

L'ILLUSTRATION
ET SES MARGES

CHER
MAMA
PAPA
PIERRE

LE SIGNE ÉDITIONS

Chemin Papier

L'illustration et ses marges

Commissaire d'exposition : Vincent Tuset-Anrès en collaboration avec Fotokino et Cucufa

31 mars - 16 septembre 2018

Qu'est-ce que l'illustration aujourd'hui ?

Bien des choses en réalité. Car si elle existe toujours en tant que telle, dans l'édition et la presse, les illustrateurs s'affranchissent sans cesse de ses frontières pour s'engager sur d'autres terrains : romans graphiques, albums jeunesse, affiches, expositions, céramique, textile, etc.

Chemin Papier répond ainsi à la question en s'intéressant directement à la démarche personnelle d'une quinzaine de créateurs contemporains et donne à voir la diversité des supports et expressions d'un chemin créatif qui passe toujours par le dessin et le papier.

L'exposition déborde ainsi du cadre pour s'intéresser plus largement aux liens entre dessin et édition, entre illustration et design graphique, et pour considérer plus largement l'illustration comme un point de rencontre entre une diversité d'arts appliqués.

Pourquoi une exposition sur l'illustration au Signe ?

L'illustration, qui peut être considérée comme l'un des nombreux champs du graphisme, occupe une place importante dans le cursus des écoles d'art et de design. Parallèlement, les médias tendent à lui consacrer de plus en plus de place. Pourtant, si les expositions d'illustration en galeries sont nombreuses, rare sont les occasions de produire une exposition ambitieuse qui réunit figures françaises et étrangères, jeunes créateurs et illustrateurs confirmés au sein du même projet.

Dans le contexte de sa récente ouverture et de ses premières années d'existence, le Signe souhaite ainsi envoyer un message d'inclusion aux praticiens et aux publics, celui d'une institution ouverte sur tous les champs du graphisme : la typographie, les identités visuelles, le design numérique, l'illustration, etc.

Chemin papier, l'illustration et ses marges propose une approche généraliste : elle permet de découvrir des univers d'auteurs et offre l'occasion de mettre en place un projet d'exposition originale avec des résidences d'artistes *in situ*

Une scénographie inédite – conçue à partir de matériaux simples, en particulier le papier – permettra de faire écho à la fois aux qualités architecturales du Signe, et au sujet même de l'exposition : le dessin imprimé.

Vincent Tuset-Anrès

sommaire

Chemin Papier

L'illustration et ses marges p. 3-4

Les artistes p. 5-31

Le dossier p. 32-37

Exercices de dessin en classe

Atelier p. 38-41

Informations pratiques p. 42-43

Commissaires, scénographes :

Vincent Tuset-Anrès

Né en 1975, Vincent Tuset-Anrès vit et travaille à Marseille. En 2000, il crée l'association Fotokino avec Nathalie Guimard, il en est encore aujourd'hui le directeur artistique. C'est à ce titre qu'il a, depuis, organisé plus d'une centaine d'expositions à Marseille et ailleurs et d'innombrables ateliers, projections, rencontres, événements liés aux arts graphiques, à la photographie, à l'illustration, au cinéma, au design.

Fotokino étant également éditeur, il assure la direction d'une trentaine de publications d'artistes parmi lesquels Paul Cox, Nathalie du Pasquier, Isidro Ferrer, etc.

Fotokino

L'association Fotokino, créée en 2000 à Marseille, se consacre à la diffusion de travaux artistiques dans le champ des arts visuels. Sa programmation se situe au croisement des disciplines et s'attache à décloisonner les pratiques artistiques et les publics en proposant tout au long de l'année des rendez-vous liés aux arts graphiques, à la photographie, à la peinture, à l'illustration, au cinéma, à la création vidéo ou sonore.

Le Studio Fotokino, ouvert en octobre 2011, offre un espace d'expérimentation et de partage pour les artistes comme pour le public au travers d'un programme d'expositions, d'ateliers et de rencontres. Un lieu ouvert à tous, enfants et adultes, qui s'inscrit dans une démarche de sensibilisation du regard des plus jeunes, et d'éveil de leur esprit critique.

En 2018, outre le commissariat de l'exposition *Chemin Papier, l'illustration et ses marges*, Fotokino assure la direction artistique du *Festival Laterna magica*, qui se tiendra pour la première fois à Paris, en collaboration avec le Centre Pompidou, après 14 éditions réalisées à Marseille.

<http://www.fotokino.org/>

Cucufa

Cucufa est un collectif pluridisciplinaire, composé de Bonnefrite, Fred Fivaz, Vincent Tuset-Anrès et Marion Pinaffo, qui intervient auprès de plusieurs commanditaires du monde culturel et qui est directement associé à la conception de l'exposition *Chemin Papier, l'illustration et ses marges*.

<http://cucufa.xyz/>

Les artistes

Toutes les citations d'artistes sont extraites du catalogue de l'exposition

Chemin Papier, l'illustration et ses marges, le Signe éditions, 2018

Les interviews ont été menées par Vincent Tuset-Anrès, commissaire de l'exposition,

Karen Louÿs, ou extraits d'entretiens réalisés par Inka Lindergård et Magnus Karlsson

Blexbolex

Blexbolex (Bernard Granger) est né en 1966 à Douai, il vit aujourd'hui à Leipzig, en Allemagne.

Pour Blexbolex, l'illustration est toujours pensée pour être imprimée et ne se révèle vraiment qu'au moment où les trames et les encres se superposent et se fondent. Il pense ses images comme s'il devait les réaliser en sérigraphie, couche de couleur par couche de couleur. Ses livres sont souvent imprimés en tons directs (c'est-à-dire une encre par couleur) ce qui lui permet de créer une infinité de nuances colorées pastels, soutenues ou fluorescentes.

La presse a son propre mode d'impression (en quadrichromie, c'est-à-dire que toutes les « couleurs » sont le résultat des mélanges de quatre encres), donc lorsqu'il travaille pour ce média, il préfère s'inspirer des gammes réduites de l'estampe qui lui permettent d'ajuster, de corriger plus facilement ses couleurs.

Pour cet illustrateur, l'image ne commence à exister qu'à partir du moment où elle est imprimée : il va alors vérifier qu'elle correspond à ce qu'il avait en tête ou au contraire qu'elle s'en éloigne. Tout le jeu consiste ensuite à la manipuler, la recomposer, la repenser pour la faire correspondre à son idée tout en acceptant certains hasards heureux que l'impression génère.

«Une image peut préexister sous une forme mentale, très volatile, et que l'on va essayer de fixer par différents moyens (le dessin, la couleur, l'utilisation de différentes matières, des effets, etc.), ou bien elle se forme en manipulant différents « objets » sous l'effet conjugué du hasard et de la volonté. »



Blexbolex, Le steam boat, L'Arrière-Pays, 2012-2018

Bibliographie sélective



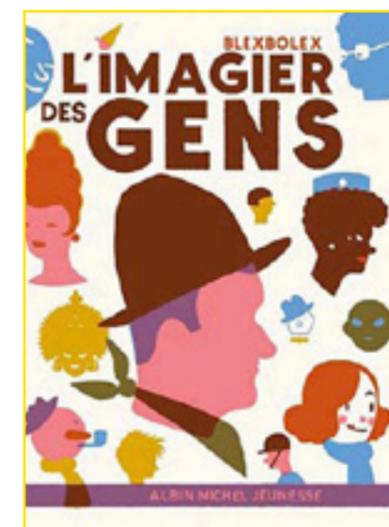
Mon ami triangle

Mon ami rond

0 - 2 ans

Albin Michel Jeunesse (2007)

Ces livres-bain en accordéon ont les formes pour héros. À l'intérieur, la forme se décline en différents objets et raconte une histoire tendre. Il est possible de les laisser en classe, même avec les plus petits, car ils sont très résistants et lavables.

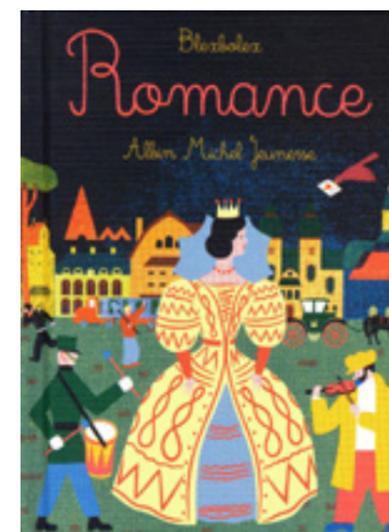
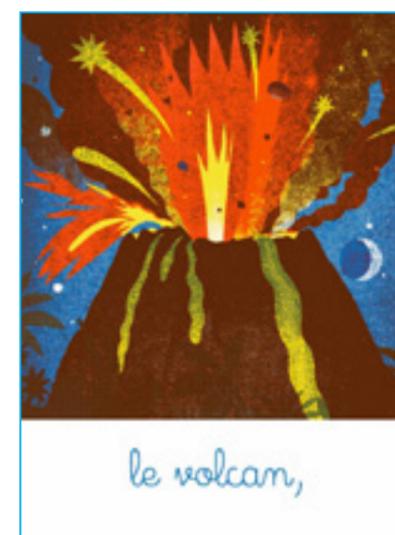


L'imagier des gens

3 - 5 ans

Albin Michel (2008)

Pêcheurs, danseurs, guerriers, etc. Toutes sortes de gens se côtoient dans cet imagier, liés par un fil que l'on devine de page en page... On peut utiliser ce livre pour enrichir le vocabulaire de la classe en français ou en traduisant certains termes en langue étrangère.



Romance

3 - 5 ans

Albin Michel (2013)

Cet « imagier des histoires » se construit comme une suite arithmétique : la séquence initiale comporte trois images et pour les six séquences suivantes on place une nouvelle image dans chaque interstice. Le principe de répétition fixe la concentration et chaque nouvelle image peut faire basculer le récit. Très vite la petite histoire devient gigantesque, mais quoi qu'il adviene, on finit à la fin par retrouver la maison... De nouveau, un imagier riche d'images et de vocabulaire. Il peut être utilisé en CM1-CM2 où la figure du héros et de l'héroïne, notamment dans le conte, doit être traitée en français (référentiel). Blexbolex se situe en effet à la fois dans une tradition (les personnages) et en rupture avec la forme « classique » du conte (façon de construire la narration).

