

L'album mis en jeu

un espace éditorial ouvert
– en mouvement

Catherine Staebler

L'album mis en jeu

un espace éditorial ouvert
– en mouvement

Catherine Staebler

*Pour leur soutien
et leur aide à la
réalisation de ce
mémoire, je remercie
Sébastien Dégeilh
et Olivier Huz.*

*Je remercie également
mes parents, ma soeur
et François-Xavier.*

Sommaire

- 8 Introduction
- 10 L'album, quoi et comment ?
 - Avant l'édition pour la jeunesse
 - L'invention d'une forme éditoriale
- 66 Esprit de jeu et ouverture
 - Un espace ouvert pour l'esprit de jeu
 - Le jeu de l'interprétation
 - De l'ouverture au mouvement
- 78 L'album et le jouet
 - D'un album-livre à un album-jouet
 - Un support fixe et ouvert
 - La manipulation suggérée
 - Albums sculptés
 - Jouets accompagnés
- 108 Conclusion

Introduction

Selon son contexte, le mot *album* peut désigner des objets très différents. On peut par exemple penser aux albums de musique. Dans le domaine de l'édition, certains vont penser

aux albums de bande dessinée, d'autres aux albums de photographies, ou encore aux albums de timbres, etc. On comprend alors que ce mot regroupe des objets très variés, qui ont tout de même en commun un aspect de collecte. Ce mot album est utilisé aussi dans le domaine de l'édition pour la jeunesse, et son utilisation pose problème. Entre livres illustrés et albums, ce sont bel et bien différentes attitudes de création qui se confrontent. Au sein même de la communauté de chercheurs qui utilisent le mot *album*, la controverse existe : pour certain, comme Isabelle Nières-Chevrel, il s'agit d'un genre ayant comme support la forme du livre, à l'instar la bande dessinée par exemple, pour d'autres, comme Sophie Van der Linden, c'est un medium, celui de l'objet livre, qui joue avec ses propriétés¹. Pour elle, l'album est un mot qui aujourd'hui, dans le domaine de l'édition pour la jeunesse, désigne un livre dont l'entrée pour le lecteur se fait par l'image, qui porte le récit, qui est parfois l'unique source de celui-ci. Le rapport texte-image-support porte ce récit, au sein duquel on ne pourrait enlever aucun de ces éléments pour comprendre le message communiqué par l'auteur. Si tous s'accordent sur ce point, Mathilde Brissonnet étend la pensée d'Isabelle Nières-Chevrel et propose que, si l'album est un genre, il peut prendre alors plusieurs formes, et non plus uniquement celle du livre. Elle pense évidemment aux supports numériques. Mais même en tant que livre, l'album peut prendre des formes très diverses, Bruno Munari l'a démontré, ainsi que plusieurs auteurs cherchant à étendre matériellement le champ d'action de leurs albums.

Pour comprendre cet objet multi-forme, les chercheurs comparent souvent le travail d'artiste et celui d'auteur – illustrateur, les mettant parfois en opposition, afin de savoir de quel côté penche la balance de la création. Il me semble qu'en plus des contradictions artiste-auteur ou genre-medium, l'album, sans doute parce qu'il est relié à l'enfance, a des frontières floues entre le livre et le jouet, la lecture et la manipulation, la narration et le jeu.

Là où Isabelle Nières-Chevrel² place les sources de l'album dans le livre illustré du milieu du XIX^e siècle, je tente de comprendre en quoi d'autres types d'album au cours de l'histoire, *a priori* en tous points différents, ont une parenté avec ce que nous appelons aujourd'hui album (destiné à la jeunesse). Choissant d'étudier l'album comme un genre qui peut prendre

1 « L'album, le texte, l'image... », Sophie Van der Linden, dans la revue *Aeiou* n°6, décembre 2004, p.4-11. « L'album, entre texte, image et support », Sophie Van der Linden, dans *La revue des livres pour enfants : L'analyse des livres d'image*, n° 214, janvier 2004, p.59-68.

2 « L'album, le mot, la chose » par Isabelle Nières-Chevrel dans *L'album, le parti pris des images*, Viviane Alary et Nelly Chabrol Gagne, Presses Universitaires Blaise Pascal, 2012. « L'album pour enfants » dans *Introduction à la littérature jeunesse*, Isabelle Nières-Chevrel, Didier Jeunesse, 2009.

plusieurs formes, je puise dans l'étymologie du mot et dans l'analyse des objets qu'il désigne au cours de l'histoire pour comprendre, si ce n'est pas uniquement le livre, ce qui fait *album*.

Après quoi, je proposerai de mettre en relation la théorie sur l'esprit de jeu de Roger Caillois et celle de l'œuvre ouverte d'Umberto Eco. Cette interdépendance servira à mieux appréhender et analyser des objets hybrides, créés par des auteurs qui tous gravitent autour d'une réflexion sur l'objet du livre, et qui pourtant proposent des objets qui ont une connection plus ou moins affirmée avec le jeu, voire le jouet. Il s'agit d'abord de montrer en quoi le terme *album* définit des objets aux qualités particulières, et notamment différentes du *livre illustré* auquel il est souvent assimilé, afin de mieux comprendre comment on peut le rattacher à des notions de jeu, d'œuvre ouverte et de narration. Il s'agira de voir comment la place occupée par chacune de ces notions, et les tensions qui s'opèrent entre elles, amènent à la création de ces objets hybrides.

L'album, quoi et comment ?

Puisque ce mot englobe tant d'objets différents à notre époque, et l'idée de recueil ne suffisant pas à les expliquer, j'ai puisé dans l'étymologie du mot, ainsi que dans l'histoire de son utilisation. Je me suis aperçue qu'il renvoyait à divers objets reliés, souvent des carnets, et que le voyage et le temps mêlés à l'intime étaient les bases les plus importantes de leur composition – sans parler de l'image. Ils deviennent ainsi des albums. La forme qu'ils prennent incite à une interprétation très libre du lecteur. C'est cette interprétation libre que l'on verra se développer lorsque l'album comme objet d'édition pour la jeunesse apparaîtra au XIX^e siècle. Au XVI^e siècle, ce qui donne à ces objets la faculté d'être interprétés librement n'est pas présent par une volonté consciente de leur créateur, mais cela le deviendra lorsque l'album évoluera vers une forme éditoriale précise, destinée dans un premier temps à la jeunesse.



Édifice d'Eumachia,
Pompéi.



L'éloge de Romulus,
édifice d'Eumachia,
Pompéi, 1^{er} siècle.

Avant l'édition pour la jeunesse

Pour mieux comprendre le sens de ce mot, et les objets vers lesquels il renvoie, je vais définir et commenter les objets définis par le mot *album*, avant le XIX^e siècle, c'est-à-dire avant qu'il ne soit utilisé dans le domaine de l'édition jeunesse. Il s'agit de montrer comment ces objets *a priori* si différents sont définis par le même mot et appartiennent à ce qui fait l'histoire de l'album comme objet éditorial.

