comprend des choix graphiques tels que format, le choix du papier, la reliure, la mise en page, le façonnage, la manipulation...

<sup>8</sup> La narration désigne un récit détaillé, mais aussi la structure générale de ce récit. Dans un album illustré, la narration est souvent construite par le texte et l'image.

<sup>9</sup> Élisabeth Lortic, *L'air, Quand les artistes créent pour les enfants des objets livres pour imaginer*, Mook, Paris, Autrement, 2008, P8

<sup>10</sup> La couleur est la perception visuelle de l'aspect d'une surface ou d'une lumière. Montrer différentes couleurs aux enfants peut aider leur développement visuel.

<sup>11</sup> La forme est la description géométrique de la partie d'un espace occupée par un objet. Dans un album illustré elle décrit plutôt l'attribut géométrique de la page.

<sup>12</sup> Le format est la dimension d'objet, dans un album illustré il s'agit de la taille de page.

« **Les enfants petits, avant de maîtriser le langage, entrent en contact avec le monde de façon physique, directe et dense. Le livre est un objet que l'enfant a besoin de toucher, de lécher, de manipuler, en faisant du bruit avec les pages. Il a besoin d'éprouver la résistance des matières.**<sup>9</sup> » Depuis le XIX<sup>e</sup> siècle, de plus en plus d'artistes ont commencé à créer des livres pour enfants. Les artistes qui s'adressent aux enfants ont perçu les caractéristiques et les besoins de leurs jeunes lecteurs. Ils façonnent les différents supports en jouant avec les matériaux. Ils essaient de montrer aux enfants différentes **couleurs**<sup>10</sup>, **formes**<sup>11</sup>, **formats**<sup>12</sup>, **espaces**<sup>13</sup>, **signes**<sup>14</sup> et **la marche du temps**<sup>15</sup>... pour les initier au monde intelligible par des choix sensibles. Ils font livres créatifs et variés. Les créateurs d'aujourd'hui peuvent nous en apprendre beaucoup.

La plupart du temps, je travaille en tant qu'illustratrice. J'essaie d'explorer le rapport entre le support et la narration dans un album illustré. L'objet livre est le support de l'histoire et de l'image, un espace ouvert à l'imagination. Au XX<sup>e</sup> siècle, des artistes, tels que Bruno Munari, Katsumi Komagata, Tana Hoban, El Lissitzky, Sophie Curtil... ont mené leurs recherches sur les livres s'adressant principalement aux très jeunes enfants afin de les aider à découvrir le monde et de les initier à la lecture. Le livre jeunesse était aussi leur espace de création artistique, une nouvelle façon d'expérimenter des langages, des moyens plastiques et de les exposer, par la publication. Mon travail, lui, s'adresse plutôt aux enfants plus âgés de cinq ans à onze ans. Pour ce groupe d'âge, le marché diffuse des livres qui sont généralement plus ordinaires dans leur conception. Ils ne sont pas aussi variés que les albums pour la petite enfance comme avec **le livre tactile**<sup>16</sup>, le livre en carton ou en tissu, **le livre-jeu**<sup>17</sup>... Je pense qu'il est possible de s'inspirer de ces livres jeunesse et ainsi trouver des pistes pour enrichir la narration en développant la conception de l'objet

livre. Comment trouver un « support » qui correspond bien au « contenu » ? équilibrer/accorder le contenu et la forme ? Comment attirer l'attention/sensibiliser des enfants par le design du livre ? Comment concevoir un objet livre qui peut être produit en moyens ou grands tirages ?

<sup>13</sup> L'espace dans un album illustré concerne la page, l'enfant prend conscience des vides et des pleins, du contour, de l'importance du blanc, des marges en expérimentant lui-même l'espace de la page.

<sup>14</sup> Un signe est une marque, naturelle ou conventionnelle. Avant que l'enfant ne maîtrise la lecture, l'écriture lui apparaît comme un signe visuel abstrait qu'il va lire comme une image.

<sup>15</sup> Pour les enfants hier, demain, après-demain, c'est toujours aujourd'hui, mais quand les artistes créent l'album illustré, ils essaient d'aider les enfants à s'approprier le temps à travers leur design.

<sup>16</sup> Le livre tactile est à toucher, à caresser, à découvrir du bout des doigts. Textures, reliefs, jeux de pliages sont autant d'outils que d'indices pour suivre les histoires.

<sup>17</sup> Livre-jeu est comme un jouet pour l'enfant, il peut jouer le livre en manipulant : plier, déplier, ouvrir, fermer, toucher, tourner...

## Observation et analyse d'albums illustrés

Dans la nuit noire

Du bleu au bleu

Ali ou Léo ?

Le grand livre des peurs



se briebrle  
le scarppe



une petite araignée  
tisse sa toile

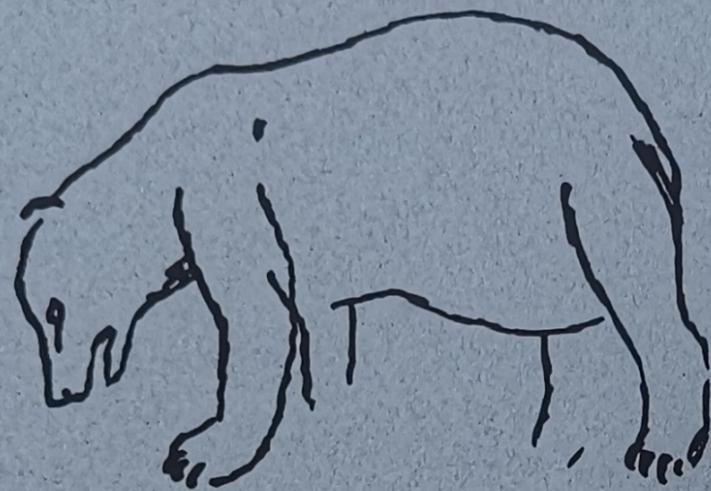


## Dans la nuit noire

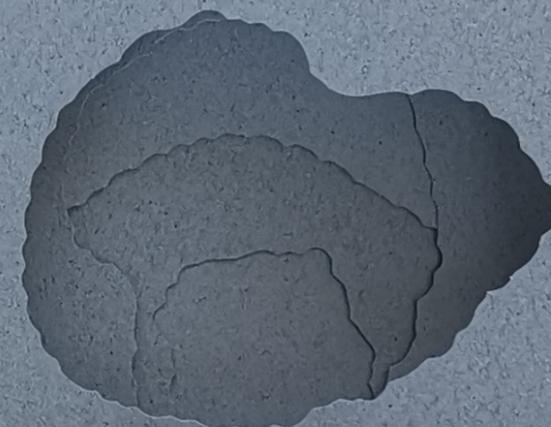
*Dans la nuit noire* est un album illustré de Bruno Munari. La première édition italienne a été publiée par Muggiani en 1956. En tant que graphiste, peintre, designer, éducateur et théoricien de l'art, Munari est l'auteur d'environ cent cinquante livres entre les années 1929 et 1997, dont une bonne trentaine s'adressent aux enfants.

C'est un livre en trois parties, la nuit, le jour et la grotte, auxquelles correspondent trois supports. Sur du papier noir, *Dans la nuit noire* est un rendez-vous entre deux chats amoureux et une petite lumière jaune dans le ciel. C'est en somme l'histoire de trois personnages curieux qui veulent explorer la lumière. Cette lumière sera le fil conducteur de l'ouvrage. Sur du papier calque : le jour se lève, on découvre que la lumière jaune est en réalité une luciole et on rencontre des insectes dans une prairie. Enfin, sur papier gris : on entre dans une grotte, on plonge dans les trous du papier. On y trouve des dessins préhistoriques, un trésor de pirates, une rivière souterraine, le squelette d'un animal antédiluvien... Puis lorsqu'on sort de la grotte, la nuit tombe et on retrouve les lumières des lucioles.

Dans ce livre, le plus remarquable est le choix des matériaux et la manière dont il participe au récit, à en augmenter le sens. Parce que c'est plutôt une aventure, une découverte plus qu'une simple histoire. Le plus important c'est l'expérience d'être sur les lieux. En tournant les pages, on rencontre des objets, des animaux, des inconnus. Les différents supports papiers nous amènent dans différentes scènes, nous montrant le temps qui passe et le changement des espaces. Tout d'abord, le papier noir est en accord avec la sensation nocturne. L'auteur utilise juste une couleur, le bleu, pour les silhouettes des personnages et des objets, comme dans notre perception durant la nuit, on ne voit que des



un ours des cavernes  
a été dessiné sur  
la paroi par un homme  
préhistorique



est-ce le coffre  
du célèbre trésor  
des pirates?

formes générales, des silhouettes simplifiées qui se détachent subtilement du fond, qui se devinent. La lumière se cache, page après page, il y a une intrigue.

Ensuite le papier calque correspond bien à la lumière du jour. Le changement du matériau nous dirige immédiatement dans le pré en plein jour. Grâce à la transparence du papier, on entraperçoit les pages du dessous. On tourne les pages comme on marche dans la prairie, traversant des herbes et découvrant des insectes. Notre œil navigue dans des images profondes, les arrières plans se devinent mais Munari entretient la surprise.

Pour la scène dans la grotte, Munari a choisi un papier bis texturé qui évoque la roche, réalisant ainsi une transformation spatiale. Des trous biscornus se superposent, faisant penser aux volumes et aux cavités de l'intérieur d'une grotte. Quand on tourne les pages, petit à petit, on s'enfonce dans les profondeurs de cette caverne. Cet album est un voyage dans **le corps-même du livre**<sup>18</sup>, on s'engouffre dans sa matérialité. Rien n'est donné à voir d'un bloc, mais par les couches qu'on effeuille. Le livre est un espace construit pour le récit. Les choix de **papiers**<sup>19</sup>, d'**impression**<sup>20</sup>, de **fabrication**<sup>21</sup>... tout est métaphorique.