Braulio Amado

Braulio Amado est né en 1987 à Almada (Portugal), il vit désormais à New York.

Braulio Amado est un graphiste et illustrateur prolifique. Il a travaillé pour le journal économique [Bloomberg Business](#) et a réalisé des centaines d'affiches et de pochettes de disques pour des groupes et surtout pour [Good Room](#), un club de musique de Brooklyn. Il a souvent dû produire rapidement des images et apprécie le caractère instantané de la pratique du dessin, l'élan de l'esquisse.

Il dessine, sélectionne, ré-assemble des morceaux, triture les lettres dessinées à la main, découpées ou tracées à l'aérographe numérique. Quelle que soit la technique qu'il choisisse, ses productions ont toutes la même énergie, puisée aux sources de la scène portugaise punk-DIY (Do It Yourself) dans laquelle il a grandi et qui reste sa principale source d'inspiration.

« J'avais envie de spontanéité et de rugosité, quelque chose réalisé en cinq minutes ou même moins, selon moi, c'est la durée idéale pour obtenir un résultat optimal, parce que votre cerveau n'a pas le temps d'analyser la situation, il ne peut donc pas vous empêcher de finir ce que vous êtes en train de faire. »

<https://badbadbadbad.com/>



Braulio Amado, *Salón Fuzz*, 2015

Exemples de réalisation

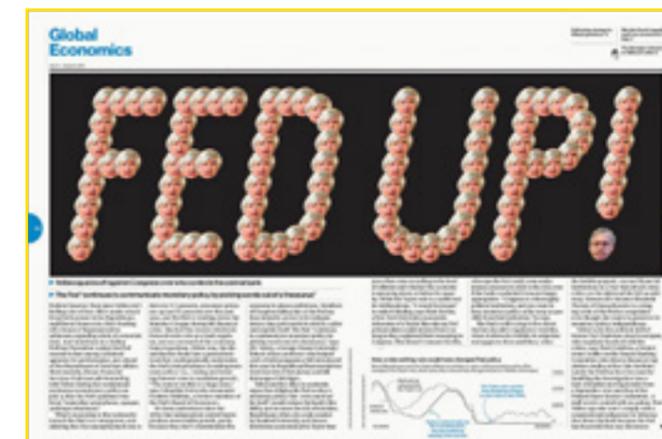
Travaux de Braulio Amado pour le Bloomberg Business entre 2015 et 2016

Le dessin de presse a généralement son espace dédié dans un journal. C'est une vignette, une illustration. Ici, la mise en page, la façon de lier le texte et le montage, fusionnent l'un avec l'autre.

En classe, à partir du cycle 3, il est possible de faire un travail de collage, de création d'image sur un fait d'actualité : faire un cours d'introduction sur le dessin de presse, lancer un débat, mais aussi apprendre quelques figures de style comme la métaphore, la métonymie, particulièrement utilisées dans ce type d'illustrations.

Ces exercices de satire, de commentaire, peuvent faire partie ou être un prolongement d'un cours d'éducation aux médias.

Pour les étudiants (à partir de la MANAA) ce peut aussi être l'occasion de participer au concours de dessin de presse du trophée Presse Citron.



Paul Cox

Paul Cox est né à Paris en 1959, il y vit et y travaille.

Curieux de tout, toujours à explorer de nouveaux domaines (en plus de l'édition, il conçoit aussi des scénographies comme pour l'*Histoire du soldat*, Opéra de Nancy, 1997), Paul Cox est le roi de la citation recomposée, de la référence qui sert de tremplin à la création. Il dit concevoir le monde comme un gigantesque collage : **« Il y a un arbre, qui est un certain type de système, puis derrière se trouve une maison, qui est un autre type de système, plus loin tu as de l'eau, et ainsi de suite. Et dès que tu te déplaces, tout ce collage se déplace... »**

On retrouve dans ses travaux ce qu'il décrit ici : une observation sensible et pourtant presque scientifique des choses et l'idée du « déplacement » c'est-à-dire du glissement d'un domaine vers un autre, du transfert d'un vocabulaire de forme vers un autre. C'est par exemple le cas lorsqu'il choisit d'utiliser des pictogrammes scientifiques ou techniques pour illustrer la collection de livres audio de la collection *De Vive Voix*. Ses formes, ses projets ne sont jamais « simples », ils sont une redoutable synthèse : les formes, les couleurs, les idées, les références et le monde entier y sont contenus et réorganisés.

Paul Cox a donné une série d'interviews au *Radiographe* : https://medium.com/@Le_radiographe/conversation-avec-paul-cox-4185d69d978b



Paul Cox, Affiche pour le musée d'Ibashi, 2015

Bibliographie sélective



Cependant

0 - 2 ans

Seuil Jeunesse (2002)

Le livre est construit sur le mode du « pendant ce temps-là » et qui nous fait parcourir le monde à la découverte de tout ce qui se passe au même moment, sur la terre entière !

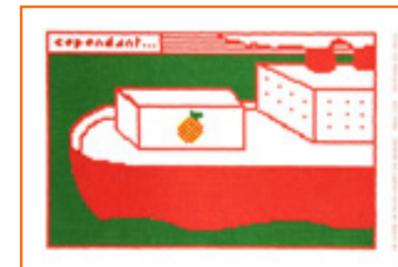


Cahier de dessin

3 - 5 ans

Édition Corraini, Italie (2006)

Un livre de coloriage à l'envers : déjà colorié, il ne manque plus que les contours du dessin.

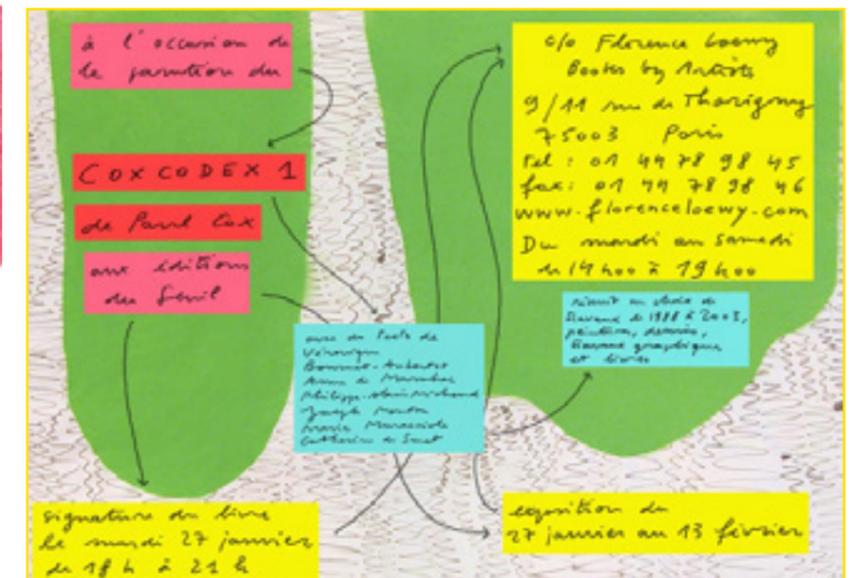
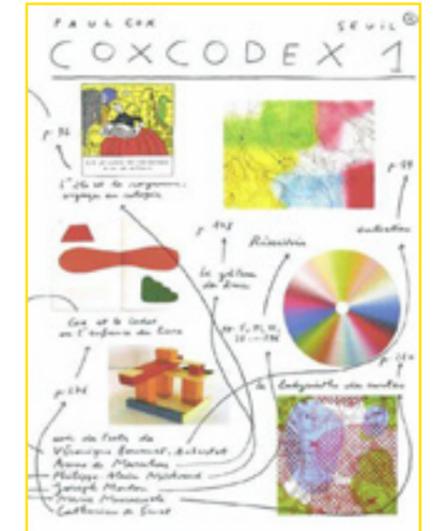


Tome 1 : Coxcodex

Pour les plus grands

Éditeur Seuil (2003)

*Ce livre présente une grande partie du travail de Paul Cox, illustrateur, peintre, sculpteur et affichiste. C'est une sorte de carnet d'archives qui compile des croquis préparatoires, des fragments d'images et quelques projets aboutis. Cinq essais écrits par Véronique Bourmet-Aubertot (historienne de l'art et journaliste à *Beaux-Arts* magazine), Anne de Marnhac (éditrice, spécialiste des contes et des rapports texte-image), Philippe-Alain Michand (conservateur, responsable de la collection des films au musée national d'art moderne Centre Pompidou), Joseph Mouton (poète et penseur), Marie Muacciole (historienne de l'art et traductrice, responsable de l'action culturelle à la galerie nationale du Jeu de Paume, chargée de mission à la Maison Rouge) et Catherine de Smet (historienne de l'art) accompagnent l'ouvrage et abordent les thèmes du hasard, de la cartographie, de l'utopie, ou encore la structure même d'un livre et la question de la narration.*



Cristina Daura

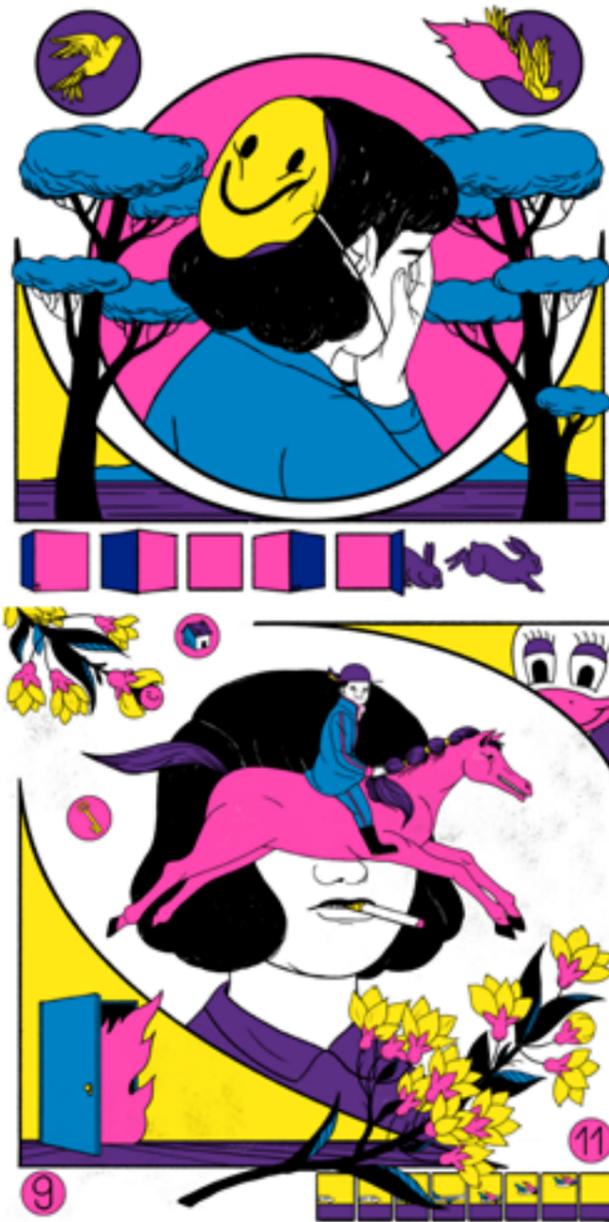
Cristina Daura est née en 1982 à Barcelone et y vit toujours.