L'utilisation du mot *album* comme support d'un message prend ses origines dès l'Antiquité romaine : *albus* en latin veut dire blanc. L'album désigne une surface recouverte de plâtre sur laquelle sont inscrites des informations à l'intention des citoyens. Ces surfaces peuvent être des murs entiers ou bien des tablettes de bois enduites qui sont alors accrochées provisoirement sur des murs, dans des endroits publics. L'écriture est souvent peinte sur ces surfaces, et c'est pour cette raison que l'on en trouve peu de traces. Dans le cas des tablettes, on imagine un message éphémère, qui change régulièrement, puisqu'on peut le décrocher pour les remplacer par de nouvelles. À Pompéi par exemple, ces supports ont été retrouvés sur l'édifice Eumachia, qui faisait partie du forum, centre de la vie citoyenne dans la cité antique romaine³.

Plus tard, vers le XVI^e siècle, on trouve l'*album amicorum*. Ces carnets vierges, renvoyant à l'étymologie latine d'une surface blanche à remplir, accompagnent les jeunes étudiants pendant leurs voyages. Ces derniers consistaient à faire le tour de l'Europe et avaient pour but de parfaire l'éducation des jeunes hommes de la haute société. Cela impliquait l'étude des systèmes politiques, militaires, diplomatiques de ces pays visités. C'était bien sûr l'occasion de faire valoir et d'asseoir un certain rang social en rencontrant des personnes du même milieu, pour qu'en rentrant, les liens créés servent dans les activités futures du jeune voyageur. Ces carnets ont de fait un rôle social, comme preuve d'appartenance à un certain milieu culturel⁴. Ils accueillent les phrases, mots, citations, emblèmes, dessins de blasons, ou notes de musiques, des connaissances illustres faites durant ces voyages.

*De plus, ces petits volumes renferment toujours des renseignements biographiques très précis sur ceux qui les composèrent et sur ceux qui y apportèrent leur part de collaboration. Feuilletter un recueil de l'espèce, c'est accompagner, pendant plusieurs années de son existence, celui à qui il a appartenu, c'est pénétrer dans son intérieur, le suivre dans ses voyages, entrer dans le cercle de ses amis, connaître ses goûts et ses aspirations.*⁵

3 *Pompeia décrite et dessinée par Ernest Breton*, Paris L. Guérin & Cie Editeurs, 1870, édition numérisée : www.persee.fr/web/revues/home/prescript/article/rbph_0035-0818_1929_num_8_2_6614.

4 *Les Alba amicorum, du témoignage amical à la constitution d'un réseau social*, Stéphane Courant, Université Toulouse-Le-Mirail, édition numérisée : www.rhus.info/?articles=les-alba-amicorum-du-temoignage-amical-a-la-constitution-dun-reseau-social.

5 « *Album Amicorum du XIV^e et du XVI^e siècles* », Alphonse Roersch, dans *la Revue belge de philologie et d'histoire*, 1929, p. 530-536.

Album amicorum Valerii
Colini, 1583-1586, 88 ff.,
100x160 mm.

1137 1
Itineraire
de Colin Valere en diversese
Langues
Communi en 1583
1748.



Explication de ce Manuscrit

M. Vinslow dit que Colin Valere a pris secret
sejour a orleans quil a été a arras gouverneur
de quelque Seigneur de ces contrées, et crois que
le portraict qui en au commencement du livre
pourroit bien estre celui de son pupile, et dit que les
allemands furent en Sordez d'itineraires dans ces
Etats faits pour cela.



3



D. Nostris Quibus Coline
 Dilectis Viri Virgine & Amice
 De tibi amice.

L'effectif que je suis par
 Coline que sur l'airant est fait
 Car le temps qui se pult-angus
 Jamais pointa par moy abluce
 Et tout la d'ice p' d'ice
 Sans les uns d'ice p' d'ice



MEM. AET. INDISSOLVIBILIS AMORIS
 G. COLINI ET P. VAN-WINGHII AMICORVM,
 IILLO IN HISPANIAS COMIGRANTE, HIC
 FRAGILE MONVMENTVM MOESTVS. P.
 DVACTI
 ANNO CHRISTIANO OO. D. LXXXIII.



MALIM VNVM CATONEM, QVAM TRECENTOS
 SOCRATAS

Hac habe sibi, M. VALERI COLINE
 MEA erga te benevolentia atq. obseruantiae

[Large handwritten flourish or signature crossing out the text]

MALIM VNVM CATONEM, QVAM TRECENTOS SOCRATAS



Hac habe sibi, M. VALERI COLINE.
 mea erga te benevolentiae atq. obseruantiae
 amememnon, meq. inuicem ama.

CL. PUTEANVS Com. Reg. in supr.
 Cur. Par. scripsi Lutetiae VII. Id. Apr.
 CIO. D. XXXVI.

Quaeque latinarumq; literarum
 scientissimo m. Valerio Colino
 Dilectis ad Strabo

Quaeque in amor, cognatus origine, colim.
 Duxit sedent simplicis immemor.
 Non impar genius diuisi aut horibus, implet
 Ceteris animos dicitur amonibus.



Idem

Qui longum furore begeta cullibus regit
 Destinare maiore, inimicat arma
 M usis alma facis: tu terris otia quare
 Soteris. Coline, date magnum.



CHRISTVS



ET APPREHENDAM
FRUCTVS

ASCENDAM
IN PALMAM

Facob

Kietel



Gar-ette et rectos gar-oum murem murem
Gar-ette de magnis perforis abg po. Shis.



Sophi in Aiaci flagellifero.

*Αἰακῶν ἄναξ Ἰσθακῆς ἑσθλῶν τῶν
καλοῦν ὄντων ἀνδρῶν ἀδελφεὸν
Τὴν δὲ τῶν ἄλλων ἀνδρῶν τῶν
ἀποθνήσκοντων ἡμῶν ἰσθακῆς
ὄντων ἀνδρῶν ἀδελφεὸν ἑσθλῶν
ὄντων ἀνδρῶν ἀδελφεὸν ἑσθλῶν
Αἰακῶν ἄναξ Ἰσθακῆς ἑσθλῶν
τῶν ἀνδρῶν ἑσθλῶν*

Cir. fann. Di. 168:

Non facile chuducatur amorem et fide
misi a huiusmodi invidias et tempus, ut qua
si aurum igne sic benevolentia fidelis periculo ab
quo perfici possit Cetera sunt signa tua:

ἄξιμοι φίλοι ἀδελφοὶ ἀγαπῶντες

Hec Daniel Golze
schinensis sumerensis
scribens duo casus fidei
memoria optime salutis
et salutis in hoc mundo
in diebus huiusmodi
vive vultis: 1772

D. S. D.

Docto & bono iuveni
D. Casparo Hoffmanno
Frustadiensi Quibus opte
scribetur Jacobus Peche-
lius. Frustadii. Anno
1575. 12 die Augusti
in ead. Urbis. etc.

F. S.



In te domine speravi non confundar
in aeternum

F. D. C. F.

Mitt' dich vnd' Eysen soll' dich
gleich' weissen.