Munari nous réserve plusieurs **surprises**<sup>22</sup> dans le livre. Par exemple, le point jaune évoquant la lune, symbolisé par un petit trou perforé dans la première partie, apparaît chaque double-page, à la même place, et du jaune est visible en arrière plan. Qu'est-ce que c'est ? La curiosité nous pousse à tourner les pages et nous donne envie de nous joindre aux trois scrutateurs, c'est un dispositif de lecture impliquant et interactif. Nous sommes lecteur et acteur du livre. Dans la grotte, on peut ouvrir le coffre au trésor et découvrir son contenu. Nos gestes sont déterminants pour comprendre l'histoire. Enfin, pour représenter

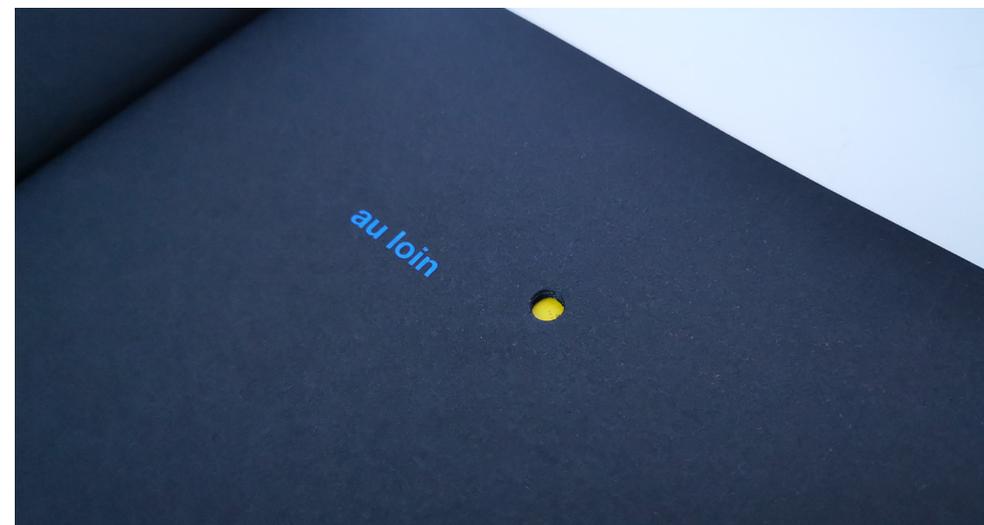
<sup>18</sup> Le corps du livre est tout l'objet livre, il est une combinaison de toutes les composantes du le livre, et il est le porteur du contenu du livre.

<sup>19</sup> Le papier est le matériau principal pour fabriquer des livres, les plus part des livres sont en papier, donc le choix du papier est un élément important sur la conception d'objet livre.

<sup>20</sup> L'impression est une partie importante de la création de livres, différentes techniques d'impression peuvent provoquer des effets différents.

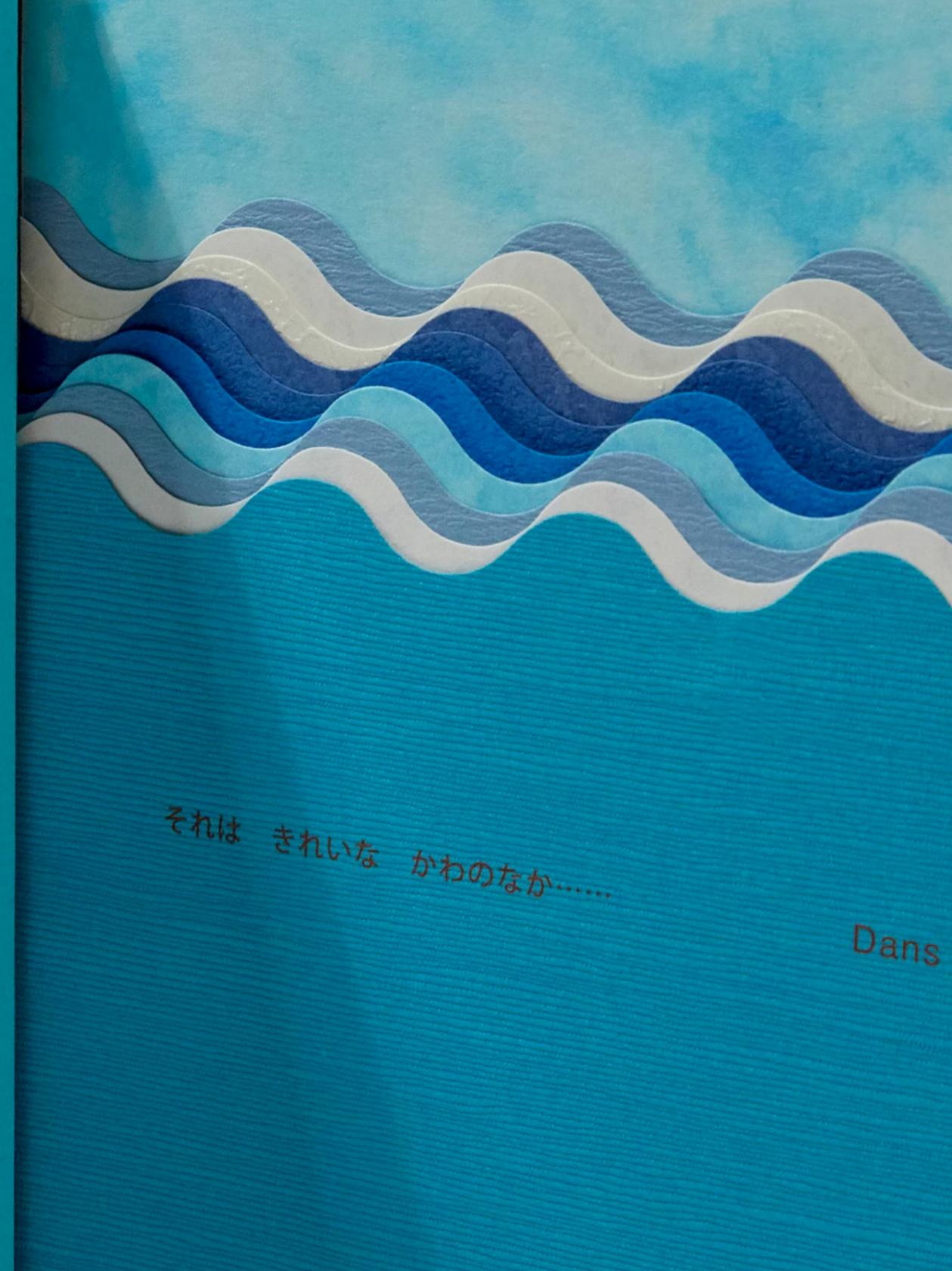
<sup>21</sup> La fabrication est le processus de création d'un livre entier, elle inclut : conception, mise en page, impression, reliure etc.

<sup>22</sup> La surprise est une émotion provoquée par une information ou un événement inattendu. La surprise est un bon moyen d'inciter les enfants à lire.



la rivière souterraine, le graphiste a utilisé le papier calque : à travers sa demi-transparence, on peut distinguer plus ou moins des poissons lointains ou proches, dans une esthétique proche de la perspective atmosphérique en peinture chinoise.

Pour Munari les livres jeunesse répondent aux besoins d'éducation ou de jeu. C'est important d'impliquer les lecteurs dans le livre. Il a choisi des matériaux évoquant efficacement les différents lieux. Il a retraduit nos expériences de la vie quotidienne. Il suscite des sentiments réels et son choix de papiers confère à l'histoire une nouvelle dimension.



<sup>23</sup> Komagata utilise des papiers teintés dans la masse et non encrés. Car il réalise ces ouvrages dans le cadre d'un partenariat exceptionnel avec un papetier, ce qui lui offre des occasions d'expérimenter des modes de fabrication difficilement accessibles en temps normal.

## Du bleu au bleu

*Du bleu au bleu* est un livre illustré issu de la série *bleu, jaune, vert* de Katsumi Komagata, publiée en 1994. Komagata est un artiste graphiste japonais. Il a commencé à faire des livres jeunesse quand il a eu son propre enfant. *Little eyes* est la première série qu'il réalise pour sa fille afin d'aider l'enfant dans son développement. Il a fait plus de cents cartes dessinées entre 1990 et 1992. Dans cette série de petits livrets dépliant, Komagata joue sur les formes, les découpes, les couleurs, les pleins et les vides.

Et puis Komagata a créé sa deuxième série *bleu, jaune, vert*, qui contient trois livres : du *bleu au bleu*, du *jaune au rouge*, du *vert au vert*. L'inspiration lui vient de ses souvenirs d'enfance. La couverture se déploie par une découpe, laissant entrevoir l'intérieur du livre. Les trois ouvrages sont constitués du même type de **papier**<sup>23</sup> tout en variant leur colorimétrie.

*Du bleu au bleu* raconte l'aventure de petits saumons. Ces petits saumons sont nés dans une rivière, ils vont chercher leurs parents. Ils rencontrent des grenouilles, une famille de cygnes, une sole, des forêts d'algues ondulantes et des baleines nageant vers le nord. Finalement ils reviennent dans leur rivière natale, et pondent leurs œufs, comme leurs parents l'avaient fait avant eux.

De la rivière à la rivière, d'œuf à œuf, du bleu au bleu. L'histoire est assez poétique, parle du cycle de la vie. Dans ce livre on plonge dans des papiers bleus : clairs, sombres, chauds, froids... Chaque page du livre est dans un papier différent, dans la gamme des bleus. Quand on ouvre la couverture, on peut voir des belles vagues, composées de feuilles de papier qui se superposent et changent de format tout au long du livre.