Christina Daura travaille à Barcelone, ville dynamique où les quartiers ne sont pas loin les uns des autres et où l'effervescence est d'autant plus concentrée.

«J'aime beaucoup collaborer avec des personnes ou des petites structures d'ici, mais seulement si j'ai la liberté de faire ce qui me plaît, et si elles comprennent mon travail.»

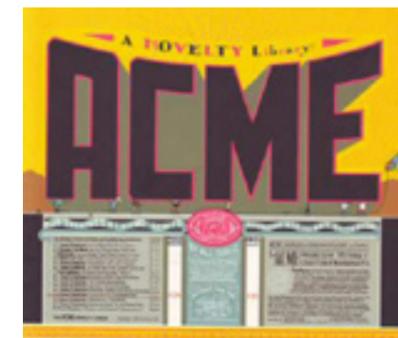
Elle organise aussi depuis quelques années le Gutter Fest, salon du livre indépendant et alternatif espagnol. Dans ses images, de nombreuses et d'étranges choses se passent. En utilisant les systèmes narratifs de la bande dessinée (cloisonnement de différents espaces, décomposition du mouvement, etc.) mais sans chercher forcément à assurer la cohérence d'une narration, elle parvient à créer des sortes de grandes cartes de tarot à la composition complexe et desquelles l'on ne tirera pas de réponses claires.

<http://cristinadaura.tumblr.com/>



Christina Daura, *Forse*, 2017
Christina Daura, *The chill*, 2017

Sources d'inspiration



Acme Novelty, Chris Ware

Série de bandes dessinées de Chris Ware publiées à partir de 1993.

Les quinze premières compilations (1993-2001) sont publiées par Fantagraphics Books et les suivantes (depuis 2005) directement par Chris Ware (un des dessinateurs américains de bande dessinée les plus connus au monde).



Chris Ware, *Go Back to School with Rusty Brown* (extrait), 2003

Hannah Waldron

Hannah Waldron est née en 1984 à Londres, elle vit et travaille à Falmouth, en Cornouailles.

Après avoir travaillé sur le support papier, Hannah Waldron a fait du textile son domaine de prédilection. Elle s'est toujours servie de la contrainte des trames de fond nées de l'entrecroisement de lignes verticales, horizontales et diagonales qui correspondent aux repères du tissage.

« La présence de la trame dans mes images est comparable à un système, une méthode que j'applique pour me faciliter la tâche, un moyen de « casser » la page blanche, de délimiter un espace et de m'y tenir. Lorsqu'on tisse, le quadrillage fait partie intégrante du processus. »

Face à l'une de ses créations, on voit d'abord un ensemble de formes entremêlées ; l'image décanse lentement et laisse apparaître la trame d'un gratte-ciel qui rythme le paysage de New York ou de Berlin ; les plans s'organisent devant nos yeux et les volumes d'un bateau émergent d'un grand aplat bleu. Toutes ces formes se maintiennent en permanence un pied dans l'abstraction, l'autre dans la figuration : l'arbre doit se faire triangle pour être tissé, le triangle dans une forêt d'autres triangles redevient un arbre parmi d'autres.

<http://www.hannahwaldron.co.uk/>



Hannah Waldron, Kreuzberg, 2015

Sources d'inspiration

Hannah Waldron a découvert le travail d'Anni Albers et de Gunta Stölzl aux archives du Bauhaus à Berlin.

Anni Albers

(1889 All. -1994 USA) Artiste américaine d'origine allemande qui a d'abord étudié à l'école du Bauhaus de Weimar —où elle a rencontré son futur mari Josef Albers, peintre abstrait et enseignant— elle a émigré aux États-Unis en 1933, lorsque le couple a été invité à enseigner au Black College Mountain de Caroline du Nord.

<http://albersfoundation.org>

site en ang. mais assez complet sur les Albers (bibliographie et travaux)



Anni Albers, Wallhanging, 1984
laine, 243.8 x 226 cm



Anni Albers, Under way, 1963,
coton, lin, laine, 73.8 x 61.3 cm



Gunta Stölzl, Rot-Grün, 1927-1928
coton, laine et soie, 150 x 110 cm

Gunta Stölzl

(1897 Munich-1983 à Zurich)
Gunta Stölzl commence ses études à l'école des Arts décoratifs de Munich puis les poursuit à l'école du Bauhaus de Weimar, de 1919 à 1925. Dans les années 30, elle monte son atelier à Zurich qu'elle dirigera jusqu'en 1967.

<http://www.guntastolzl.org/>

(site qui compile ses travaux sur tapis, chaises, livres, etc., des œuvres exposées dans les musées et des informations bibliographiques assez complètes)

It's Raining Elephants

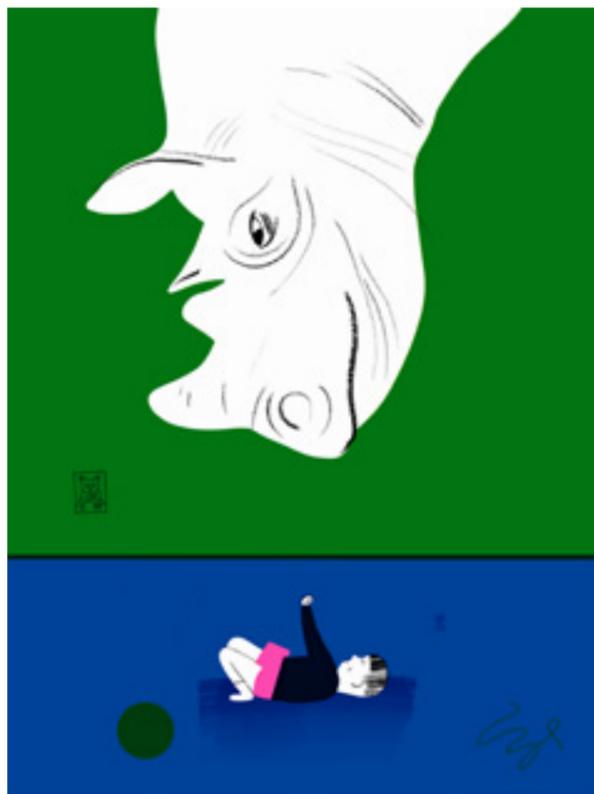
Evelyne Laube (née en 1982 à Lengnau) et Nina Wehrle (née en 1984 à Willisau) ont créé It's Raining Elephants en 2008 à Berlin. Elles vivent et travaillent aujourd'hui à Lucerne, en Suisse.

Elles se sont rencontrées à l'École d'Art de Lucerne et comme elles le disent « les musiciens jouent bien de la musique ensemble, ainsi que les architectes qui dessinent leurs plans à plusieurs. Pourquoi ne pas s'associer ? »

C'est vrai qu'on conçoit souvent l'illustrateur comme un talentueux et passionné... ermite. Or, ils sont nombreux ceux qui évoquent l'importance d'un lien fort avec un associé, un éditeur ou un imprimeur. La collaboration est pour certains un véritable catalyseur qui permet d'orienter rapidement un projet ou de s'essayer à de nouvelles disciplines.

Les touche-à-tout de It's Raining Elephants ont une attitude particulière pour les objets et la possibilité de les compléter, prolonger, animer grâce au dessin. En s'associant au père de Nina, Robi Wehrle, elles ont donc commencé à transformer les bols en visages, les vases en corps, et créé en 2015 le label de céramique Hoi.

« Nous aimons trouver des interactions simples et étonnantes entre objets et dessins. [...] Nous essayons de débusquer l'élément manquant à chaque objet. »



It's raining elephants, *Enchanté*, 2018

Les livres cités sur la page de droite ne sont pas toujours édités/diffusés en France (comme *Die grosse flut* qui n'est traduit qu'en espagnol) mais vous pouvez trouver des images et des informations supplémentaires sur : <http://itsrainingelephants.ch/>

Bibliographie sélective



Marta & Me

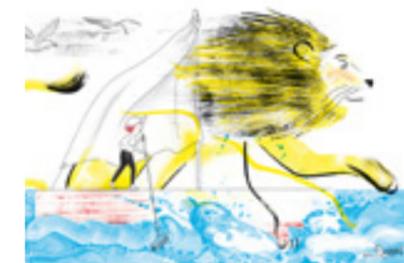
Édition française : Éditions Notari

Édition en anglais : Thames & Hudson

dès 3 ans

Nominé au Prix suisse des médias pour les enfants et les jeunes (2017)

Marta a dessiné un lion qui s'anime et sort de la page. Ils commencent à jouer ensemble mais le lion, trop sauvage, trop incontrôlable, ne peut rester éternellement avec la petite fille. Marta est inconsolable mais va rapidement trouver une solution à son problème.



Die grosse Flut (la grande marée) 2011

Grand Prix BIB, Bratislava (2013)

Prix international d'illustration, Bologne (2012)

Mention spéciale à Illustrarte, Portugal (2012)

CJ Picture Book Award, Corée (2012)

Le mythe de la grande inondation apparaît dans de nombreux récits dans le monde. Ce livre est un compte rendu et une interprétation graphique de cette catastrophe naturelle telle qu'elle est racontée dans la Genèse.

Jockum Nordstöm

Jockum Nordström est né en 1963 à Stockholm, en Suède. Il y vit et y travaille encore aujourd'hui.