W'lich' dich vnd' Eysen soll' dich
gleich' weissen

Anno suo clarissimo
Caspari Hoffmanno
scripsit hae Daniel
Bruger domesticus in
sui memoriam Wicoburg.
Anno 74. 12. May.

Sal:
Et in DOMINE ne confundat speratum
tuum a me sed et sergio nam meam confia

Psalm: 41.

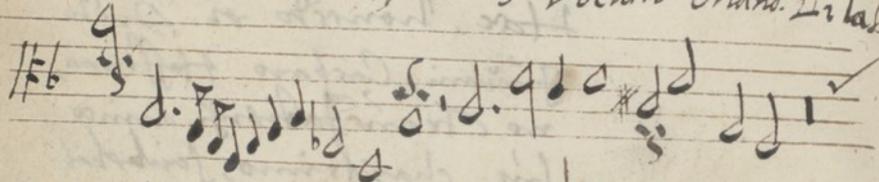
Expiabis me hyssopo & mundabor, lauabis me
& super cinerem dealbabor.

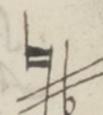
Joh: Stig:

En mea coccineum referunt felicia ruborem,
Horrida sum cruce massa cruce madens.
Abluo me folijs Hyssopi, aspergine uina,
Tunc ego candidior uel niue totus ero.



Canon in unisono 5 vocum Orlando Di Lasso



XX Leal, Jussues à Lamort. 

Hac docto & honesto inueni
Dn Caspari Hoffmanno ami
co et commensali suo percaro scribe
bat Joach: Cuno Brandenburgensis
in artioris amicitia uinculum
Vitebergae 6 Non: Martij. Anno
Miseri Auxilio Deus etc.

Georgius Fabricius Chem

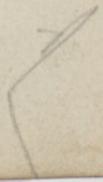
Alchemia practica Deo est. in vobis edit

in vobis

Et sic ut nullus alij labor

habeat

Georgius Fabricius Chem
Alchemia practica Deo est. in vobis edit
in vobis
Et sic ut nullus alij labor
habeat



C'est donc parce que *l'album amicorum* se construit dans le temps qu'il offre un autre type de lecture, plus fragmentée, que celle, plus linéaire, d'un roman par exemple. Le temps de l'écriture d'un roman est effectivement long, mais c'est un temps que seul l'auteur vit, il n'est pas visible dans le livre qu'on lit. La temporalité d'un roman est celle de l'histoire qui y est racontée par l'auteur et celle du temps que le lecteur met à la lire.

Au contraire, *l'album amicorum* est un carnet préexistant, vide au départ, avant d'être rempli. Chaque mot, texte, poème écrit dedans est le témoignage d'une personne à un moment et un lieu donné. La date et le lieu sont souvent inscrits sur la page, un peu à la manière d'un échange épistolaire. Le temps de la lecture est donc superposé au temps visible de la création, de la composition du contenu de l'album. Entre chaque élément inscrit dans l'album, un temps est imposé au lecteur. Cette temporalité construite par celui auquel il a appartenu, et par ceux qui y ont laissé leur trace. Ce temps est réel et matérialisé par l'hétérogénéité des éléments assemblés, comme de longues ellipses narratives prenant corps dans le mouvement de la succession des pages. En essayant de reconstituer ce temps, par la lecture et la manipulation de l'objet, une nouvelle temporalité est recréée par le lecteur de l'album. Car pour compléter ce que dit Alphonse Roersch, lorsqu'il croit suivre des traces de la vie de quelqu'un, les vides temporels sont investis par l'interprétation du lecteur.

Ces *albums amicorum* n'avaient pas pour but d'être diffusés et donc lus à grande échelle. Cependant, ils étaient lus non seulement par la personne à qui ils appartenaient, mais aussi par ceux à qui ils étaient confiés pour y laisser leur marque. Un peu à la manière des albums de photographies de famille, ils étaient source de fierté et ainsi donnés à voir selon la volonté du possesseur. La collection et le voyage sont aussi des moteurs de *l'album amicorum* qui devient une matérialisation du temps qui passe. C'est un moyen de garder une trace d'un voyage exceptionnel qui aura permis la rencontre d'intellectuels et de former un réseau social influant pour le futur de cette personne. Chaque page est le souvenir non seulement d'une personne, mais aussi d'un jour précis en un lieu précis. Le support relié est investi de manière non linéaire mais fragmentée. Tourner une page ne sert plus seulement à faire apparaître la suite d'un texte – comme dans un roman – cela permet de marquer une pause, de mettre en avant l'espace du voyage entre deux souvenirs, le temps qu'il a fallu pour les vivre et enfin les réunir dans ce carnet. Ce temps recréé physiquement par le lecteur est réinvesti par l'imagination et les souvenirs de ce dernier. Plus

ou moins formulée, l'histoire peut alors être recréée, réinventée. De plus, une simple sensation de temps qui passe peut être ressentie.

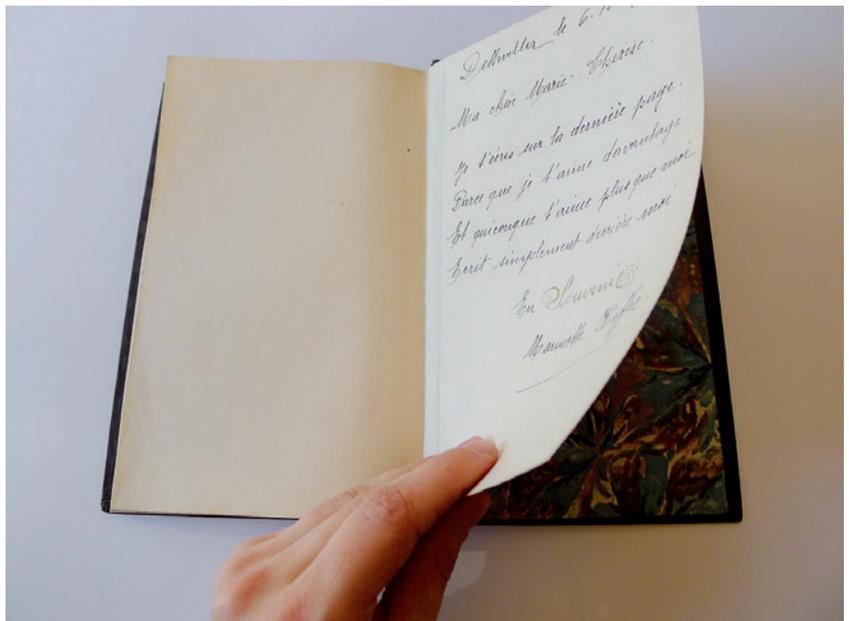
Cet *album amicorum* continue d'exister sous des formes différentes à travers l'histoire. L'album de société, appelé aussi album de civilités, est tenu par des femmes mondaines. Il est agrémenté par leurs visiteurs, comme le *livre d'or* que l'on retrouvera plus tard dans les lieux publics tels que les expositions, les restaurants, les hôtels. D'un point de vue de l'importance du réseau social, les albums de civilités gardent la même fonction : collecter les mots de ceux que l'on a rencontré et qui les ont visités. La différence cependant tient dans la place laissée au voyage. Aussi bien dans les albums de civilité que dans les livres d'or plus récents, le carnet, le support, ne voyage pas chez ceux qui y écrivent, ce sont ces derniers qui se déplacent. Ainsi, la particularité du livre d'or par rapport aux autres formes d'albums dont je parle ici, c'est la perte de l'intimité du message. Mais le livre d'or n'est pas la seule descendance de l'*album amicorum* qui existe encore de nos jours.