<sup>24</sup> La texture du papier est la veinure et le grain de la surface du papier, souvent il faut toucher pour distinguer des différentes textures.

<sup>25</sup> Le contraste est l'écart visuel et émotionnel causé par les différences entre deux objets ou plus.

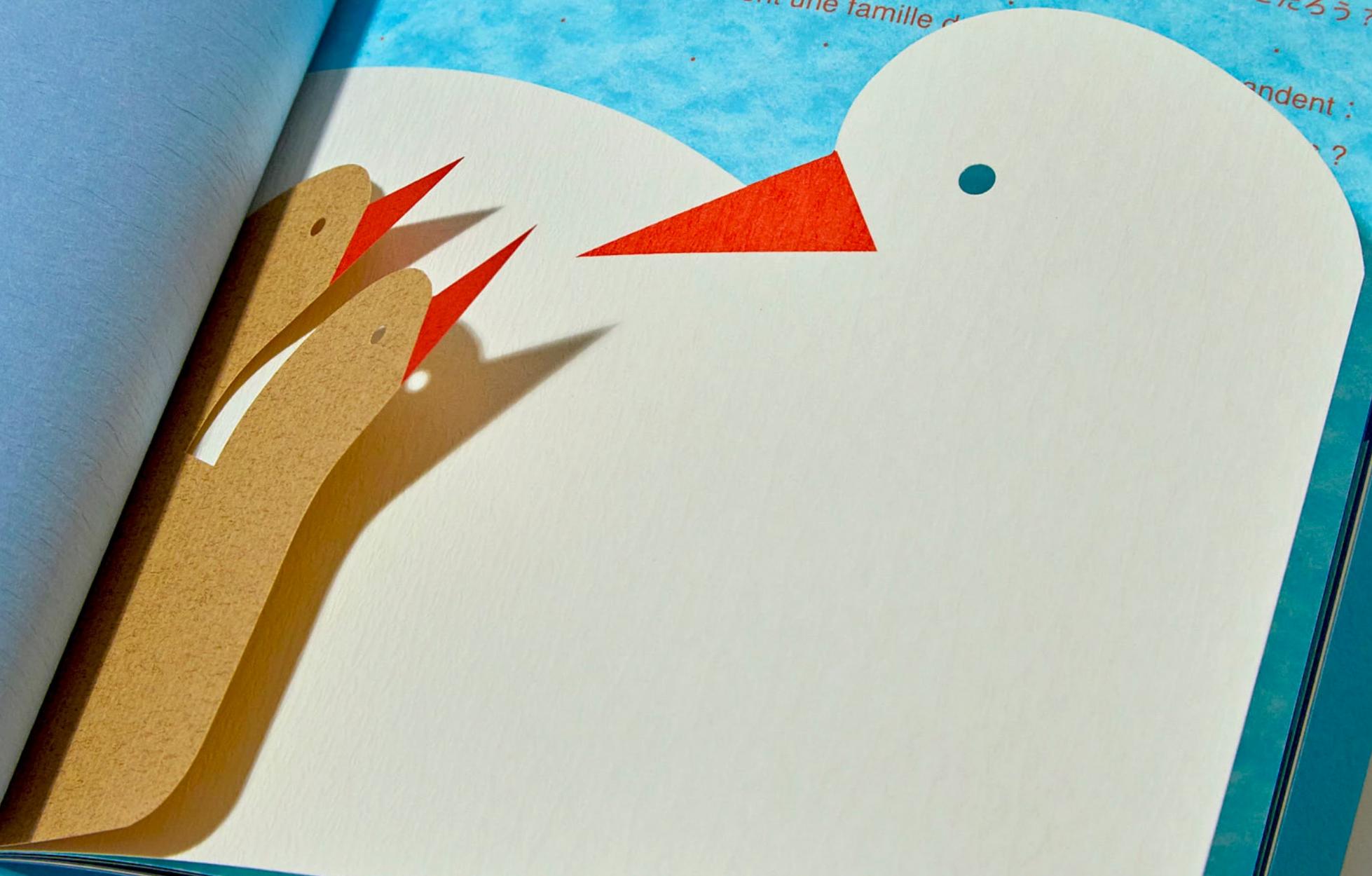
<sup>26</sup> Sophie Curtil, *La création d'image tactiles, Le livre tactile, un territoire à explorer*, La revue des livres pour enfants - N°216, p79

Les pages sont découpées en forme de vague, de la plus petite à la plus grande, chaque page du dessous débordant et dessinant une nouvelle vague, d'une autre teinte, comme des couches de vagues qui s'étendent jusqu'à l'horizon. On plonge dans la profondeur du livre. Cette idée lui est venue d'un souvenir d'enfance, celui d'une baignade en mer, quand il réalisa que la distance entre ciel et mer n'existait plus.

Les animaux et les plantes se cachent dans les vagues et apparaissent un par un lorsqu'on tourne les pages. On ne sait jamais ce qui apparaîtra sur la page suivante, c'est la surprise de tourner la page qui stimule notre curiosité.

L'autre élément important de cet ouvrage est **la texture**<sup>24</sup> même du papier. Komagata est très précis et exigeant sur le choix de ses matériaux. Les textures et les couleurs de papier s'adaptent parfaitement au sens du texte et à l'histoire des personnages. Les jeunes lecteurs ont l'impression d'être dans la scène, de baigner dans l'histoire. **Les contrastes**<sup>25</sup> de couleur, les formes et les textures créent des effets visuels très riches. On peut toucher les pages juste en les regardant. Mais la lecture ne se fait pas seulement avec les yeux, elle se fait aussi avec les doigts, avec la sensation tactile. Ça me fait penser au livre tactile. Ce genre d'ouvrage est à toucher, à caresser, à découvrir du bout des doigts. Comme Sophie Curtil, l'artiste qui a initié la collection « L'art en jeu » au Centre Pompidou, a dit « **Dans mon esprit, l'image tactile est d'abord pour le plaisir de la surprise, puis pour déclencher l'imagination, susciter de multiples interprétations, ouvrir l'imaginaire du lecteur. Mais elle peut en même temps montrer la diversité des moyens d'expression et de représentation tactile, permettre d'élaborer une sorte de vocabulaire et de grammaire tactiles à partir desquels on peut constituer un langage.** »<sup>26</sup> » On pourrait fermer les yeux et réussir

はくちょうのおやこにあいました。おやをしらないサケのこどもたち。  
Les bébés saumons rencontrent une famille d'ibis. Les poissons ne savent pas où sont leurs parents ?



quand même à suivre l'histoire.

Komagata a aussi travaillé sur des projets pour les enfants aveugles. Sophie Curtil lui a demandé de créer des livres tactiles qui ne soient pas seulement pour les enfants aveugles, mais qui puissent aussi nous amuser et que nous puissions partager. Il a réalisé en 2003 le livre *Plis et Plans* et un autre en 2004, intitulé *Feuilles*.

Le designer exploite bien des caractéristiques physiques, sensibles et plastiques du papier lui-même. Komagata a choisi des formes très simples et n'ajoute pas beaucoup d'autres images ou d'autres contenus, ce qui serait ici superflu. Le minimalisme ici laisse la place au sensible et provoque une expérience singulière, riche. Ce livre n'est pas comme les autres livres illustrés traditionnels. Il a dit « **j'essaie de faire les choses de manière différente pour chaque titre. Certains ne ressemblent pas aux livres ordinaires pour enfants, c'est pourquoi les gens doutent qu'ils soient utiles. Certains sont aussi trop fragiles pour être donner aux enfants, ce qui fait hésiter les parents. J'ai réalisé des livres fragiles pour dire à ma fille que les choses peuvent se casser. Il est aussi important pour les enfants d'apprendre que les choses sont fragiles et que nous devons les traiter avec soin.**<sup>27</sup> » Komagata mobilise davantage nos sens et évidemment c'est une autre manière de raconter une histoire.

<sup>27</sup> Katsumi Komagata, *Quand les artistes créent pour les enfants des objets livres pour imaginer*, Mook, Paris, Autrement, 2008, P30

<sup>28</sup> Une image en relief est une image en trois dimensions qui est volumétrique et qu'on peut la « lire » avec les doigts.

<sup>29</sup> L'empreinte est une marque distinctive laissée par un objet ou être vivant.

<sup>30</sup> C.Lordet, *Toucher pour voir*, Pau, 2010 (en ligne), disponible sur : [claire.lordet.free.fr/IMAGES\\_OPTIMISEES/memoire.pdf](http://claire.lordet.free.fr/IMAGES_OPTIMISEES/memoire.pdf)

<sup>31</sup> C.Lordet, *Toucher pour voir*, Pau, 2010 (en ligne), disponible sur : [claire.lordet.free.fr/IMAGES\\_OPTIMISEES/memoire.pdf](http://claire.lordet.free.fr/IMAGES_OPTIMISEES/memoire.pdf)

## Ali ou Léo ?

Née à Paris en 1949, Sophie Curtil est artiste, autrice de livres d'art pour enfants, conceptrice des collections L'art en jeu (Éditions du Centre Pompidou), Kitadi (Musée Dapper) et d'une série de livres artistiques tactiles. *Ali ou Léo ?* est le premier titre édité de cette série, qui est publié en 2002 par les éditions Les doigts qui rêvent.

Le scénario est inspiré du conte des Mille et une nuits, *Le Sac prodigieux*. Un sac est trouvé, Ali et Léo, tous les deux prétendent être le propriétaire du sac. Pour juger à qui appartient le sac, ils commencent à raconter ce qu'ils avaient chacun dans leur sac, tour à tour...