À cause d'une forte allergie aux composants chimiques, Jockum Nordstöm a dû arrêter la peinture et se tourner vers le dessin et la peinture à l'eau. Qu'il réalise des illustrations ou des sculptures, il travaille en assemblant des morceaux, redécoupés, déplacés, sur lesquels il redessine avec des couleurs délavées. Le travail de découpe peut durer des mois, le travail d'assemblage pourrait durer une éternité.

La vitalité de ses illustrations vient peut-être du fait que l'essentiel de son travail est d'arrêter les formes abstraites au moment où il est possible de les transformer en des tigres, des sapins, reconnaissables. On a toujours l'impression que l'instant d'après, l'image va se re-morceler, d'elle-même et adopter une autre organisation. Rien n'a l'air définitif, tout semble simplement en arrêt.

« Un art très abstrait peut se révéler incroyablement illustratif, et l'inverse est vrai aussi, une oeuvre figurative peut contenir une composition complètement abstraite. Surtout lorsqu'on contemple les tableaux anciens. Il y a un niveau d'abstraction extrêmement élevé dans ceux d'Ucello, de Piero della Francesca... Bien sûr, à part ça, on voit qu'il y a des personnages en lien avec Dieu, Jésus et tout ça... »



Jockum Nordstöm, *The sleeping city*, 2016

Bibliographie sélective



Playing cards

Éditeur : Wexner Center for the Arts
City Columbus, OH

Tout âge

Jockum Nordström a créé un ensemble de cartes à jouer à partir de ses paysages imaginaires.

En classe, on peut envisager que chaque élève réalise une carte différente en papier découpé pour composer un jeu : on peut limiter à un thème (la nature, la cuisine, etc. ce qui permet d'enrichir le vocabulaire) (cycle 1 et 2).

En cycle 3 on peut travailler sur la réalisation de portraits de rois et/ou reines de France en papier découpé, ou en complétant un dessin (avec des attributs qui permettent de les reconnaître) (thème 1 à 3 du référentiel : Et avant la France ? ; Le temps des rois ; Le temps de la Révolution).



Who is sleeping on my pillow (Qui dort sur mon oreiller)

Édition en angl. : David Zwirner Books (2015)
Pour les adultes

Ce livre présente plus de 200 reproductions des travaux de Mamma Andersson et de Jockum Nordström réalisés durant les années 1980 à 2010. Il inclut des instantanés familiaux, des croquis, des textes d'analyse (Paolo Colombo et Anders Krüger), une poésie de Stig Claesson et des interviews. C'est un livre assez complet pour mieux comprendre le travail de cet artiste et de sa compagne.



Everything I Will Leave, Jockum Nordström, 1999

Kitty Crowther

Kitty Crowther a trouvé sa place en 1970 à Bruxelles, pas si loin de là où elle vit et travaille aujourd'hui.

Ce que j'apprécie dans les westerns, entre autres, ce sont les héros un peu écorchés, un peu frappa-dingues au passé sombre, nébuleux, par l'alcool, la misère.

Dans un univers très coloré, peuplé de personnages d'espèces pas toujours indentifiables, Kitty Crowther crée des histoires où se mélangent fantaisie et gravité, joie et inquiétude.

Elle travaille généralement dans des carnets, à une échelle proche du livre final.



Kitty Crowther, *Augustin*, 2017

Bibliographie sélective

Poka & Mine

3 - 5 ans

Editeur : L'École des Loisirs

Collection : Pastel

Plusieurs des aventures de Poka et de Mine sont publiées à l'École des loisirs. Leurs aventures partent toujours d'événements de la vie quotidienne comme une sortie au cinéma, une partie de pêche ou un pique-nique. Dans ces petits livres richement illustrés se mélangent le « nonsense » britannique, des moments de gaieté et de fantaisie nuancés par des touches de tendresse et de gravité.

Des ressources complémentaires, exemples d'activités, sur le site de l'École des loisirs :

Poka & Mine au fond du jardin

https://media.ecoledesloisirs.fr/dossiers_maj/pokaetmineaufonddujardin_crowther.pdf

Poka & Mine au cinéma

http://3w.ecoledesmax.com/espace_regroupers/pages_activites_an3/minimax/mini4/10466.pdf

http://3w.ecoledesmax.com/espace_regroupers/pages_activites_an3/minimax/mini4/cineabo.php (jeu, animation)



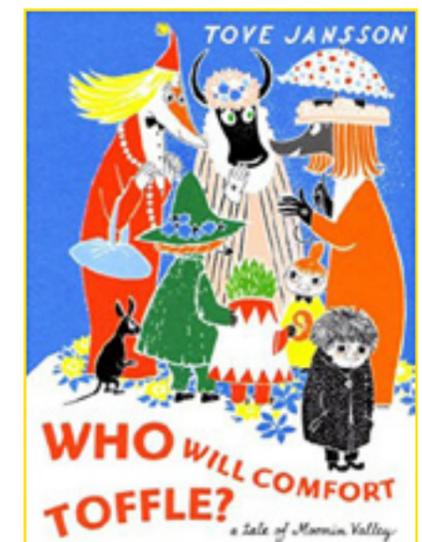
Sources d'inspiration

Tove Jansson

(1914-2001 Helsinki) Cette illustratrice finlandaise est particulièrement connue pour avoir inventé les Moomins (ou Moumines en français), des sortes d'hippopotames bipèdes lisses et blancs. Leurs aventures, leur philosophie, leurs secrets parlent autant aux enfants (qui apprécieront les couleurs des images, le caractère des personnages) qu'aux plus grands (qui comprendront peut-être certains doubles-sens).



Tove Jansson, *The dangerous journey*, 1977



Tove Jansson, *Who Will Comfort Toffle?.*, 1960

Mari Kanstad Johnsen

Mari Kanstad Johnsen est née 1981 en Norvège, elle vit et travaille à Oslo.

Arrivée à Oslo pour faire des études de stylisme, Mari Kanstad Johnsen s'est finalement orientée vers l'illustration. Elle réalise des livres pour enfants mais aussi des illustrations pour des magazines (l'hebdomadaire norvégien *Morgenbladet*, le *New York Times*, le magazine pour enfants *Zeit Leo* et le magazine sur le jazz *Jazznytt*). Très influencée par les mondes foisonnants des livres jeunesse scandinaves qui mélangent formes abstraites et figuratives dans des temps indéterminés où passé, présent et futur ne sont plus si cloisonnés, elle mélange différents types de représentation (plan/profondeur, traitement au trait/traitement en nuances) et compose avec des échelles variées. Elle dissocie aussi assez souvent la couleur et le dessin : ce n'est pas la couleur qui vient « remplir » une zone cernée, ce sont les traits qui viennent préciser une tache colorée qui est déjà une esquisse de chat, d'oiseau ou de personnage.

« J'aime beaucoup commencer un dessin à ma manière habituelle, puis changer complètement de direction, ajouter des éléments et découvrir les visages ou les personnages qui finissent par apparaître, c'est quelque chose dont je ne me lasse pas ».

<http://marikajo.com/>



Mari Kanstad Johnsen, *The vase*, 2018

Sources d'inspiration

Alfons Åberg
Gunilla Bergström

Alfons est un personnage créé par la suédoise Gunilla Bergström en 1972.

Alfie vit avec son père et son ami imaginaire Malcolm (Mällgan en Suédois, Moggie en Anglais) et son chat Puzzle (Pussel). La série des Alfie compte 24 livres, traduits dans 29 langues différentes.

Le site officiel

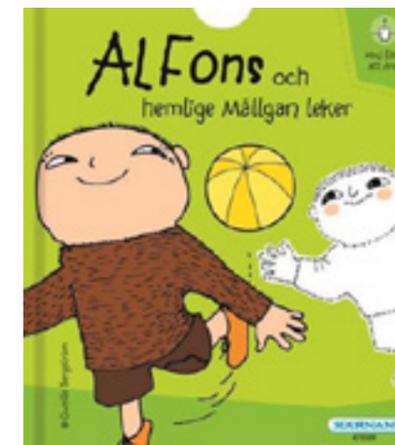
(en suédois avec des parties en anglais) :

<http://www.alfons.se/english/about-alfie/>

Le site du centre culturel sur Alfons Åberg :

<http://alfonskulturhus.se/en/>

On trouve facilement des épisodes de la version télé, que ce soit en suédois, en anglais ou en français (Alphonse).



Mamman och den vilda bebin (La Maman et le bébé terrible)

Barbro Lindgren (aut.), Eva Eriksson (illu.)

dès 2 ans (en français aux éditions Mijade)

Un bébé terrible, qui ne fait que des bêtises, s'échappe, se cache, sa maman le trouve, un bisou, un calin et il repart vers de nouveaux dangers.

Le dessin des mouvements du bébé est très vif, son corps est disproportionné pour le rendre plus expressif, c'est probablement ce qui séduit Mari Kanstad Johnsen.

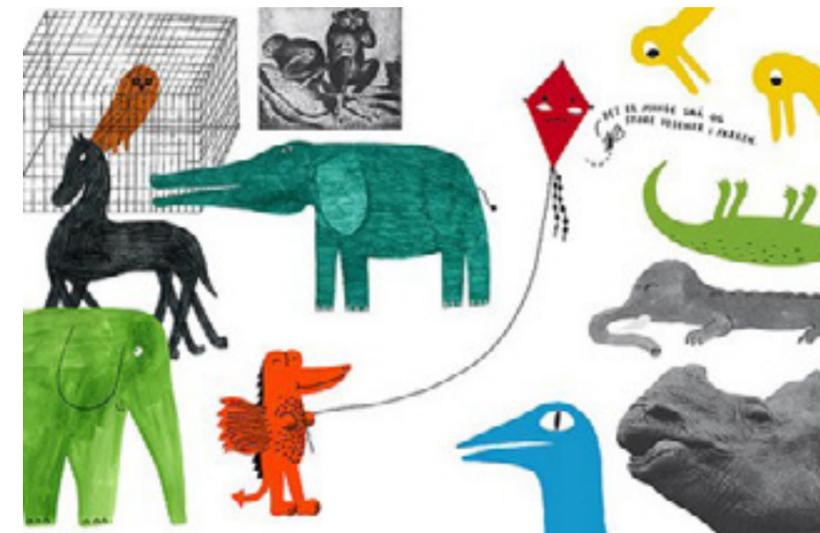
Yokoland

Collectif norvégien de graphistes, designers, illustrateurs, etc. créé en 2001 par Espen Friberg et Aslak Gurholt.