En se popularisant, cette pratique prend la forme de carnet de poésie. Ils appartiennent à des enfants, rarement plus tard qu'à l'adolescence, qui les confient à des amis, des parents, des instituteurs pour qu'ils y écrivent un mot ou un poème. On se doute alors que l'espace géographique de circulation de l'objet est plutôt restreint, et que le temps est lié à celui de l'enfance. Ces carnets ont une importance bien plus affective que sociale, et c'est sans doute cela qui en fait des objets que l'on *lit*, ou plutôt interprète avec fascination. Cette histoire imaginée est sous-jacente aux éléments présentés, et se ressent dans la forme même de l'objet. La part d'intimité est très forte et en même temps mise à distance par une sorte de pudeur : les poèmes écrits ne disent que rarement un message entièrement personnel. Ils sont écrits par d'autres, sans que que l'on sache vraiment par qui, comme s'ils faisaient partie d'un corpus culturel, appartenant à tous et dans lequel on pioche des mots, des phrases, des poèmes à portée plus ou moins morale ou religieuse. C'est parfois un mot exprimant simplement l'amour que l'on se porte, et que l'on retrouve parfois dans d'autres carnets. Mais l'objet, cette collecte de mots et de traces de personnes de l'entourage proche, met en évidence des liens affectifs forts. On sent que le poème, même s'il n'est pas composé par la personne qui l'écrit, est choisi avec soin. Généralement, l'espace imparti est la double-page : le texte sur la page de droite et les décors sur la page de gauche, sont parfois très complexes. Souvent le texte aussi est entouré de décorations. On voit que le carnet et l'emplacement du mot sur celui-ci revêt un sens, allant de la hiérarchie – les parents sont les premiers à écrire dans le carnet et occupent les premières pages – à une démonstration plus assumée d'affection.

Si on garde l'idée de recueil, on perd peu à peu la notion du temps qui passe, lié au parcours géographique d'un voyage. Certes, on peut encore deviner ou inventer totalement une histoire inscrite dans un contexte spatio-temporel, car les indices existent pour nous y aider. Il faut considérer que ces albums ont pour vocation de faire des souvenirs pour leur possesseur à qui, bien entendu, les dates et noms de village inscrits sont des rappels puissants de leur propre histoire.



“ Ma chère Marie-Thérèse
 / Je t'écris sur la dernière
 page / Parce que je t'aime
 davantage / Et quiconque
 t'aime plus que moi /
 Écrit simplement derrière
 moi. / En Souvenir /
 Marinette Kieffer ”



Carnet de poésie,
 1937-1945

Carnet de poésie,
1971-1975







Sault Ste Marie le 23.2.1942



Chère cousine,

Si la vie nous
sépare
Dans cet album
Jette un regard
Et souris moi
avec tendresse
des heureux jours de notre
jeunesse.



De ta cousine

Claud.

Jacqueline

⁶ *Des photographies à raconter, des histoires à regarder – Les albums photographiques dans la collection du Musée McCord d'histoire canadienne*, Martha Langford Musée McCord d'histoire canadienne, 2005.

Un album, c'est donc le réceptacle de souvenirs, un lieu où les conserver, les protéger, les mettre en valeur, mais aussi les organiser. Les albums de photographies de famille en sont un exemple connus. Si la pratique de la photographie se popularise, c'est notamment grâce à l'invention par A.A.E. Disdéri de la photo-carte de visite, en 1854. Il s'agit d'un format de photographie plus petit, donc plus économique tant au niveau du papier que des négatifs utilisés. Les portraits sont donc très courants et, très vite, les albums se remplissent de photographies de famille et de portraits⁶. De manière générale, les images sont sélectionnées avant d'être réunies et sont disposées dans un ordre particulier, selon une logique qui appartient au faiseur de l'album. Bien sûr, ces albums sont remplis au fur et à mesure du temps, et donc au fur et à mesure des pages. Cette temporalité trouve une logique, la plus souvent linéaire, pour celui qui compose l'album.

*Album de photographies,
seconde moitié du
XIX^e siècle.*



*Album de photographies,
1860–1870, 16x23 cm.*



Mais pour un lecteur, ces images peuvent paraître éclatées. Ces trous, ces manques, ces blancs, tant dans la mise en page que dans la compréhension possible des images, sont comblés par l'imagination ou les souvenirs du lecteur. C'est dans cette fragilité de l'objet que le lecteur, en essayant de la saisir, de la comprendre, peut y mettre la sienne. Cette composition d'images et les instabilités qui en découlent sont ce qui permet au lecteur, d'une part d'avoir l'impression de comprendre une réalité – et cela est du à la photographie elle-même –, et d'autre part de la détourner selon son imagination et son propre vécu.

Christian Boltanski dans *L'appartement de la rue Vaugirard*, 1973, tel qu'il est montré dans *Boltanski – Les modèles – Cinq relations entre texte & image*, rejoue les formes de l'album de photographie de famille: la photographie est centrale sur la page, et un petit texte accompagne cette image. Toutes les pages sont sur ce modèle, identiques. Le rapport entre le texte et l'image étonne d'abord, les informations sont contradictoires. Ce décalage, c'est justement au lecteur, de l'investir. Christian Boltanski explique⁷:

⁷ Boltanski – Les modèles – Cinq relations entre texte & image, Cheval d'attaque, Paris, 1979.

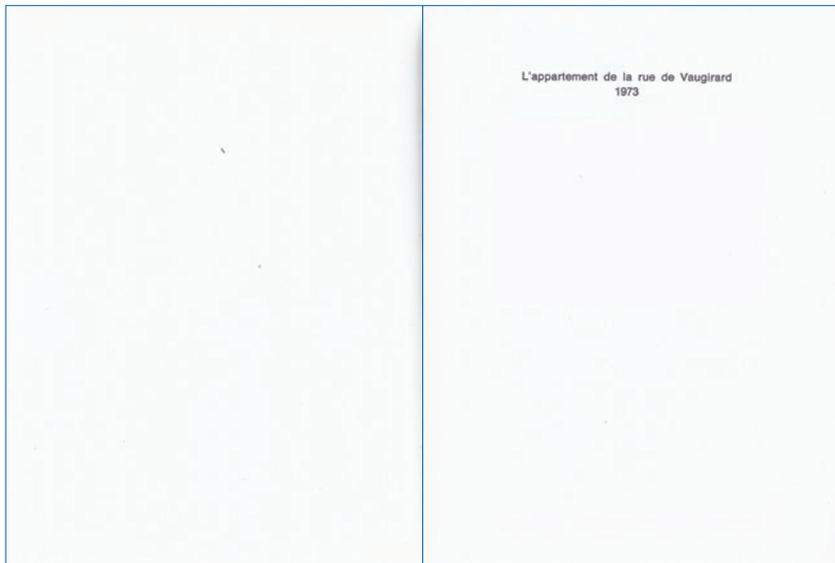
Je voulais devenir le « montreur », porteur d'un miroir où l'on peut se reconnaître [...] Dans les inventaires, les spectateurs sont confrontés avec les objets qu'ils reconnaissent, ils ont l'impression que ce sont leurs propres objets qui sont muséographiés, ce portrait devient leur propre portrait, différent pour chacun. Il se passe la même chose lorsqu'on regarde l'album de la famille D..., nous n'apprenons rien sur ce qu'a été la vie de cette famille pendant vingt-cinq ans, ces images de rituels familiaux nous renvoient à nos propres souvenirs, à nous même, à tous les albums de photos, à l'intérieur d'une société donnée, sont à peu près identiques, ils ne représentent pas la réalité, mais la réalité de l'album de photos.