*Ali ou Léo ?* est un livre à lire autant avec les doigts qu'avec les yeux, il est destiné à tous, enfants et adultes aveugles, voyants ou malvoyants. **Douze images en relief<sup>28</sup> sont faites d'empreintes<sup>29</sup> d'objets tels que des clous, du grillage, du fil de fer, des boutons...**<sup>30</sup> L'autrice en a fait des compositions variées : des sinuosités, des tourbillons, des constellations, des enroulements, des explosions, des lacis... Elle a cherché à créer, tactiles et haptiques, le plus de diversité de lectures et d'interprétations possible.

**Ces images engagent les lecteurs à se frayer un chemin du doigt et à parcourir les textures, le graphisme et les espaces vide de la page. En cheminant mentalement au fil de ce parcours tactile, chacun peut à son tour imprimer son propre imaginaire sur l'empreinte proposée.**<sup>31</sup>

Parcourir un relief du doigt centimètre par centimètre, ou saisir d'un seul coup d'œil toute une surface sont deux modes de lecture bien différents.

« **Il est impossible, pour l'écrasante majorité d'entre nous qui voyons, ou pour ceux parmi nous qui ont vu, de concevoir la cécité absolue, celle des personnes**



- Dans mon sac,

.....

s'écria *Ali*,

.....

il y avait :

.....



qui naissent privées de vue. Il est aussi très difficile de nous figurer mentalement le monde sans tenir compte de l'expérience visuelle, tant la vue structure notre façon de penser. Cette domination de la vue sur les autres sens tient-elle à sa fulgurance et à son étendue, à sa capacité d'embrasser la réalité d'un seul coup et du sentiment d'évidence qui en résulte ? Nous ne doutons pas de ce que nous avons vu de nos propres yeux. Cela s'imprime dans notre cerveau avec une force telle que nous prenons souvent ces impressions pour des faits objectifs.

Au contraire, le sens du toucher nous paraît subjectif, lui qui implique notre intimité en passant par notre épiderme. Et comment se fier à lui, si mouvant, si tâtonnant, si hésitant, si partiel, si lent, si peu propice à la confrontation et à la discussion ?<sup>32</sup> »

Pour relier les deux sens, la conceptrice s'inspire du merveilleux conte des Mille et une nuit, où quelques noyaux d'olive et écorces d'orange cachés dans un sac provoquent des avalanches d'images insensées. Preuve que l'imaginaire est plus vaste que le monde réel. À sa façon, *Ali ou Léo ?* est une sorte de *Sac prodigieux*. Il ne contient que quelques empreintes d'objets sans valeur, mais on peut le remplir de trouvailles surprenantes avec notre imagination.

Grâce à ses expériences d'ateliers d'arts pratiques avec des enfants aveugles et de pédagogie, Curtil a trouvé une autre piste pour créer des livres jeunesse. Elle ne conçoit pas des images « normales », seulement en 2 dimensions mais elle a fait des images en relief, comme de très légers « bas-reliefs » dans un objet relié. Éclairé de face, leur relief est tout aplati mais lumière rasante il se dessine par les ombres. Regarder et toucher, deux façons de voir, d'appréhender la lecture sont ici bien combinés. Chaque mode de perception a ses avantages et ses limites. Curtil a ajouté une dimension

<sup>32</sup> Sophie Curtil, *Le livre tactile, un territoire à explorer*, La revue des livres pour enfants - N°216, P75-76



tactile qui complète notre sens visuel. Elle sait très bien que pour intriguer le relief est idéal. Cela nous donne des expériences tactiles lors de la lecture qui stimulent plus notre imaginaire, et enrichi l'histoire à priori simple de départ.

<sup>33</sup> Médaille Kate Greenaway (Kate Greenaway Medal) est un prix d'illustration en littérature d'enfance et de jeunesse britannique. Créé en souvenir de l'artiste Kate Greenaway, il est décerné tous les ans depuis 1955, conjointement avec la Carnegie Medal qui récompense les écrivains.

<sup>34</sup> Comme l'écriture textuelle, l'image a son propre langage. L'écriture graphique se compose des choix graphiques de l'auteur des images pour raconter visuellement une histoire.

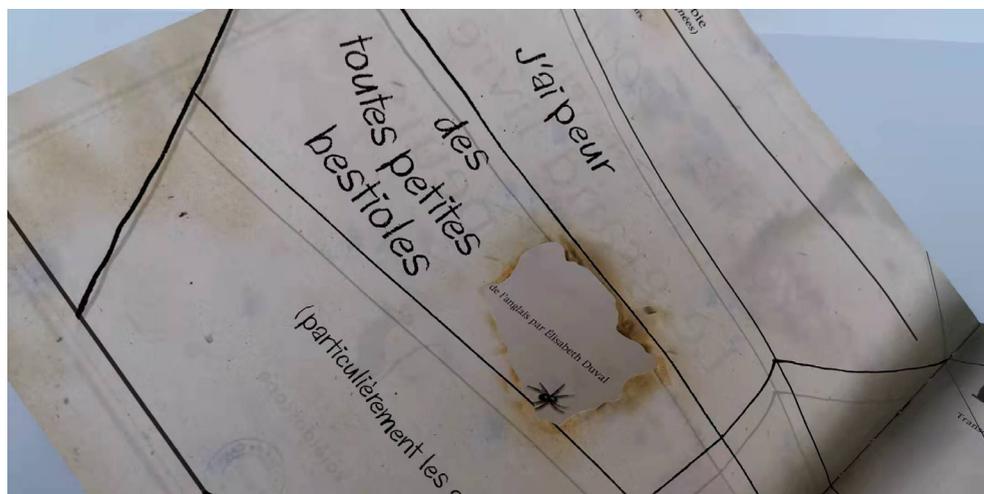
<sup>35</sup> Le collage est une technique de création artistique qui consiste à organiser une création plastique par la combinaison d'éléments séparés, de toutes espèces, de toutes sources, puis associés pour composer une nouvelle image.

<sup>36</sup> La découpe est une technique de création artistique, dans un album illustré, il s'agit d'enlever des morceaux ou des parties du papier pour évider des formes.

## Le grand livre des peurs

*Le grand livre des peurs* est un album illustré de Emily Gravett. Il est publié pour la première fois en Angleterre en 2007 chez Macmillan. Née en 1972 à Brighton, Emily Gravett est une auteure et illustratrice d'albums jeunesse. Elle a voyagé plusieurs années après avoir obtenu son diplôme de lycée et c'est à la naissance de sa propre fille qu'elle décide de faire des albums illustrés. *Les Loups*, son premier album, a été réalisé en 2005. Pour cette œuvre elle a remporté **la Médaille Kate Greenaway**<sup>33</sup>. Et puis en 2007 elle a gagné une seconde fois la même médaille pour son quatrième livre *Le grand livre des peurs*.

En tant qu'illustratrice, son style est assez spécial. Dans ce livre, elle développe **l'écriture graphique**<sup>34</sup> qu'elle avait employée pour *Les Loups* et y ajoute des techniques comme **le collage**<sup>35</sup>, **la découpe**<sup>36</sup>... C'est un livre particulièrement intéressant et extraordinaire. D'abord pour son thème car comme il est écrit sur **la page de garde**<sup>37</sup> : « **tout le monde a peur de quelque chose** ». **La peur peut terrasser l'être le plus courageux. Selon l'auteure, elle a gardé cette idée dans la tête plusieurs années durant avant de la coucher sur le papier. Comme elle-même le dit : « Je suis une personne assez nerveuse et j'ai tendance à avoir de nombreuses peurs et phobies aussi j'ai commencé à y réfléchir. Ma fille aussi est assez peureuse et j'ai pensé que ce serait assez amusant d'avoir un livre qui serait construit comme une liste.**<sup>38</sup> » Lorsqu'elle a eu l'idée d'une souris pour incarner ce récit ce livre a commencé à se concrétiser. Elle a dit dans une interview : « **C'était au moment où j'ai trouvé l'idée d'une petite souris que tout s'est mis en place. Si c'était une petite souris ça serait parfait, car les souris sont des petites choses tremblantes et peureuses. En tant que tel, le personnage pourrait avoir de grandes peurs, mais il pourrait aussi creuser son tunnel à travers**



<sup>37</sup> Feuille que l'on ajoute entre la couverture et la page de titre au moment de l'impression d'un livre.

<sup>38</sup> "I'm a quite nervous person and I tend to have quite a lot of fears and phobias and I started to think about. My daughter was also quite fearful. As a little child, she was quite fearful and I was thinking about her fears and so I thought it would be quite fun to have a book that was just like a list." - disponible sur: [readingrockets.org/books/interviews/gravett](http://readingrockets.org/books/interviews/gravett)

<sup>39</sup> "And it wasn't until I came up with the idea of a mouse that it seemed to come together. And then I realized that if it was a little mouse, then that would be perfect because they're so small and shivery and sort of scared of things that he could have these big fears, but he could work his way through the book so he could actually burrow himself into it." - disponible sur: [readingrockets.org/books/interviews/gravett](http://readingrockets.org/books/interviews/gravett)

### Le livre et se lover dedans.<sup>39</sup> »

L'histoire est simple, c'est le monologue intérieur d'une petite souris qui a une phobie. Elle a peur de presque tout ce qu'elle voit, car elle est toute petite. Elle est effrayée par les autres petites bêtes, les objets inconnus d'elle, les couteaux pointus, le bruit, les chiens, les chats... Elle a peur d'être aspirée par la bande ou d'être emportée par la chasse d'eau, ou par le simple fait d'être toute seule ou dans le noir... Pour triompher de ses peurs, elle se défie et dessine ce livre des peurs.