En France, on les connaît surtout pour leurs livres jeunesse comme *Monsieur Vert* et *Monsieur Bleu* aux éditions Les grandes personnes.

Le livre *Yokoland* (en anglais, édité par Gestalten en 2006) est le meilleur moyen d'avoir une vue d'ensemble de leur travail.

Leur site : <http://www.yokoland.com/>



Papier Machine

Bettina Henni/Alexis Beauclair

Bettina Henni est née en 1984 à Nice ; Alexis Beauclair est né en 1986 à Amiens. Ils vivent et travaillent tous deux à Saint-Ferréol-Trente-Pas.

Après avoir travaillé pour la revue Belles Illustrations, ils ont créé la petite imprimerie Papier Machine et commencé à éditer leurs propres livres et la revue collective Lagon (avec Sammy Stein, Séverine Bascouert et Jean-Philippe Bretin) et investi dans une imprimante risographique à vingt tambours. Ils maîtrisent donc l'impression et tout le façonnage de leurs ouvrages (qui est réalisé à la main).

L'imprimante risographique est un outil assez économique, idéal pour des tirages en assez petite quantité. À l'inverse de l'impression laser d'aspect lisse et brillante, la risographie produit des images mates aux contours moins précis. On peut choisir et changer les encres qui sont utilisées par l'imprimante et ensuite jouer avec les superpositions. En ayant leur imprimante « à domicile » ils peuvent plus facilement multiplier les tests d'impression, apprivoiser leur machine et tester de nouvelles combinaisons colorées.

Revue LAGON

LAGON est une revue de bande dessinée bilingue (ang/fr), elle est imprimée et façonnée par l'équipe éditoriale et fait intervenir de nombreux illustrateurs choisis pour leur originalité graphique ou leur façon particulière de créer une narration. Depuis 2014, quatre numéros sont parus : *Lagon*, *Volcan*, *Dôme* et *Gouffre* ; un cinquième est en préparation. <http://revuelagon.com/>



Intérieur de la revue Lagon, Gouffre, Idir Davaine, 2017



Intérieur de la revue Lagon, Dôme, Joe Kessler et Richard Short, 2016



Couverture de la revue Lagon, Dôme, 2016

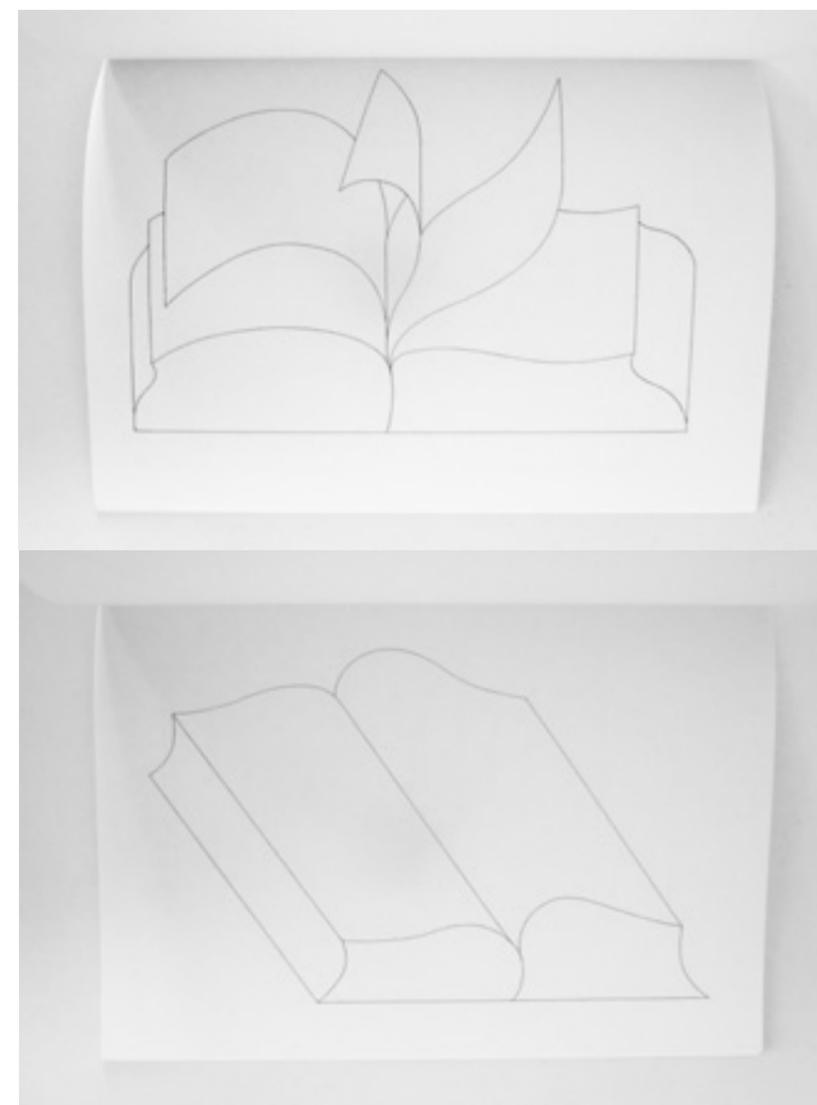
Bibliographie sélective



« 36 chandelles Bettina Henni

(4^e de couverture) : « 36 chandelles est un livre de LAMPES imaginé et fabriqué par l'imagier imprimeur Bettina Henni. Ces LAMPES ont été dessinées à partir de 11 formes géométriques de tailles différentes, soit 36 modules en bois imprimés en novembre 2010, puis reproduites en 60 ex. sous les tambours RISO de la minuscule imprimerie PAPIER MACHINE en novembre 2013. Lampe est le premier volume du Grand Répertoire. »

Bettina travaille souvent avec des modules simples, qu'elle découpe pour s'en faire des pochoirs, etc.



Books & Zines Alexis Beauclair

Alexis Beauclair met le livre en abîme en le redessinant. Il transforme ce qui sert habituellement de support en image à part entière.

Simon Roussin

Simon Roussin est né en 1987 à Vénissieux, près de Lyon où il travaille toujours.

Simon Roussin est un passionné de cinéma, un collectionneur maladif de brochures, de coupures d'articles de films de Télérama, qu'internet a rendu encore plus boulimique d'images et fanatique de rangement. Dans ses classeurs, il sélectionne d'abord des scènes et des morceaux ou des types de scénarii. Il transforme ensuite les captations cinématographiques en illustrations, en choisissant des techniques qui les débarrassent de leur réalité photographique (dessin au trait ou au feutre, utilisation de couleurs saturées et de contrastes marqués). Il les transforme en vision, en quelque chose entre le souvenir précis « où est-ce que j'ai déjà vu cette scène ? » et l'histoire intemporelle (celle des méchants contre les gentils, des cow-boys contre les indiens, etc.).

« J'aimais l'idée de faire des images qui évoqueraient de près ou de loin des moments de films connus. »

Pour créer cette impression de « déjà-vu » il mixe des plans de films les uns avec les autres, il reprend certains personnages mais les place dans d'autres décors et les lance dans de nouvelles aventures.

<http://simonroussin.blogspot.fr/>

<http://cargocollective.com/simonroussin>



Simon Roussin, *Été Indien*, 2017

Bibliographie sélective

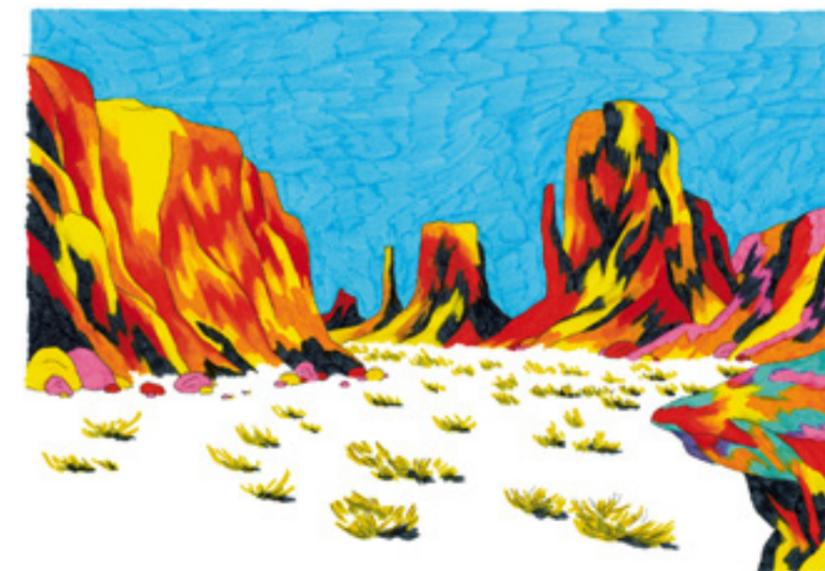
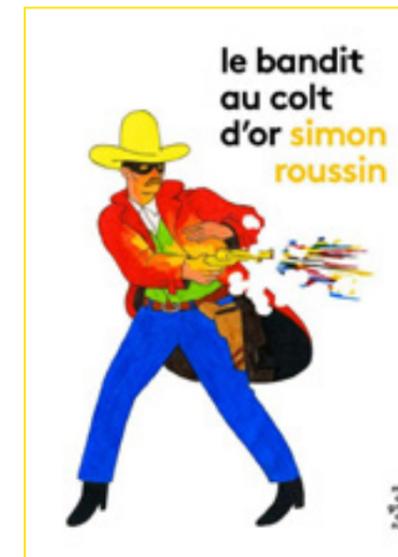
Le bandit au colt d'or

Simon Roussin
éditions Magnani, 2013

3 - 5 ans (selon l'éditeur, mais il vaut mieux le réserver pour les 7-8 ans, éventuellement en lecture accompagnée)

Histoire de western qui met en scène deux frères aux trajectoires opposées.

Pas d'utilisation particulière en classe mais un livre qui fait bien la transition entre les albums jeunesse et les premiers romans.



Les 30 écrivains qui n'ont jamais donné suite

Stephane Legrand (aut.), Simon Roussin (illu.)
Éditions le Contrepoint, 2014

Pour les grands

Une liste d'auteurs qui n'ont connu qu'un seul succès retentissant comme Robert Musil et Marcel Proust dont la vie se confond avec sa mise en récit, les Chatterton suicidés très rapidement, et ceux qui, à l'image de Malcolm Lowry ont fini par sombrer dans l'alcool à force d'écrire de si belles pages sur le delirium tremens.