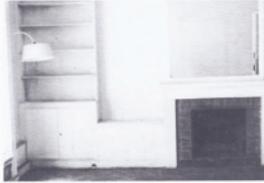
Si *l'Album de la famille D* est une composition murale, *L'appartement de la rue Vaugirard*, ou encore *Tout ce que je sais d'une femme qui est morte et que je n'ai pas connue*, sont des livres, des albums. La manipulation des pages est un outil qui est donné au lecteur pour investir ce décalage entre le texte et l'image. C'est un espace et une temporalité qui jouent dans l'objet, qui sont joués par le lecteur qui choisit son rythme de lecture. La temporalité ainsi créée par le lecteur est aussitôt interprétée par celui-ci. Il est curieux de noter que Christian Boltanski continue d'utiliser le mot album pour *l'Album de la famille D* qui est une composition murale, à partir de photographies de photographies issues d'albums de famille. On peut imaginer que ce terme ne définit plus uniquement un support mais une manière de collecter des images, de les relier dans le sens de créer des liens entre ces images pour ensuite les montrer.

Tout ce que je sais d'une femme qui est morte et que je n'ai pas connue, 1970, dans Boltanski – *Les modèles – Cinq relations entre texte & image*, Cheval d'attaque, Paris, 1979.



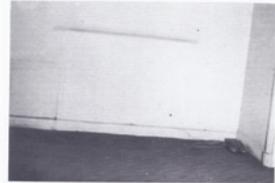
L'appartement de la rue Vaugirard, 1973, dans Boltanski – Les modèles – Cinq relations entre texte & image, Cheval d'attaque, Paris, 1979.





Un coin de la bibliothèque. La plupart des livres sont reliés en cuir brun. Des photographes encadrées et une collection d'animaux en verre de Venise sont posés sur les étagères.

34



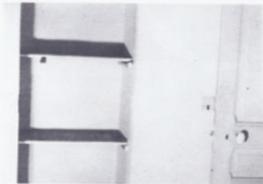
Sur le buffet du palier sont posés le téléphone, une statuette en bronze et un cendrier en cristal. A droite de l'image on peut discerner un portemanteau en fer forgé.

35



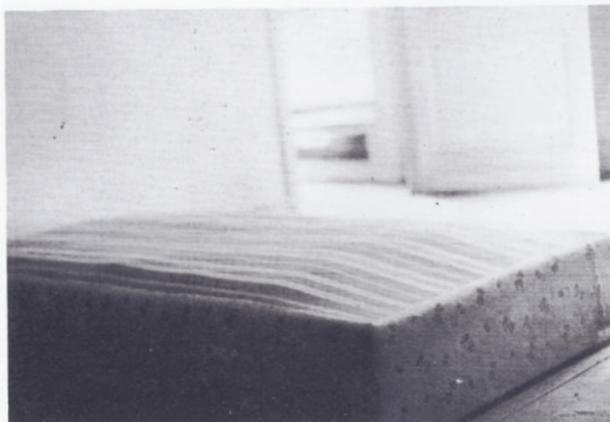
Un bon feu brûle dans la cheminée. Assis dans un fauteuil confortable recouvert de velours vert, un homme lit son journal. Sur le mur près de la fenêtre sont accrochées des aquarelles représentant des vues du port de La Rochelle.

36



Cette étagère se trouve dans la chambre des enfants, elle contient des maquettes d'avions, habilement réalisées et une belle collection de portes-croisés.

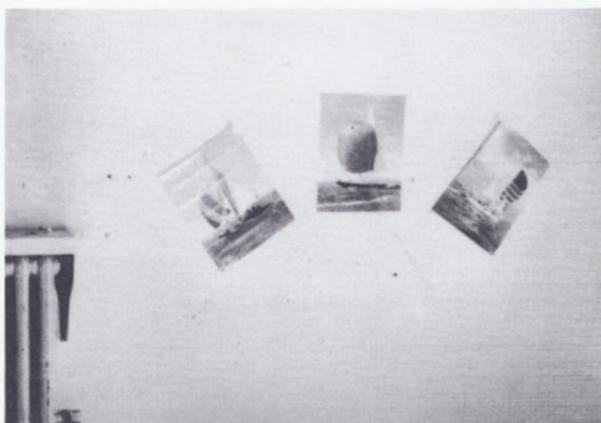
37



Un lit recouvert d'un tissu de soie bleu clair emplit presque entièrement l'espace de la chambre à coucher. Au-dessus du lit des appliques en cuivre imitant des bougeoirs anciens.



Sur un tapis marocain à haute laine rouge, un enfant de quatre ou cinq ans joue avec une voiture en métal. Un petit banc est placé devant le foyer de la cheminée.



Sur un des murs de la chambre des enfants sont épinglés des posters : on peut voir des photos de chanteurs, une image de western, et de belles photographies en couleur de bateaux poussés par le vent.



Une femme âgée joue sur le piano qui se trouve dans le salon. Ses mains ont l'air d'effleurer doucement les touches, ses yeux sont fermés.

Malgré leur apparente diversité, ce qui fait la particularité de ces albums, c'est qu'ils sont remplis au fur et à mesure. Ce temps visible matériellement, est celui de la personne qui remplit l'album. C'est une manière particulière de construire un livre, incitant à une lecture active, poussant l'imagination à combler et à continuer cette temporalité. Souvent amateur, sans but artistique et dans la simple perspective d'un recueil, le sens n'est clair et limpide que pour la personne qui a assemblé l'album. Toute autre personne fera preuve d'imagination et d'interprétation pour lire ces albums.