Après avoir décidé du sujet et du personnage qui en incarnerait rôle principal, la grande question reste : comment nous montrer cette histoire ? Gravett met tout en œuvre pour nous convaincre que ce livre est créé par la petite souris elle-même, elle est le héros de l'histoire mais à la fois la créatrice du livre. Gravett a ouvert un trou dans la couverture et on peut y voir à travers une petite souris qui tient un crayon. La souris a barré le nom de l'auteur, en caractères d'imprimerie, et y a écrit son nom en écriture script à la place.

« **Je voulais vraiment donner l'impression qu'elle avait réellement été dans le livre, qu'elle en avait mangé des parties et que ça avait vraiment eu un impact sur le livre.**<sup>40</sup> », explique Gravett. Quand une petite souris a peur, qu'est-ce qu'elle va faire ? Elle grince, elle ronge, elle déchire et elle urine... Pour créer un effet réaliste, Gravett expérimente différentes façons de faire et finalement elle adopte deux petites souris qui l'aident à formaliser leur « façonnage » du livre. Elle scanne des papiers salis, lacérés, grignotés ou mordus par les souris, et en a fait des montages sur Photoshop. Elle a découpé des morceaux des pages pour en ajuster les contenus. De plus, l'auteur a conçu des parties que l'on peut ouvrir, par exemple, la coupure de journal ou la carte. Notre action ne se résume pas à tourner des pages, on peut aussi déplier des documents, manipuler

différemment l'objet livre. Cette conception augmente **le plaisir de lire**<sup>41</sup>, cela nous permet de découvrir et d'interagir avec le livre.

Tout au long de l'ouvrage de Gravett elle s'emploie à nous faire vraiment ressentir l'existence de la souris et ses peurs. Pour que les lecteurs puissent se mettre à la place de la petite souris et ressentir ses émotions. La créatrice veut montrer un monde vraisemblable aux enfants mais malgré tout elle a ajouté des éléments fantastiques. Elle n'a pas évité les aspects ennuyeux, ni fait peur intentionnellement à l'enfant. Elle guide les enfants pour affronter leur peur, avec humour, et souhaite qu'ils trouvent la force de surmonter les difficultés. Gravett conçoit le livre comme moyen de raconter une histoire et travaille avec des images pour inspirer **l'empathie**<sup>42</sup> des jeunes lecteurs et ainsi obtenir un meilleur effet narratif.

<sup>40</sup> "And I really wanted to make it look like he had actually been in the book eating parts of the book and had really made an impact on the book." - disponible sur: [readingrockets.org/books/interviews/gravett](http://readingrockets.org/books/interviews/gravett)

<sup>41</sup> Le plaisir de lire est un concept important pour les créateurs de livre jeunesse. Comment attirer les enfants à la lecture? Comment faire comprendre aux enfants ce que l'auteur veut transmettre? Il faut prendre en considération la psychologie de l'enfant et connaître leurs centres d'intérêt.

<sup>42</sup> L'empathie est la reconnaissance et la compréhension des sentiments et des émotions d'un autre individu. Dans un livre illustré, l'empathie peut aider l'enfant à mieux comprendre mieux et les émotions de personnage.



## Le champ de l'objet-livre jeunesse

Des albums remarquables

Des artistes

Des éditeurs



Le lundi,  
elle croque  
dans une pomme.  
Elle y fait un trou.  
Mais elle a  
encore faim.

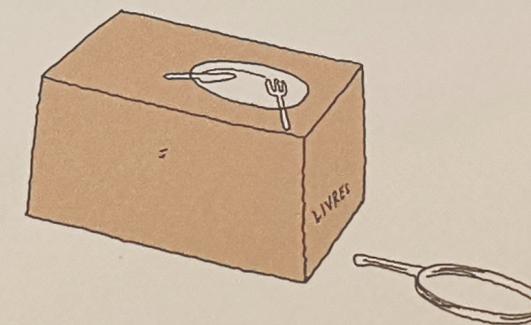
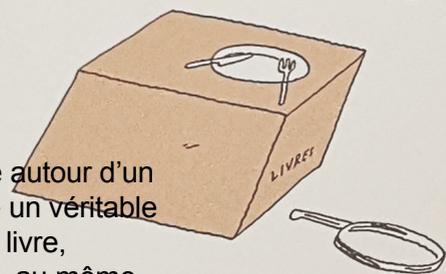


**La chenille qui fait des trous**  
Eric Carle

Pour montrer jour après jour que la chenille mange de plus en plus, Eric Carle change la dimension de ses pages, chaque page du dessous débordant de la page du dessus. Comme ça, d'un coup d'œil on peut voir le cheminement de cette chenille dévorant le livre.

**Le trou**  
Øyvind Torseter

Toute l'histoire tourne autour d'un trou. L'auteur a percé un véritable trou dans le corps du livre, donc ce trou traverse, au même endroit, chaque page. Le créateur compose ses illustrations en fonction de chaque trou. On peut apprécier les différences de profondeurs du trou au fur et à mesure de la lecture. Cela nous ramène à une certaine réalité et ajoute au plaisir de la manipulation.



## Vert

Laura Vaccaro Seeger

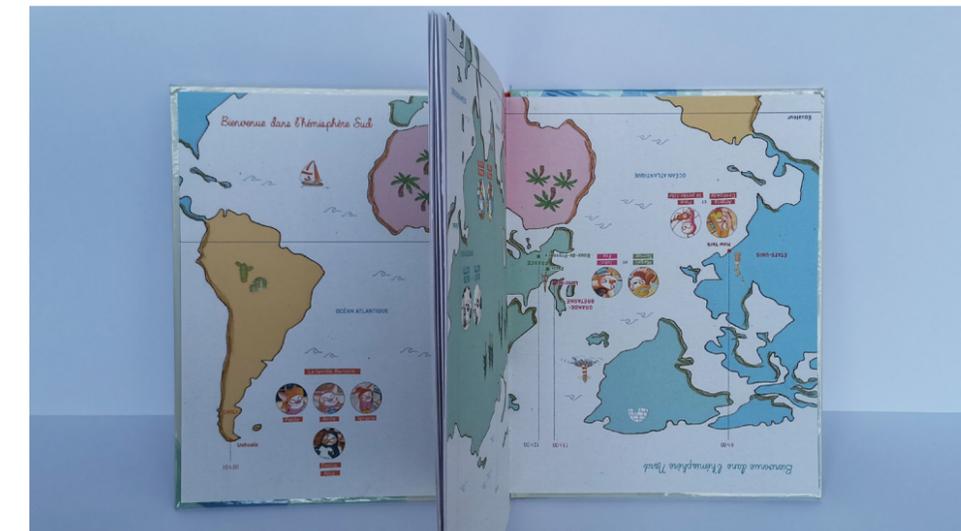
Dans cet album, une même couleur nous donne des sentiments différents selon ses différents environnements. Pour le montrer, l'auteure a fait des trous dans les pages du livre. On peut ainsi observer la couleur de la page suivante à travers le trou, et comparer cette même couleur à travers ces différents dessins. L'auteure nous expose cette expérience chromatique et éditoriale de manière intuitive.



## Où est passé mon pull ?

Nicola Slater

Dans ce livre, il y a beaucoup d'**interactions**<sup>43</sup>. L'histoire commence par la recherche d'un simple pull. Les lecteurs participent à sa recherche en ouvrant les portes, le tuyau. L'auteure engage les lecteurs dans son histoire grâce à une conception de l'objet originale, intuitive et sensible.





### **Un jour sur terre**

Gwendoline Raison & Noémie Malbecq

C'est un livre que l'on peut lire par chaque extrémité. Le sens de l'image de la première moitié et de la seconde moitié sont inversés. Une moitié de l'histoire se trouve dans l'hémisphère sud et l'autre moitié dans l'hémisphère nord. Des résidents du monde entier se rendent au même endroit pour fêter leur anniversaire. Au milieu du livre, l'auteur a fait deux rabats, que l'on peut déplier pour voir un large panorama, espace de rencontre entre les deux parties de l'ouvrage.

**La baleine qui voulait voir la mer**

Troy Howell & Richard Jones

Selon le déroulé de l'histoire, l'auteur a occasionnellement ajouté un rabat qu'on peut ouvrir verticalement. Cette conception élargit l'espace du livre, permet de prolonger l'image au-delà du format d'origine. L'auteur a modifié la dimension des pages pour qu'elle corresponde à l'histoire lors de la narration, cela induit des manipulations et une plus grande implication du lecteur.





**Glouton la chasse au monstre**  
Emma Yarlett

Dans cet album illustré, un monstre dévore les livres. La créatrice a astucieusement conçu son objet-livre. Elle y a fait des trous et y a glissé de petits livrets qu'on peut les ouvrir comme des vrais livres. Les yeux du lecteur suivent l'indication des trous et poursuivent le monstre ; les mains du lecteur peuvent ouvrir des livrets collés sur les pages, et chercher le monstre avec le petit garçon dans l'histoire. Ces interactions permettent aux lecteurs de participer à l'histoire et en même temps cela augmente le plaisir du récit.



**Réveil**  
Hector Dexet

L'auteur change la dimension de chaque page de son ouvrage, de la plus grande à la plus petite. On tourne les pages et on traverse le champ de glace. Le soleil se lève peu à peu et la glace fond progressivement, le format de la page réduit progressivement. Cette conception éditoriale expérimente des changements dans le temps et dans l'espace.



### Imagine un jardin

Hélène Druvert

L'auteure utilise la technique de **la découpe laser**<sup>44</sup> dans ce livre. Elle creuse la silhouette d'une forêt sur les papiers, superposés, couche par couche. Lorsque des lecteurs tournent les pages, ils naviguent dans la forêt. Il se crée une lecture immersive.