Une collection de textes qui remettent en perspective la carrière de ces écrivains et délivrent une somme d'anecdotes qui pourront ponctuer les cours de français.

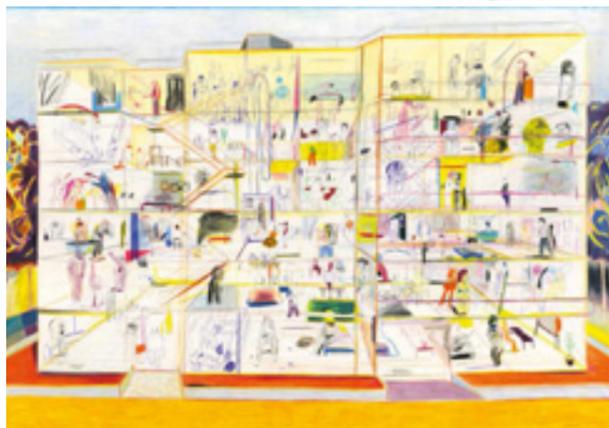
Yann Kebbi

Yann Kebbi est né à Paris en 1987, il y vit et y travaille.

Les images de Yann Kebbi foisonnent d'actions toutes rendues avec un dessin très vif, qui mélange plusieurs techniques et emprunte beaucoup au croquis d'observation. Cette impression est encore renforcée par la récurrence de certains points de vue : des plongées qui nous permettent d'observer la foule de haut et la transparence des murs des immeubles. Même s'il ne reprend pas ses esquisses sur ses planches finales, c'est une pratique qui est importante pour lui (c'est-à-dire qu'elle peut lui prendre beaucoup de temps comme lorsqu'il est allé croquer New York avec Idir Davaine pendant trois mois).

Il endosse généralement à la fois les rôles d'auteur et illustrateur, sauf pour le livre La structure est pourrie, camarade, de Viken Berberian avec lequel il a instauré un dialogue prolifique (écriture-dessin-réécriture-dessin-modification d'un passage, etc.). Il jongle continuellement entre des commandes « grand public » où il peut reconvoquer et perfectionner ce qu'il sait déjà faire, et des exercices plus « libres » notamment avec les éditions 3 fois par jour (fondées par Clément Vuillier et Idir Davaine).

<http://www.yannkebbi.fr/>



Yann Kebbi, 2017

Bibliographie sélective

La structure est pourrie, camarade

Viken Berberian (aut.), Yann Kebbi (ill.)

Actes Sud BD, 2017

Pour les grands

Au cœur de la capitale arménienne et d'une révolution architecturale, Yann Kebbi associe l'énergie de son trait à l'humour absurde de l'écrivain Viken Berberian pour dessiner un portrait mi-grotesque et mi-réaliste de notre monde.



Americanine:

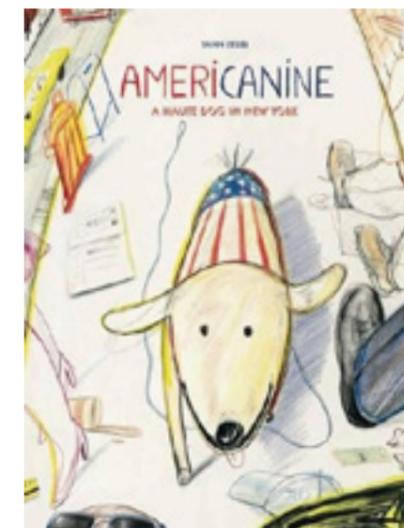
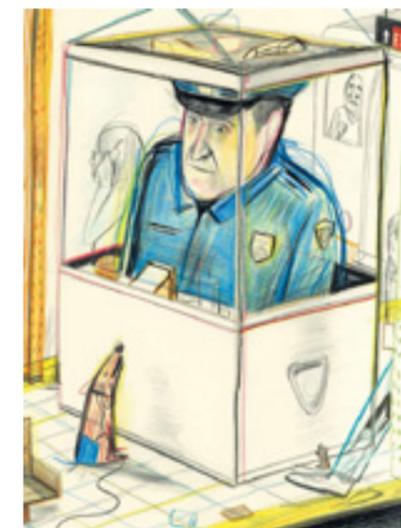
A Haute Dog in New York

(en Anglais)

Enchanted Lion Books 2015

5-8 ans (indication de l'éditeur concernant les enfants anglophones)

Un chien parisien a découvert New York et rapporte, depuis son point de vue, ses anecdotes sur les personnes qu'il a aperçues, sur les salles de sport, les ponts, les métros, etc. Le texte est informatif et plein d'humour. En anglais il peut servir d'introduction à la découverte de la langue et de la culture New Yorkaise.



Inspirations

Playtime

Jacques Tati

Film franco-italien (1964-1967) tourné en 70 mm

« Si je tourne en super 8, je vais filmer une fenêtre, en 16 mm je vais en avoir quatre, en 35 mm je vais en avoir douze et en 70 mm, je vais avoir la façade d'Orly. »

On retrouve quelque chose de ces panoramas architecturaux transparents dans les dessins de Yann Kebbi.



Philippe Weisbecker

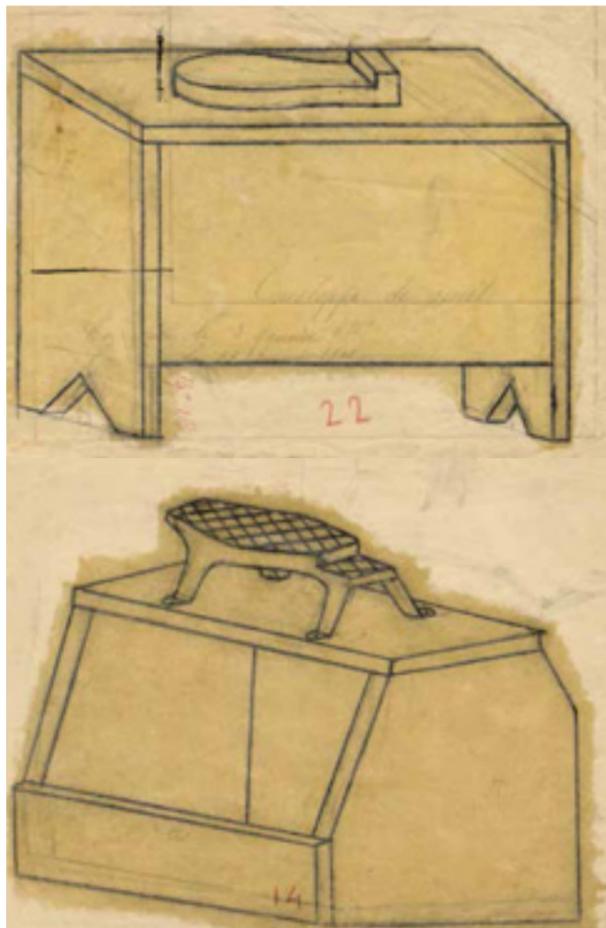
Citoyen franco-américain, Philippe Weisbecker est né en 1942 à Dakar. Il vit et travaille désormais à Paris et Barcelone.

Philippe Weisbecker a fait dans sa vie plus d'un aller-retour entre Paris et New York et est particulièrement connu au Japon. Le parcours de cet artiste est assez sinueux : il a été graphiste, a travaillé pour une agence d'architecture, réalisé de nombreuses illustrations pour la presse (l'Op-Ed, le *New York Times*), a été enseignant à l'école des Arts décoratifs de Paris, etc. et même aujourd'hui, il expose ses illustrations en France tout en réalisant des publicités pour Shiseido, Muji, Panasonic et Japan Railways au Japon.

Sa façon actuelle de dessiner est donc le résultat d'un long cheminement influencé –entre autres– par le Pop art au début, le style de Topor, les images d'Épinal et la découverte de l'Art brut au musée de Lausanne.

Dans les années 90, il se concentre sur le dessin d'objets : il collecte des articles divers, dévore des yeux les catalogues, etc. le public japonais apprécie notamment ces dessins d'objets du quotidien qui sont comme aplatis sur la page (ce qui les fait parfois ressembler à des ukiyo-e, un type d'estampes japonaises). Pour lui, le trait est une sorte d'objet qu'il agence pour composer une structure aplatie, qu'il trace à la règle pour lui donner son indépendance, son objectivité.

« Pour moi, mes dessins ne sont pas des œuvres d'art faites pour être regardées, ce sont des choses semblables à du mobilier. C'est comme une chaise dans une cuisine, qui fait partie de l'environnement et que l'on oublie très vite. »



Shoe Shine, 2013/2015

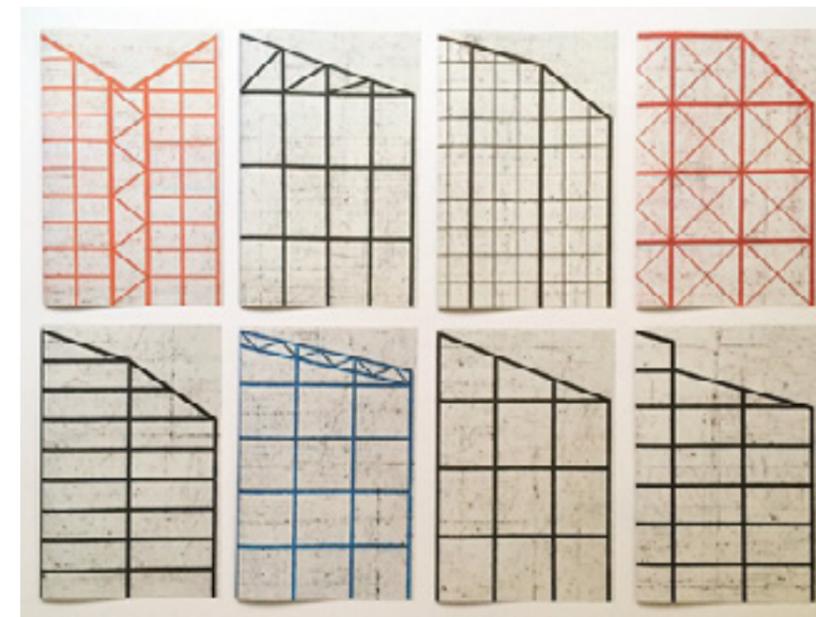
Bibliographie sélective

Structure Series Philippe Weisbecker

éditions Les presses du réel (2015)

Philippe Weisbecker s'est intéressé aux structures architecturales des immeubles industriels du début du début du *xx^e* siècle.