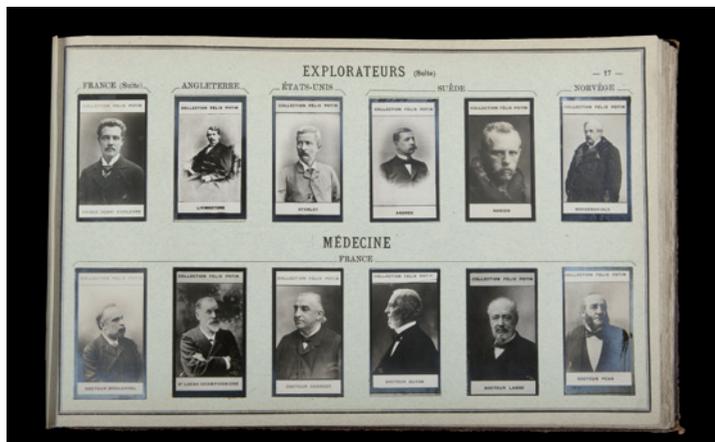
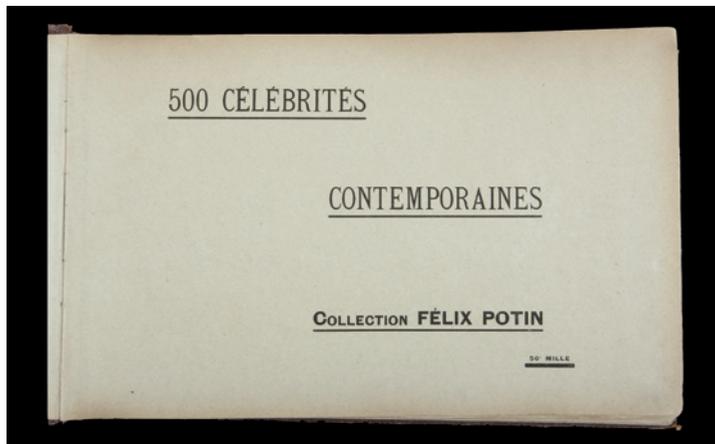
J'ai parlé ici de *l'album amicorum* et de ses « descendants » : l'album de civilités ou de société, le livre d'or et les carnets de poésie. J'ai également évoqué l'album de photographie de famille. Je pense qu'il y a dans l'album – en dehors de celui dédié à la jeunesse – deux sortes d'objets : ceux qui peuvent potentiellement permettre de raconter une histoire car ils sont un support pour la mémoire, et ceux qui se contentent d'être des collections comme les timbres, les photographies de Felix Potin ou les images Panini. Il y a dans ces derniers une prédestination formelle figée, et un but commercial latent, qui n'existe pas dans les premiers. Dans les albums de collection, comme les albums Panini, le jeu de la collection et de l'assemblage ne mène pas à une lecture. Il y aussi les albums d'Épinal. Ceux-ci proposent bien entendu une narration, mais qui est contenue sur une seule planche, ne court pas sur plusieurs pages, et ne prend pas en compte le support relié du livre. On peut donc dire que collectionner, comparer et échanger, n'est pas nécessairement lié au support du livre. En revanche, à l'intérieur des *albums amicorum*, albums de famille et carnets de poésie, la mise en forme et le choix qui est fait dans l'ordre d'apparition des images et des mots, permet d'exposer un avis.

Cette personnalité du possesseur de l'objet n'est pas exprimée en toutes lettres comme dans un journal intime, mais est cependant apparente et sensible. Et c'est bien l'objet lui-même, par sa manière de faire vivre un contenu, qui nous montre cette personnalité et qui en même temps la met à distance, nous permettant de nous y projeter.

Un album c'est donc une collection de souvenirs, en images, en textes ou en fragments d'objets. Ces éléments de souvenirs sont mis en livre par différents processus : soit le possesseur de l'album crée cette réunion, soit ce sont les personnes à qui ce carnet est confié. Un album, est donc un carnet vierge qui a été investi par l'intimité d'une ou de plusieurs personnes. Le voyage est historiquement à l'origine de tels objets (*album amicorum*), mais en se popularisant, notamment grâce à la photographie, c'est surtout le

temps que l'on ressent, et ce, quel que soit le type d'album. C'est le temps raconté dans l'album à travers les éléments de souvenirs, mais aussi le temps utilisé pour constituer cet album, le temps mis par un lecteur pour le lire, et c'est le temps de ce dernier, et tous ses souvenirs, qui peuvent être mis en jeu pendant cette lecture. Rentrer ainsi, par un objet, dans le temps dessiné et vécu par le propriétaire de l'album, implique d'entrer dans son intimité. L'album est à la fois un réceptacle de souvenirs et leur vecteur. Ce facteur du souvenir, de l'intime et du temps, crée des aspérités dans lesquelles, pour mieux en saisir le sens, le lecteur y met son propre vécu en faisant fonctionner son imagination.

500 célébrités
contemporaines,
Collection Felix
Potin, début du xx^e
siècle, 37x24 cm.



L'invention d'une forme éditoriale

Le mot *album* ou *album jeunesse* se voit souvent écarté car il est rattaché non seulement au recueil ou à la collection dans le sens d'une simple accumulation, mais aussi à cet objet cartonné contenant plus ou moins d'images, et que l'on donne uniquement aux enfants. Cela est effectivement très réducteur de ces objets éditoriaux et le mot *album* semble encore rappeler cela. Pourtant, et cela a été montré à propos des albums de photographies de famille aussi bien qu'en ce qui concerne les *albums amicorum*, un recueil n'est jamais relié au hasard, il ne s'agit pas d'une boîte dans laquelle on aurait jeté pêle-mêle n'importe quels objets. Selon la personne qui les a constitués et son but, ils sont emprunts d'une logique. Elle peut être didactique, affective ou mémorielle, et chaque lecteur peut tenter de la reconstituer, ou peut s'en servir pour mettre en place la sienne. Si le mot *album* est associé à cette forme figée du livre cartonné où les images sont souvent redondantes du texte, il ne s'agit que d'une question de contexte : c'est ainsi que commence son histoire au milieu du XIX^e siècle, ou celle du livre illustré pour la jeunesse, dont les formes ont largement et généreusement évolué depuis. *Album* est alors utilisé pour nommer une forme nouvelle. Le mot *livre* semble ne plus être tout à fait exact. Ce qu'il faut retenir c'est la volonté de créer une nouvelle forme éditoriale et donc narrative où le texte et l'image cohabitent.

On sait maintenant qu'avant le XIX^e siècle, le mot *album* signifiait toute sortes d'objets très différents. Il faut imaginer que son utilisation dans le cadre de l'édition jeunesse, consistait à se servir de tous les objets qu'il définit, comme autant de champs de possibles pour cette nouvelle forme. Les éditeurs, vers le milieu du XIX^e siècle, commencent à emprunter le mot *album*, sans doute dans le but de mettre en avant l'importance de l'image, comme dans les carnets d'artistes, les comptes rendus de missions, ou les albums d'étrennes. Ces derniers sont des objets chers, précieux, dépourvus de narration au fil des pages (elle peut exister au sein de la planche seule, comme celles d'Épinal). Ce sont des recueils d'estampes parues tout au long de l'année dans des journaux, par exemple. Mais contrairement aux *albums amicorum* dont la forme du livre induit une narration, cette possibilité de narration est ici absente. Ces objets se regardent, ils sont une collection d'images précieuses, et sont finalement peu laissés à la manipulation des enfants. Ils appartiennent encore à la définition d'*album* comme collection d'image.