**The slowpoke snail**  
Zhou Zongwei & Zhu Yingchun

Ce livre parle de la vie d'un escargot adopté par l'auteur. Sur sa couverture, le designer utilise l'impression UV<sup>45</sup> pour imprimer la trace d'un escargot rampant.



### Entre chats

Claire Zucchelli-Romer & Amandine Delaunay

Cet ouvrage parle l'histoire entre un chat noir et un chat blanc. L'auteur installe un fil de laine entre les deux chats pour qu'ils jouent. La longueur de la ligne devient de plus en plus courte, au fur et à mesure que l'on avance dans la lecture. Le designer va jusqu'à ajouter un véritable fil dedans pour enrichir la narration et questionner notre rapport au réel.

<sup>43</sup> L'interaction est une action ou une influence réciproque entre le livre et le lecteur.

<sup>44</sup> La découpe laser est un procédé de fabrication qui consiste à découper la matière grâce à une grande quantité d'énergie générée par un laser et concentrée sur une très faible surface.

<sup>45</sup> L'impression UV est une technique d'impression numérique qui consiste à utiliser une encre à polymérisation UV. La surface de l'encre imprimée sur le papier est réfléchissante.

<sup>46</sup> Annie Mirabel, *Attention, vous êtes bien réveillés ?*, *Quand les artistes créent pour les enfants, des objets livres pour imaginer*, Mook, Paris, Autrement, 2008, P26

<sup>47</sup> Annie Mirabel, *Jouer avec l'art*, *Quand les artistes créent pour les enfants, des objets livres pour imaginer*, Mook, Paris, Autrement, 2008, P16

## Bruno Munari

Bruno Munari est un artiste du vingtième siècle, à la fois graphiste, peintre, designer, éducateur et théoricien de l'art. Il est l'auteur, entre les années 1929 et 1997, d'environ cent cinquante livres, dont une bonne trentaine s'adresse aux enfants. **Le philosophe et critique d'art Gillo Dorfles a dit lors d'un hommage rendu à l'artiste pour son anniversaire : « Munari est l'un des rares exemples d'équilibre intérieur entre réflexion et sentiments, entre instinct et raison, qui se traduit dans une œuvre parfaitement équilibrée bien que toujours ouverte à la nouveauté et à l'imprévu. »**<sup>46</sup>

Munari a inventé des livres merveilleux pour enfants, comme *Jamais contents*, *L'homme au camion*, *Toc toc*, *La magicien jaune*, *Dans le brouillard de Milan...* Il développe la créativité et l'imagination de l'enfant à travers le jeu. Il joue sur les dimensions de la page et les matériaux de fabrication, mettant l'accent sur l'aspect tactile du livre-objet, sans oublier l'aspect ludique et l'humour. **Il s'amuse avec les formes, les couleurs, les stéréotypes des contes. Jouer et lire sont pour lui imbriqués, tels le yin et le yang.**<sup>47</sup>

## Katsumi Komagata

Katsumi Komagata est un artiste, graphiste japonais, né en 1953. À la suite de la naissance de sa fille Ai en 1989, Komagata conçoit ses premiers livres pour enfants à partir de 1990. Il crée des livres pour enfants qu'il édite via sa propre maison d'édition, One Stroke, située à Tokyo. Il a créé des ouvrages remarquables, d'abord avec La collection *Little eyes* (1990-1992), cette série de petits livrets dépliantes se déclinent en jeux de formes et de découpes, de couleurs et d'associations qui aident l'enfant dans son développement. Et puis, il a conçu la série *Bleu, Jaune, Vert* en 1994, *Hana et Nora* (2001), *Trouve-le !* (2002),

ou bien encore le livre pop-up *Petit arbre* (2008) ... Ses créations sont réalisées en papiers colorés découpés, se dépliant et se superposant. Son intérêt pour la matérialité du livre prend sens en donnant une troisième dimension à l'image plate de l'imprimé.

## Sophie Curtil

Sophie Curtil est une artiste plasticienne, graveuse, éditrice et illustratrice française, notamment en littérature jeunesse.

Conjointement à sa pratique artistique, elle approfondit sa réflexion autour de l'art et de l'enfance avec le Centre Georges Pompidou : médiations à l'Atelier des enfants dès son origine, création de la collection de livres « l'Art en jeu », mise en place des parcours artistiques pour les publics mal-voyants... Elle a également créé des livres artistiques aux éditions Les Trois Ourses.

## Ianna Andréadis

Ianna Andréadis, artiste, est née à Athènes en 1960. Son travail multiple comprend peintures, dessins, photos et livres publiés en France, au Mexique et en Inde. Elle a réalisé plusieurs albums en lithographie édités par l'Atelier Franck Bordas, et des livres en tissu, diffusés par l'association des Trois Ourses. **Elle peut proposer aux enfants de colorier des croquis de feuilles, de fleurs ou d'oiseaux rapidement esquissés, dans lesquels elle excelle. Le petit livre des couleurs (1997), composé ainsi de tissus de différents formats, permet de jouer avec les couleurs en tournant les pages. Et pour concevoir un livre à compter, elle utilise des tissus à motifs, comme les wax africains.**<sup>48</sup>

<sup>48</sup> Ianna Andréadis, Quand les artistes créent pour les enfants, des objets livres pour imaginer; Mook, Paris, Autrement, 2008, P51

## Emily Gravett

Emily Gravett est une écrivaine et illustratrice britannique. Diplômée de l'Université de Brighton, Emily Gravett a remporté en 2004 le prix Macmillan du " meilleur illustrateur ". Elle est une illustratrice prolifique, elle a créé de nombreux albums interactifs. En 2005, elle a publié son premier livre *Les loups*, et puis elle a sorti des livres chaque fois plus inventifs, par exemple, *Le grand livre des peurs* (2007), *Le problème avec les lapins* (2009) ... Ce sont tous des livres interactifs. Tout en racontant, elle utilise des widgets interactifs pour permettre aux lecteurs de participer à l'histoire et ce qui crée des surprises.

## Øyvind Torseter

Øyvind Torseter est un écrivain, auteur de bande dessinée et illustrateur norvégien. Il travaille avec des techniques très variées, du papier découpé au dessin numérique. Il utilise aussi des matériaux inusités, jouant avec les textures et ne cachant pas ses ratures. Ainsi ses pages peuvent contenir du relief, un trou, des déchirures... Son livre *Le trou* est particulièrement intéressant, Toute l'histoire tourne autour d'un simple trou. L'auteur a percé un véritable trou dans le corps du livre, donc ce trou traverse, au même endroit, chaque page. Le créateur compose ses illustrations en fonction de chaque trou. On peut apprécier les différences de profondeurs du trou au fur et à mesure de la lecture. Cela nous ramène à une certaine réalité et ajoute au plaisir de la manipulation.

## Eric Carle

Eric Carle est un auteur-illustrateur américain de littérature de jeunesse né en 1929 à Syracuse dans l'État de New York. Il illustre ses albums dans un style qui lui est propre : technique du collage. Il a réfléchi aussi sur la relation entre la conception d'objet livre et la narration. Dans son œuvre la plus célèbre *La chenille qui fait des trous*, on y voit jour après jour une chenille qui mange de plus en plus le livre, il a changé la dimension de ses pages, chaque page du dessous débordant de la page du dessus. Comme ça, d'un coup d'œil on peut voir le cheminement de cette chenille dévorant le livre. Il a créé de nombreux livres avec ce principe de collages. Ses œuvres rencontrent un grand succès et sont traduites dans de nombreuses langues.

## Viviane Schwarz

Viviane Schwarz est une écrivaine et illustratrice de livres : livres d'images, bandes dessinées, livres d'artisanat, livres interactifs. Elle est née en Allemagne où elle a grandi dans une petite ville. Passionnée de livres dès la petite enfance, elle commence très tôt à inventer des histoires. Lorsqu'elle décide de partir faire ses études en Angleterre, c'est pour apprendre l'anglais, qui lui semble être une meilleure langue d'écriture. Elle est primée et ses livres sont publiés dans le monde entier. Elle invente aussi des jeux et enseigne. *Il n'y a pas de chats dans ce livre*, *Coucou les chats* et *Y a-t-il un chien dans ce livre ?*, sont des livres avec lesquels on peut jouer. On peut participer en cherchant des pistes, en ouvrant et fermant les petites fenêtres dans les pages.

## Laura Vaccaro Seeger

Laura Vaccaro Seeger est une artiste, animatrice, designer, auteure, écrivaine et illustratrice américaine, notamment en littérature jeunesse. Elle reçoit régulièrement les récompenses les plus prestigieuses (Caldecott Honor, Emmy Award...) pour ses livres publiés aux États-Unis.

*Noir ? Blanc ! Jour ? Nuit !* est le premier de ses livres à être publié en France. C'est un livre nourri de contrastes. Dans son album *Vert*, elle montre comment une même couleur peut influencer nos sentiments selon ses différents environnements, l'auteure y a également fait des trous dans les pages du livre. On peut ainsi observer la couleur de la page suivante à travers cette ouverture, et comparer les variations de cette même couleur à travers ces différents dessins. L'auteure nous expose cette expérience chromatique et éditoriale de manière intuitive.