À feuilletter ou afficher au mur pour apprendre à regarder l'architecture, et comme introduction ou complément à des textes sur l'architecture moderniste ou sur la révolution industrielle (voir aussi son livre *Greenhouse Studies* sur les serres botaniques, dont on connaît l'importance puisqu'elles sont à l'origine de certaines grandes constructions éphémères comme le Crystal Palace).



Sources d'inspiration

L'ukiyo-e (« image du monde flottant ») est un mouvement artistique japonais de l'époque d'Édo (1603-1868) qui a consacré l'estampe gravée sur bois.



Kakis sur une assiette, Kubo Shunman, *xviii^e* siècle

Kakis sur une assiette, Kubo Shunman, *xviii^e* siècle,

Dossier

Exercices de dessin en classe

Extrait du référentiel des cycles 2 à 4

Progression

6-9 ans : L'enfant s'implique dans ses productions ses peurs, rêves, souvenirs. Invente formes et langages imaginaires (imbibés de narration). L'enjeu est de l'amener à expérimenter (formes couleurs, supports, matériaux). Progressivement, il prend conscience de l'importance de conserver ses images pour raconter, témoigner de situations qu'il vit seul ou avec ses pairs. Il prend progressivement conscience de l'écart entre ce qu'il voit, ce qu'il produit et ce que le spectateur perçoit (ce moment où l'élève dit qu'il ne sait pas dessiner).

L'enjeu est de l'amener à dépasser la norme de la ressemblance.

3 axes :

- La représentation du monde
- L'expression des émotions
- La narration et le témoignage par les images

Expérimenter, produire, créer :

S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur///Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés/// Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard///Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie...).

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Constat et exercices

Le culte voué à la technique (le « bien dessiné » c'est-à-dire de la façon la plus photographique possible), l'apparition de gimmicks graphiques stéréotypés (motifs, façon de dessiner les visages, etc.), et finalement une certaine « peur » face au dessin s'installe à peu près à partir du collège et s'ancre de plus en plus, jusqu'à la scission définitive entre ceux qui « savent » dessiner et ceux qui ne « savent pas ».

L'éducation artistique doit détourner l'attention d'un modèle qui serait « la bonne façon de dessiner » pour montrer que :

- Le dessin permet de communiquer (*des idées, des sentiments, soit en réalisant des schémas, soit en créant des narrations*)
- Toute technique est potentiellement porteuse de sens en soi (*utiliser la gomme pour évoquer l'effacement de la mémoire, la gravure pour évoquer l'archéologie, etc.*)
- Il y a des milliers de façons de dessiner, aucune n'est à proscrire, toutes sont à apprivoiser.

En prolongement de l'exposition Chemin Papier, l'illustration et ses marges, ce dossier pédagogique propose de revenir sur quelques techniques ou outils « mal aimés » où généralement proscrits, pour proposer au contraire de s'en servir comme tremplin créatif.



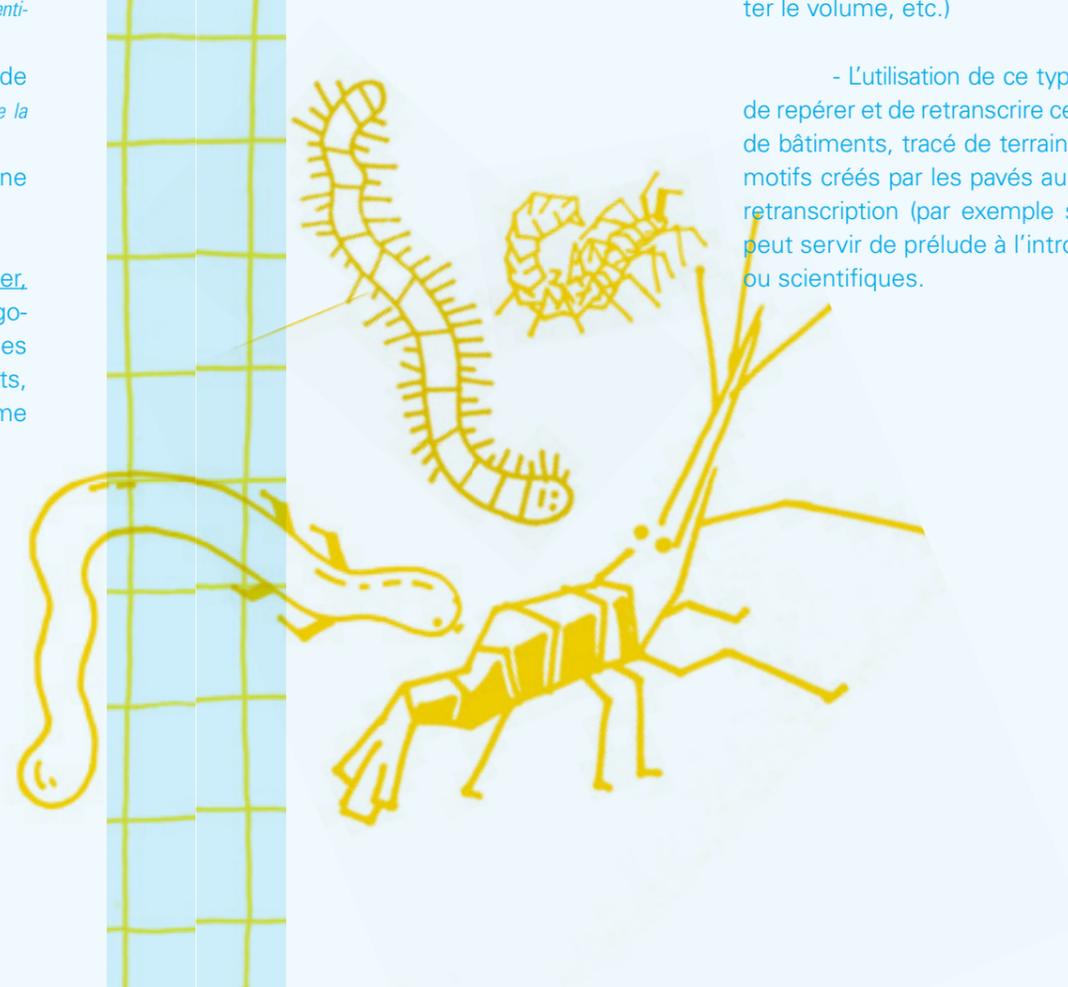
à la règle

La règle est parfois interdite par les professeurs de dessin, d'arts plastiques, d'arts appliqués, etc. et ce, à juste titre, puisque le dessin à main levée est souvent plus rapide et plus expressif (notamment quand il faut entraîner les élèves à des épreuves créatives en temps limité). Réussir à tracer des lignes droites à la main est aussi un bon moyen d'affiner la maîtrise de la motricité fine, ce qui peut s'avérer utile dans certaines disciplines.

Mais lorsque la règle n'est pas utilisée comme un « outil-béquille » pour tracer des lignes, elle peut devenir un outil créatif :

- Dès qu'il s'agit de dessiner des objets, surtout s'il y a de nombreuses courbes, les élèves/étudiants doivent développer des stratégies, des techniques (faire des hachures ou créer un motif, simplifier les contours ou faire des segments très courts pour suivre les courbes, essayer de traiter le volume, etc.)

- L'utilisation de ce type d'outils peut permettre aux élèves/étudiants de repérer et de retranscrire ce qui, autour d'eux, est géométrique (structure de bâtiments, tracé de terrains ou signalétique, coquilles et exosquelettes, motifs créés par les pavés au sol, etc.). Ce premier exercice d'observation retranscription (par exemple sur l'environnement architectural ou naturel) peut servir de prélude à l'introduction de données historiques, techniques ou scientifiques.





très vite (+ à la règle)



La pratique du croquis n'a pas qu'une fonction d'entraînement comme le serait un exercice sportif qui doit permettre « d'augmenter ses capacités ». Le croquis (surtout quand les poses durent entre 10 et 30 secondes) a surtout pour but d'amener l'élève/étudiant à « lâcher » son trait, à le rendre plus fluide. C'est d'autant plus vrai lorsqu'on change d'exercice très vite (deux séances de 30 secondes en ne faisant que le contour, 2 fois 30 secondes en traitant le personnage en masse, etc.).

Puisque l'investissement personnel (temps passé, choix du sujet, etc.) est assez minime, il est plus facile de discuter ensemble sur ces productions, de sélectionner collégalement les plus expressifs, les plus dynamiques.

En prescrivant des types d'agencements (ici en cases serrées, certaines choses dessinées très petites les unes à côté des autres, ou en alternant les échelles ou en choisissant de refaire plusieurs fois le même croquis en décalant chaque fois un peu la figure, etc.) on peut montrer aux élèves que l'agencement des croquis dans la page est au moins aussi importante que « la qualité » du dessin en lui-même.



Les dessins présentés ici sont des travaux d'élèves (1^{ère} STD2A du lycée Rive Gauche à Toulouse). Cette séance était basée sur le film *Les temps modernes* de Charlie Chaplin.

Le fait de demander aux élèves d'utiliser la règle, ou de dessiner très rapidement et parfois plusieurs fois la même chose était donc directement lié au film et servait d'introduction sur le taylorisme.

Faire des arrêts sur images à partir d'un film permettait aussi de décomposer les mouvements des personnages que l'on aurait ensuite pu remonter en boucle (faire des gifs par exemple et/ou recréer un scénario).





à la gomme

On peut utiliser la gomme comme un outil de correction qui va effacer les « erreurs » (et dans ce cas, se perfectionner c'est apprendre à l'utiliser de moins en moins) ou alors exploiter son potentiel expressif, graphique, et sémantique.

Comme elle arrive toujours après le dessin et qu'elle le transforme, elle permet d'aborder des thématiques liées au temps (passé ou futur), à la narration (souvenir personnel ou invention), etc.

Il est possible de créer des liens entre une pratique ou un projet artistique et un sujet, abordé en classe, mais qui ne serait pas directement lié à l'art.

Cycle 3

Hist/géo

Thème 3 : La France, des guerres mondiales à l'Union européenne
(lieux de mémoire et du souvenir, paysages montrant les reconstructions, dates de commémoration, etc.)