Il semble logique que les éditeurs empruntent le mot *album*, qui désigne largement des livres avec images, pour vendre et produire des livres illustrés pour la jeunesse. Bien que le texte soit toujours la base de la création éditoriale, peu à peu, l'image prend le dessus, permet de cibler le public et devient un atout commercial. Le texte est toujours présent afin de raconter une histoire et de donner une fonction éducative et morale. Les albums où l'image est dominante par rapport au texte sont en fait encore des albums-collection pour les adultes. Ce sont des comptes rendus de missions, par exemple. Les albums pour enfants évoluent, et c'est au fil des pages que la narration se construit, avec le texte et l'image sur un même plan. L'image est la condition de l'album, et devient la source d'une nouvelle forme éditoriale.

Album d'images d'Épinal,
Série supérieure aux
armes d'Épinal, Pellerin,
xix^e siècle, 33 x 43 cm.



Hachette lance en 1860 les *Albums Trim* qui auront permis à *Struwwelpeter* de Heinrich Hoffmann de voir le jour en France sous le nom de *Pierre L'ébouriffé*. Il est considéré comme très important dans l'apparition de l'album car les images et les textes sont entremêlés sur la même page. Ces éléments sont pensés ensemble dans la composition de la page, et cette composition varie : on n'observe plus la traditionnelle image au-dessus d'une ligne ou deux de texte. De plus, cet album est composé de plusieurs histoires, certaines tenant entièrement sur une page, d'autres se déroulant sur plusieurs – jusqu'à quatre pages. On se situe donc entre un album qui compile un ensemble de planches et une narration étalée sur plusieurs pages. Même si la double-page n'est pas encore exploitée, le fait d'avoir ces histoires non plus sur une seule planche mais sur un ensemble de pages, montre que la création de Heinrich Hoffmann a été pensée pour un livre. Le support est donc déterminant pour la manière dont va se créer puis se lire l'histoire.

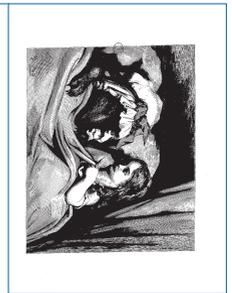
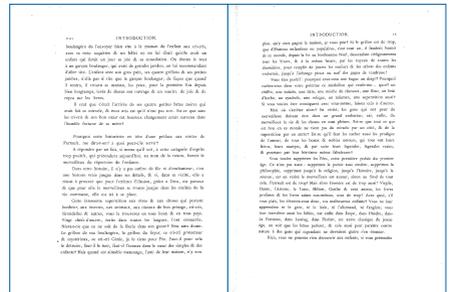
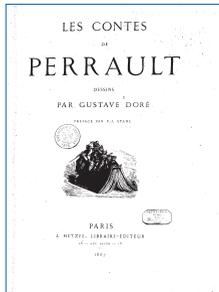
Les Éditions Hetzel prendront la suite en 1862 avec les *Albums Stahl* dont *La Journée de Mademoiselle Lili* sera le premier volume. Hetzel (Stahl est son nom de plume) décrit lui-même le premier livre de cette collection dans une préface :

Voici quelque chose qui n'est ni un livre, ni un album, ni un conte, ni une histoire ; je ne sais pas ce que c'est mais cela m'a paru charmant, et j'imagine que ce qui m'a plus pourra bien plaire un peu à d'autres.

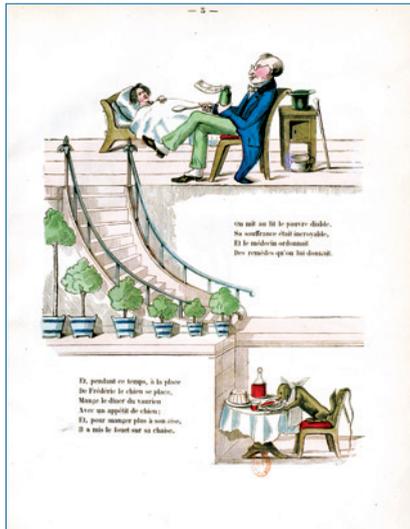
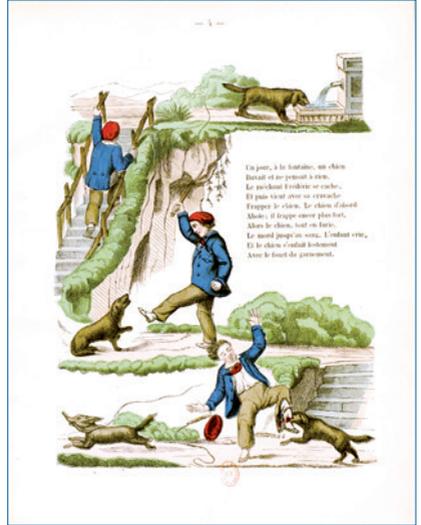
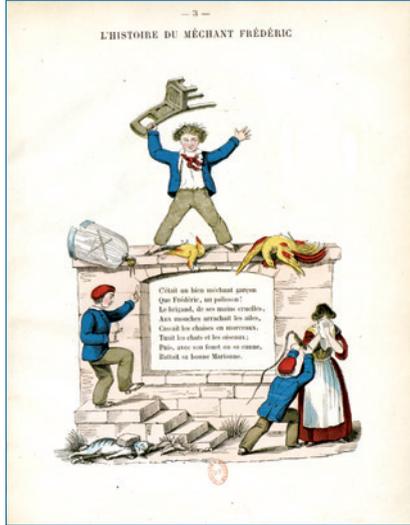
Lorsqu'il s'écarte du mot *album* dans cette citation, c'est bien de l'aspect collection d'image, de comptes-rendus de missions, ou carnet d'artiste. Car à cette époque, le mot *album* définit donc un nombre très large d'objets, mais il utilise tout de même ce mot pour définir une collection de sa maison d'édition. C'est d'ailleurs en observant l'album de croquis d'un ami que les histoires de Mademoiselle Lili commencent. On comprend dans ses paroles que l'album est en train de se définir, mais on voit aussi d'où il vient. Il est encore tendu entre le beau livre (livre d'étrennes) et le livre illustré (où l'image est redondante du texte, seul porteur du sens du récit, comme les Contes de Perrault illustrés par Gustave Doré). C'est donc avec l'idée d'une prédominance de l'image que le mot album est utilisé, même si cette « prédominance » est plus un vœu qu'une réalité à cette époque – du moins au regard de ce que nous connaissons aujourd'hui. En effet, d'un point de vue formel, on garde la même composition traditionnelle du livre illustré : une image pleine page et une phrase

dessous qui reprend un extrait du texte de la page en vis-à-vis. Ce qui change, ce sont des images construites avec une perspective se situant au niveau du regard de l'enfant, de même que le déroulement de l'histoire sur l'ensemble du livre se passe en un temps assez court, à l'échelle de l'expérience que peut avoir un enfant en une journée. Tout l'album se situe dans un même espace-temps, et cela confirme encore une fois le fait que cette création a été pensée en fonction de son support, le livre. La question du support comme un outil de narration à part entière se pose peu à cette époque, bien qu'apparaissent différents formats. On s'en sert plus pour différencier les collections entre elles et mettre en place des gammes de prix, que pour questionner un nouveau rapport à l'objet créateur de sens.