### **Les Trois Ourses**

association et maison d'édition,  
Paris (1998-2020)

Les Trois Ourses est une association fondée par trois bibliothécaires : Élisabeth Lortic, Odile Belkeddar et Annie Mirabel. Le développement de l'éducation artistique 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>49</sup>

### **Corraini**

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

Corraini est une maison d'édition et une galerie d'art, ainsi qu'un espace d'ex- périmentation 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>50</sup>

### **One Stroke**

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

One Stroke est une agence de design graphique, également maison d'édition, créée par Katsumi Komagata. Le designer organise aussi des conférences, des expositions et des workshops à travers le monde, par le biais de cette structure.<sup>51</sup>

### **MeMo**

maison d'édition, Nantes  
(depuis 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 papiers, formats, typographies 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>52</sup>

### **Danese**

galerie et maison d'édition, Milan  
(depuis 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>53</sup>

### **Les Doigts Qui Rêvent**

maison d'édition, Talant  
(depuis 1994)

Les Doigts Qui Rêvent est une maison d'édition à but non-lucratif, dont l'objectif principal est de donner accès à la lecture et à la découverte tactile aux enfants non-voyants et malvoyants, simplement comme tous les enfants. Pour favoriser l'inclusion des enfants déficients visuels, LDQR crée/adapte et diffuse des albums tactiles illustrés en France et à l'international et offre cette fabrication chargée de sens comme moyen de réinsertion de publics en grande difficulté.<sup>54</sup>

### **L'école des loisirs**

maison d'édition, Paris  
(depuis 1965)

L'École des loisirs est un éditeur français de littérature de jeunesse créé en 1965 par Jean Fabre, Jean Delas et Arthur Hubschmid. L'école des loisirs s'est toujours efforcé, en toute liberté, de résoudre le plus harmonieusement possible l'équation magique entre les auteurs et leurs lecteurs. L'audace, l'impertinence, le souci constant de qualité, le maintien de méthodes de travail artisanales sont les clés de la longévité de cette Maison familiale et de l'estime qu'on lui porte.<sup>55</sup>

### **Kaléidoscope**

Maison d'édition, Paris  
(depuis 1989)

Créées en 1989 par Isabel Finkenstaedt, les éditions Kaléidoscope ont réussi à forger un catalogue prestigieux d'ouvrages pour les enfants, leur permettant de s'identifier, de s'évader ou de retrouver des situations familières. Pendant ces trente années, Kaléidoscope a permis de faire connaître en France de nombreux auteurs anglo-saxons (dont Anthony Browne, Oliver Jeffers, Emily Gravett ou David McKee...). La maison a aussi accompagné

dans leur parcours de nombreux auteurs français comme Geoffroy de Pennart, Marianne Barcion, Christine Naumann-Villemin, Kris Di Giacomo, Michaël Escoffier...<sup>56</sup>

### La joie de lire

Maison d'édition, Genève  
(depuis 1987)

Nées à Genève et spécialisées en littérature jeunesse, les Éditions La Joie de lire ont fait découvrir de nombreux talents et redécouvrir plusieurs classiques du genre. Leur ligne audacieuse et exigeante leur a valu de nombreux prix et une reconnaissance internationale.<sup>57</sup>

### Éditions amaterra

Maison d'édition, Lyon  
(depuis 2012)

Créée en 2012, Amaterra est une maison d'édition indépendante, spécialisée en jeunesse. Les ouvrages surprennent les jeunes lecteurs, éveillent leur curiosité, que ce soit en explorant les possibilités techniques du papier (découpes, volets, encres spéciales...) ou simplement en abordant les thèmes sous un angle original.<sup>58</sup>

<sup>49</sup> Les Trois Ourses, *Les Trois Ourses* (en ligne), disponible sur : [lestroisourses.com/les-trois-ourses](http://lestroisourses.com/les-trois-ourses)

<sup>50</sup> Corraini Edizioni, *About us* (en ligne), disponible sur : [corraini.com/en/chisiamo](http://corraini.com/en/chisiamo)

<sup>51</sup> One Stroke, *One Stroke* (en ligne), disponible sur : [one-stroke.co.jp/onestroke](http://one-stroke.co.jp/onestroke)

<sup>52</sup> MeMo, *Qui sommes-nous ?* (en ligne), disponible sur : [editions-memo.fr/a-propos/qui-sommes-nous/](http://editions-memo.fr/a-propos/qui-sommes-nous/)

<sup>53</sup> Danese Milano, *History* (en ligne), disponible sur : [danesemilano.com/en/history](http://danesemilano.com/en/history)

<sup>54</sup> *The association, Missions* (en ligne), disponible sur : [ldqr.org/the-association/nos-missions/?lang=en](http://ldqr.org/the-association/nos-missions/?lang=en)

<sup>55</sup> l'École des loisirs, *Qui sommes-nous?*(en ligne), disponible sur : [ecoledesloisirs.fr/qui-sommes-nous](http://ecoledesloisirs.fr/qui-sommes-nous)

<sup>56</sup> Kaléidoscope, *Qui sommes-nous?*(en ligne), disponible sur : [editions-kaleidoscope.com/qui-sommes-nous/](http://editions-kaleidoscope.com/qui-sommes-nous/)

[com/qui-sommes-nous/](http://com/qui-sommes-nous/)

<sup>57</sup> La joie de lire, *Accueil* (en ligne), disponible sur : [lajoiedelire.ch](http://lajoiedelire.ch)

<sup>58</sup> Éditions amaterra, *Éditions amaterra* (en ligne), disponible sur : [amaterra.fr](http://amaterra.fr)

Conclusion

**A - Un livre, qu'est-ce que c'est ?**

**B - C'est un objet formé de nombreuses feuilles réunies par une reliure.**

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

**B - 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.**

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

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

**A - Même des contes de fées ?**

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

**A - Avec beaucoup d'images ?**

**B - Parfois avec énormément d'images et très peu de mots.**

**A - Mais à quoi sert un livre ?**

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

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

**B - Souvent, oui.**

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

**B - 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 téléphonique**

**A - 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.**

**B - La connaissance est toujours une surprise, si l'on voit ce qu'on sait déjà, il n'y a pas de surprise. Il faudrait faire des petits livres, tous différents les uns**

<sup>59</sup> B. Munari, *Prélivres*, Milan, Danese, 1980, quatrième de couverture

<sup>60</sup> Ce terme provient d'un article chinois qui parle de l'album illustré.

<sup>61</sup> La collection Little eyes est composée de 4 séries réalisées par Katsumi Komagata entre 1990 et 1993.

**des autres, tous des livres cependant, renfermant chacun une surprise différente et convenant à des enfants qui ne savent pas encore lire.**

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

**B - 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.**

**A - Mais comment s'appellent ces livres ?**

**B - Les Prélivres.**

**A - Je les veux tout de suite.<sup>59</sup>**

La lecture est formidable pour tout le monde, même pour les enfants les plus jeunes donc il est bon qu'ils commencent à se familiariser aux livres le plus tôt possible. L'album illustré est la première forme de livre avec laquelle les enfants entrent en contact et aussi la forme la plus appropriée à lire pour eux. C'est en quelque sorte « **le premier livre de sa vie** »<sup>60</sup>. Le théoricien et éditeur de livres jeunesse japonais, Matsui Tadashi a indiqué que l'album illustré est le meilleur cadeau pour l'enfant. Cela montre que l'album illustré est d'une grande importance pour le développement des enfants tout au long de leur vie.

Il convient de noter que les enfants d'âges différents ont des besoins différents en livres. Les enfants très jeunes, avant de maîtriser le langage et la lecture, discutent avec le monde de façon physique. Les couleurs vives et les formes simples sont plus faciles pour attirer leur attention. En même temps, ils ont besoin de toucher, de lécher, de manipuler et d'éprouver la résistance des matières. La série des petits ouvrages *Little eyes*<sup>61</sup> est un bon exemple. Pour les enfants plus âgés, ils ont une certaine capacité de compréhension et une capacité d'analyse préliminaire. Ils peuvent être attirés par les

histoires plus compliquées, suggestives et exploratoires. Quand on raconte des histoires aux enfants, il faut bien réfléchir à leurs caractéristiques et besoins.

« **Comme Munari aimait à l'expliquer : Si un enfant trouve une surprise dans un livre quand il est petit, il continuera à en chercher dans les livres toute sa vie.**<sup>62</sup> ». La surprise est une notion importante dans la lecture d'un livre jeunesse. En plus de l'histoire elle-même, la façon dont l'histoire est racontée peut également surprendre les lecteurs. Comme **le livre pop-up**<sup>63</sup>, en tournant les pages, des volumes sortent des pages. Et comme le livre **Trouve le !**<sup>64</sup>, l'auteur utilise pleinement les caractéristiques du papier calque et laisse les lecteurs ressentir la surprise de chaque découverte.

L'interaction est également appréciable. En fait les livres jeunesse sont souvent en lien avec la pédagogie. Les concepteurs tels que Bruno Munari, Sophie Curtil, Katsumi Komagata... proposent des expériences pédagogiques. La pédagogie se concentre sur la pratique. Parce que les enfants ont peu d'expérience, il est difficile pour eux de se fier complètement à leur imagination pour comprendre ce qu'ils lisent. Ils approfondissent leur compréhension à travers leur pratique des objets, leurs gestes, au contact du réel... Et l'album illustré offre aux enfants la possibilité d'une manipulation pratique et d'une participation physique directe. Quelques petits **organes**<sup>65</sup> cachés dans le livre permettent aux enfants d'ouvrir et de fermer, de plier et de déplier, de découvrir et de chercher... Dans l'ouvrage **Y a-t-il un chien dans ce livre ?**<sup>66</sup>, nous devons toujours ouvrir ces petits organes pour trouver des indices ou pousser l'intrigue.

Quand on lit un livre, on projette nos sentiments sur les personnages et l'histoire, ça s'appelle l'empathie. L'empathie peut stimuler le sentiment d'identité des

<sup>62</sup> Annie Mirabel, *Quand les artistes créent pour les enfants des objets livres pour imaginer*, Mook, Paris, Autrement, 2008, P16

<sup>63</sup> Le livre pop-up est un livre, généralement destiné aux enfants, dont les pages contiennent des mécanismes développant en volume ou mettant en mouvement certains de leurs éléments.

<sup>64</sup> *Trouve le !* est un livre de Katsumi Komagata, édité par One Stroke en 2002.