Cycle 4

Français

- Extraits d'œuvres de différents siècles et genres, relevant de diverses formes du récit de soi et de l'autoportrait : essai, mémoires, autobiographie, roman autobiographique, journaux et correspondances intimes, etc.

- Thème regarder le monde inventer des mondes on peut étudier des extraits d'utopies ou de romans d'anticipation, ou encore un groupement de poèmes ou de récits proposant une reconfiguration poétique de la réalité.

Arts plastiques

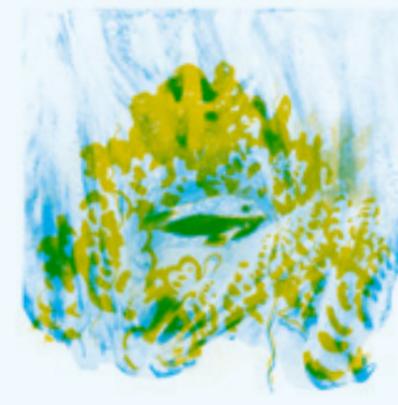
- La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse...

Sciences et vie de la Terre

- Impacts générés par le rythme, la nature (bénéfiques/nuisances), l'importance et la variabilité des actions de l'être humain sur l'environnement.
ex.: pollution des eaux, raréfaction de ressources dans certaines régions, etc. L'élève est aussi invité à réfléchir à des solutions (existantes ou à inventer).



Ex. :
(page de gauche)
dessin d'un monument
aux morts (Raymond Depardon)



(ci-dessus) disparition du milieu naturel
d'un poisson



William Kentridge est un artiste Sud Africain qui a réalisé de nombreuses animations en stop motion sur des sujets politiques ou sociaux. Il a notamment travaillé au fusain, en effaçant et redessinant systématiquement ses images sur la même feuille. On peut aussi utiliser le tableau à craie, ou les ardoises pour travailler avec ce type de technique.

Coucou papier

La petite manufacture de livres

Atelier conçu par Bettina Henni et Mari Kanstad Johnsen, en résidence au Signe

On peut retenir de l'exposition qu'à travers la variété des techniques (peinture, sérigraphie, crayons, feutre, tissu, céramique, etc.) des supports (papier, affiches, livres, etc.) tous les illustrateurs ont un vocabulaire plastique et graphique qui leur est propre, que le dessin est pour eux un moyen de raconter.

Mari dessine dans l'énergie du geste de l'écriture, de la prise de note, de manière spontanée presque frénétique. Elle recouvre généreusement les surfaces, de personnages, plantes et animaux, cherchant la calligraphie des attitudes, du mouvement. Bettina utilise des alphabets de formes pour penser en image.

Pour démarrer le processus de création, rentrer dans le dessin et dans la pensée visuelle, il faut un point de départ ; chaque illustrateur a toujours un point de départ. Il part de quelque chose, qui lui indique où aller, et suit un chemin, un chemin qui se fait au fur et à mesure du temps du dessin. Cela peut être un mot, un thème, mais cela peut aussi être une forme, un outil, une taille. En fait, c'est à chaque fois une règle du jeu qu'il se donne ou qu'on lui donne, selon qu'il soit auteur ou qu'il réponde à une commande. Parfois aussi, l'illustrateur à un point d'arrivée, et alors, il prend un chemin précis, un chemin qu'il connaît pour arriver à son but. Mais c'est certainement dans la balade, la flânerie comme exploration qu'on trouve le plaisir et le jeu.

L'atelier Coucou Papier est le fruit d'une rencontre, du hasard : Bettina Henni et Mari Kanstad Johnsen aiment explorer, faire avancer le dessin pour trouver la pensée, pour récolter les idées. C'est dans ce sens qu'elles invitent les enfants à dessiner. À partir du dessin, de la matière, tout un monde peut se révéler, un monde où le dessin précède le langage, où le dessin est lui-même le langage.

[L'atelier peut être réalisé au Signe ou en classe.](#)

Contenu pédagogique

Les dessins proposés sont un point de départ pour que l'enfant puisse dessiner et inventer des histoires. L'enchaînement incertain et aléatoire des formes ainsi que les outils, constituent à la fois une contrainte/un cadre et en même temps un vocabulaire pour stimuler l'imagination.

- Démarrer un processus de création ludique à partir d'un cadre, d'une matière formelle existante : langage plastique/alphabet graphique. Pouvoir sortir du cadre, l'interroger, s'en emparer pour plus tard reproduire ce processus en dehors de l'atelier de manière autonome.

- Faire le constat qu'une même forme peut être interprétée par chacun de plusieurs façons et donner naissance à des signes, des images différentes.

- Faire avancer le contenu (histoire) et le contenant (dessin) en même temps.

- Expérimenter un jeu graphique et narratif qui repose sur l'aléatoire et le dessin libre.

Matériel (pour la classe)

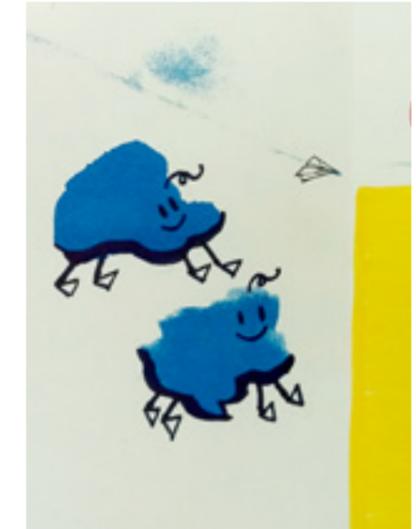
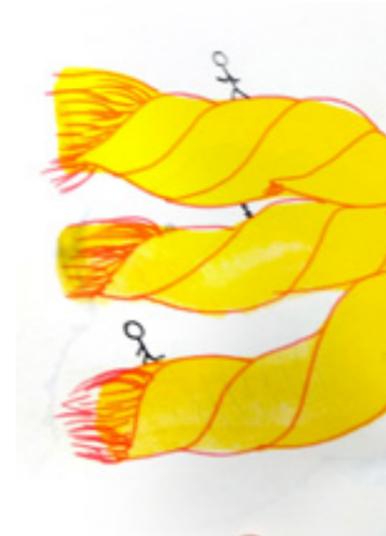
- 10 tas environ de feuilles A4 imprimées en recto-verso de dessins de Mari Kanstad Johnsen
 - 10 normographe en bois de Bettina Henni ou 10 normographe achetés dans le commerce
 - Feutres à mine large et couvrants (ex : Posca)
 - Tampons, etc. selon le matériel existant en classe
- [Une partie du matériel \(dessins de Mari Kanstad Johnsen et normographe\) sont disponibles sur demande ou sur le site du Signe](#)

Déroulé de l'atelier

- Présentation du jeu et possibilité d'afficher des exemples du livre réalisé par d'autres si ce n'est pas la première séance
- Prendre 5 feuilles, les plier, les assembler aléatoirement ou par choix formel
- L'élève choisit un outil pour dessiner et imagine ce que peut bien être la forme/tache imprimée
- Proposer de dessiner d'abord une image, puis de trouver un chemin pour faire une histoire, drôle, loufoque, triste, décousue, horrible, etc
- L'élève choisit une couverture, donne un titre à son histoire et inscrit son nom.
- Façonner, finaliser le carnet (on peut l'agrafer et couper la tranche au massicot s'il y en a un à l'école)

Variantes

- Les feuilles peuvent être pré-pliées
- Passer d'une page à l'autre sans se soucier de faire une histoire
- Dessiner d'abord sur des pages pliées mais non encartées, puis les relier après (pas d'histoire ou une histoire par page)
- Inviter à formuler ce qui se passe, ce que raconte l'histoire et à écrire sur chaque page.
- Si le livre n'est pas fini, proposer aux élèves de le finir chez eux
- Faire varier le nombre de feuilles



Références, inspirations possibles :
 Saul Steinberg [L'écriture visuelle](#)
 Vincent Pianina [En piste tâche](#)
 Sandrine Nugue [Expansion/Rotation](#)
 Bettina Henni [Ceci pourrait-être cela](#)

Informations pratiques

Le Signe, centre national du graphisme
1 place Emile Goguenheim (place des Arts)
52 000 Chaumont

Du mercredi au dimanche de 14 h à 18 h
Le jeudi de 14 h à 21 h
accès libre et gratuit

03 25 35 79 01
www.centrenationaldugraphisme.fr

Réservations et renseignements

[Réservation pour les visites et ateliers](mailto:reservation@centrenationaldugraphisme.fr)
reservation@centrenationaldugraphisme.fr

[Renseignements auprès de l'équipe chargée des publics](#)

Alexandra Magnien

03 25 35 79 17
alexandra.magnien@centrenationaldugraphisme.fr

*Pour les maternelles, primaires, collèges, centres de loisirs
et projets du territoire*

Marie Calon

03 25 35 79 15
marie.calon@centrenationaldugraphisme.fr

Pour les lycées, publics empêchés et éloignés et institutions territoriales

Susanne Schroeder

03 25 35 79 16
susanne.schroeder@centrenationaldugraphisme.fr

Pour les écoles supérieures et internationales

Mathilde Darignac

03 25 35 79 15
mathilde.darignac@centrenationaldugraphisme.fr

Service éducatif, ressources, projets pédagogiques

Directrice du département

Catherine di Scullo

03 25 35 79 13
catherine.di-sciullo@centrenationaldugraphisme.fr

**Exposition Chemin Papier - L'illustration et ses marges,
présentée au Signe, centre national du graphisme à
Chaumont, du 30 mars au 16 septembre 2018.**

Commissariat

Vincent Tuset-Anrès,
en collaboration avec Fotokino et de Cucufa

Scénographie

Cucufa : Benoît Bonnemaïson-Fitte, Fred Fivaz,
Marion Pinaffo

Impression de la scénographie

Lézard Graphique

Illustrateurs

Bráulio Amado, Alexis Beauclair, Blexbolex,
Paul Cox, Kitty Crowther, Cristina Daura,
It's Raining Elephants, Bettina Henni,
Mari Kanstad Johnsen, Yann Kebbi,
Jockum Nordström, Simon Roussin,
Hannah Waldron, Philippe Weisbecker.

Dossier pédagogique conçu et réalisé
par Mathilde Darignac avec l'équipe de médiation du Signe
et sous la direction de Catherine di Sciullo.