<sup>65</sup> Des pièces ajoutées au livre qu'on peut manipuler, avec lesquelles on peut jouer.

<sup>66</sup> *Y a-t-il un chien dans ce livre ?* est un livre de Viviane Schwarz, la première édition par Walker Books Ltd en 2014.

<sup>67</sup> *Dans le brouillard de Milan* est un livre de Bruno Munari, publié pour la première fois par Emme edizioni en 1968.

<sup>68</sup> *Who stole the moon?* est le premier livre de Helen Stratton-Would, illustré par Vlad Gerasimov.

<sup>69</sup> Le livre numérique, aussi connu sous les noms de livre électronique et de livrel, est un livre édité et diffusé en version numérique, disponible sous la forme de fichiers, qui peuvent être téléchargés et stockés pour être lus sur un écran.

petits lecteurs et leurs faciliter l'entrée dans l'histoire. Dans le livre **Dans le brouillard de Milan**<sup>67</sup>, l'auteur essaye de montrer la scène avec le choix du papier, mettant le lecteur en immersion. Le designer a reproduit la situation brumeuse selon notre expérience quotidienne, ce sentiment immersif peut approfondir l'effet de la narration.

Et puis c'est le suspense qui est la force motrice des lecteurs pour continuer à tourner les pages. Lorsque le lecteur est impatient de savoir ce qui va se passer ensuite, son attention sera attirée par l'histoire et ne sera pas distraite. Comme le livre *Dans la nuit noire*, le jaune caché derrière les trous incite les enfants à explorer le livre du début jusqu'à la fin.

La surprise, l'interaction, l'empathie et le suspense sont les points clés pour inciter les enfants à lire. Ils sont aussi ce que les auteurs doivent prendre en compte lorsqu'ils choisissent une méthode narrative.

Les progrès de la science et de la technologie ont également favorisé le développement de la conception et la fabrication de l'objet-livre, ajoutant de nouvelles possibilités à la narration. Cependant, l'émergence des livres numériques a un certain impact sur le marché du livre papier. Le numérique n'est pas une répétition simple de l'expérience lecture sur papier, il a des principes fondateurs comme l'objet-livre tel que l'interactivité, l'immersion, l'imbrication du ludique et du narratif, mais il apporte une certaine nouveauté en réinventant notre rapport à la lecture. Comme **Who stole the moon ?**<sup>68</sup>, un livre électronique interactif pour iPad et iPhone. Il contient huit chansons, quatre jeux, et les enfants peuvent toucher ou faire glisser des éléments sur l'écran, ce qui leur permet de participer à l'histoire.

Bien que **les livres numériques**<sup>69</sup> aient leurs avantages,

les livres papier ne disparaîtront pas pour autant. **Ce n'est pas seulement dû à une certaine quête d'authenticité de la part du « lecteur-acheteur » et un attachement émotionnel à l'objet<sup>70</sup>**, mais c'est aussi parce que les objet-livres ont leurs propres caractéristiques. On peut vraiment toucher le livre, sentir sa taille, son poids, le contraste des matériaux, la texture du papier, la température et même l'odeur de l'encre. En tant que support de contenu, l'imprimerie, la reliure, le choix des matériaux, l'organe manipulable, ils peuvent influencer et enrichir l'effet narratif du livre.

<sup>70</sup> V. Guesdon, *L'objet-livre jeunesse voir et toucher pour éprouver la lecture*, Caen, 2019, P68

## Références

- Sophie Curtil, *Des petits clous de rien du tout*, Tokyo, One Stroke, 2007

- Sophie Curtil, *Ali ou Léo ?*, Talant, Les Doigts qui Rêvent, 2002

- Emily Gravett, *Petit souris Le grand livre des peurs*, Paris, Kaléidoscope, 2007

- Hector Dexet, *Réveil*, Lyon, Éditions amaterra, 2016

- Emma Yarlett, *Glouton la chasse au monstre*, Paris, Éditions Gründ, 2019

- Troy Houell, Richard Tones, *La baleine qui voulait voir la mer*, Paris, Kimane, 2019

- Gwendoline Raisson, Noémie Malbecq, *Un jour sur terre*, Paris, Éditions Belin jeunesse, 2018

- Nicola Slater, *Où est passé mon pull ?*, Paris, Éditions Tourbillon, 2017

- Laura Vaccaro Seeger, *Vert*, Paris, Kaléidoscope, 2013 [2012]

- Øyvilde Torseter, *Le trou*, Genève, Éditions la joie de lire, 2012

- Eric Carle, *La chenille qui fait des trous*, Namur, Mijade, 1995 [1969]

- Hélène Druvert, *Imagine un jardin*, Vanves, Hachette livre, 2019

- Claire Zucchelli-Romer, Amandine Delaunay, *Entre chats*, Paris, Mango Jeunesse, 2018

- Viviane Schwarz, *Y a-t-il un chien dans ce livre ?*, Paris, l'école des loisirs, 2015 [2014]

- Zhou Zongwei, Zhu Yingchun, *The slowpoke snail*, Chine, Guangxi Normal University Press, 2011

- Katsumi komagata, *Little eyes*, Tokyo, Kaisei-sha, 1990-1992

- Katsumi komagata, *Little tree*, Tokyo, One Stroke, Les Trois Ourses, 2009

- Katsumi komagata, *Trouve-le !*, Tokyo, One Stroke, 2002

- Bruno Munari, *Dans le brouillard de Milan*, Paris, Les Trois Ourses, 1996 [1968]

- Bruno Munari, *Prélivre*, Milan, Corraini, 2016 [Milan, Danese, 1980]

- Bruno Munari, *Dans la nuit noire*, Paris, Les Trois Ourses, 1996 [Muggiani, 1956]

- *Quand les artistes créent pour les enfants, des objets livres pour imaginer*, Mook, Paris, Autrement, 2008

- Jocelyne Fracheboud, Katsumi komagata, Jean Widmer et Coll., *Les livre de...Katsumi Komagata*, Paris, Les Trois Ourses, 2013

- Giorgio Maffei, *Les livre de Bruno Munari*, Paris, Les Trois Ourses, 2009

- Desdemona McCannon, Sue Thornton, Yadzia Williams, *The encyclopaedia of writing and illustrating children's books*, Londres, Quarto Publishing PLC, 2004

- Perry Nodelman, *Words about pictures: The narrative art of children's picture books*, les Etats-Unis, University of Georgia Press, 1989

- C.Lordet, *Toucher pour voir*, Pau, amaterra.fr, 2010 (en ligne), disponible sur : [claire.lordet.free.fr/IMAGES\\_OPTIMISEES/memoire.pdf](http://claire.lordet.free.fr/IMAGES_OPTIMISEES/memoire.pdf)

- A video interview with Emily Gravett, Reading Rockets( en ligne ), disponible sur : [readingrockets.org/books/interviews/gravett](http://readingrockets.org/books/interviews/gravett)

- Les Trois Ourses, *Les Trois Ourses* (en ligne), disponible sur : [lestroisourses.com/les-trois-ourses](http://lestroisourses.com/les-trois-ourses)

- Corraini Edizioni, *About us*, (en ligne), disponible sur : [corraini.com/en/chisiamo](http://corraini.com/en/chisiamo)

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

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

- Danese Milano, *History* (en ligne), disponible sur : [danesemilano.com/en/history](http://danesemilano.com/en/history)

- *The association, Missions* (en ligne), disponible sur : [ldqr.org/the-association/nos-missions/?lang=en](http://ldqr.org/the-association/nos-missions/?lang=en)

- l'École des loisirs, *Qui sommes-nous ?* (en ligne), disponible sur : [ecoledesloisirs.fr/qui-sommes-nous](http://ecoledesloisirs.fr/qui-sommes-nous)

- Kaléidoscope, *Qui sommes-nous ?* (en ligne), disponible sur : [editions-kaleidoscope.com/qui-sommes-nous/](http://editions-kaleidoscope.com/qui-sommes-nous/)

- La joie de lire, *Accueil* (en ligne), disponible sur : [lajoiedelire.ch](http://lajoiedelire.ch)

- Éditions amaterra, *Éditions amaterra* (en ligne), disponible sur :

**écriture + design graphique**

Sijia Wang

**relecture**

Sarah Fouquet

**crédits photographiques**

© One Stroke/Les Trois Ourses, p. 21, 22, 24, 25

© Zcool, p. 60, 61

**typographies**

Gill Sans

Arial

Helvetica

**Papier**

Conque Dor (100 g/m<sup>2</sup>)

Iris Vivaldi (120 g/m<sup>2</sup>, 270 g/m<sup>2</sup>)

Mi-Teinte (160 g/m<sup>2</sup>)

Lokta Classique

**impression**

laser

**exemplaires**

/5

Achévé d'imprimer sur les presses de l'esam Caen/Cherbourg  
le 14 janvier 2021

Je tiens à remercier sincèrement l'équipe pédagogique et technique de l'esam Caen/Cherbourg, en particulier ma tutrice Sarah Fouquet pour sa disponibilité, son accompagnement et ses précieux conseils pour mon mémoire. Je suis également reconnaissante à Thierry Weyd, Tanya Rodgers, Juliet Bates de leurs conseils sur ma problématique. Merci aussi à mes amis Morgane Velut et Adam Tardy qui m'ont aidée à corriger des erreurs grammaticales et à mon ami Jishi Gu qui m'a assistée pour prendre des photos. Merci également à l'équipe de bibliothèque pour sa bienveillance et sa compréhension malgré mes longs emprunts, et toutes les autres personnes qui m'ont soutenue de près ou de loin dans ce mémoire. Enfin, j'adresse un grand merci à mes parents pour leur soutien et leurs encouragements pendant cette période particulière.