Les contes de Perrault, dessins par Gustave Doré, Éditions Hetzel, 1867.



Pierre l'ébouriffé,
Heinrich Hoffmann,
Éditions Trim, 1872.



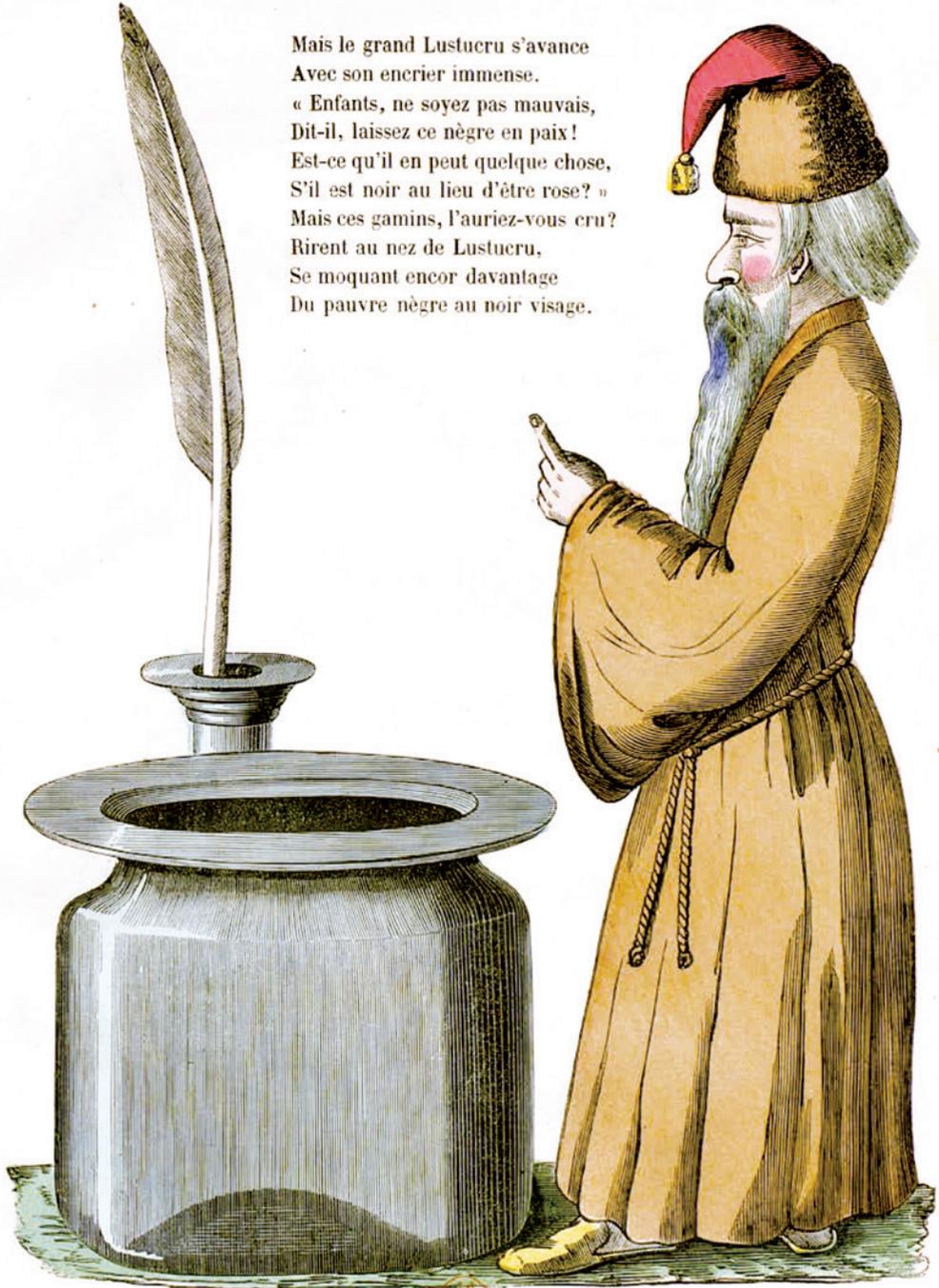
L'HISTOIRE DES ENFANTS NOIRS



Un nègre plus noir qu'un corbeau
Se promenait par un temps beau.
Il avait ouvert son ombrelle,
Car la chaleur était mortelle.
Louis accourt sur son chemin
Avec son drapeau dans la main.
Au pas de course arrive ensuite
Gaspard et sa galette cuite;
Wilhem, son cerceau sous le bras;
Et tous trois rient aux éclats
Du pauvre Noir qui va là-bas.



Mais le grand Lustucru s'avance
Avec son encrier immense.
« Enfants, ne soyez pas mauvais,
Dit-il, laissez ce nègre en paix !
Est-ce qu'il en peut quelque chose,
S'il est noir au lieu d'être rose ? »
Mais ces gamins, l'auriez-vous cru ?
Rirent au nez de Lustucru,
Se moquant encor davantage
Du pauvre nègre au noir visage.



Alors Lustucru se fâcha,
Et, comme vous le voyez là,
Il vous empoigne la marmaille
Par les bras, les cheveux, la taille :

Wilhem et Louis avec lui,
Gaspard qui se débat aussi,
Et les plonge dans l'encre grasse.
Gaspard avait beau crier : Grâce !
Tous les trois avaient beau crier ;
Il les trempe dans l'encrier.





A présent, voyez sur l'image !
Ils sont plus noirs que du cirage,
Voyez ! le nègre va devant,
Les enfants tout noirs le suivant,
Et les voilà devenus pire
Que le noir qui les faisait rire.

UNE GRANDE JOURNÉE

II

Un coup de sonnette a tiré Lili de son fauteuil et de sa méditation. Et qui a-t-elle vu arriver? Sa cousine Claire, qui lui dit : « Tu ne sais pas, on me met aussi en pension, dans la même que toi. Seulement, ce qu'il y a d'ennuyeux, c'est que tu ne seras que demi-pensionnaire, et moi pensionnaire tout à fait. Malgré cela, nous pourrions jouer ensemble. — Comment! dit Lili, on joue donc? — Mais oui, mais oui, tu verras. » Cette nouvelle rassure un peu Lili, pas beaucoup.

DE MADEMOISELLE LILI

II



« COMMENT DI-IL LILI, ON JOUE DONC? »
— « MAI OUI, MAI OUI, TU VERRAS. »

UNE GRANDE JOURNÉE

III

La maman de Lili est allée à la pension avec sa fille pour la présenter à la maîtresse. Celle-ci parle à Lili d'un ton très aimable; mais qui sait si c'est sincère? Il faudrait voir sa figure, et Lili n'aura vu que le bas de sa robe. Impossible d'en obtenir un mot, ni de lui faire lever la tête. « Cela passera, dit la maîtresse, ses compagnes auront bien vite fait de me l'appri-voiser. — Je n'en doute pas, répond en souriant la maman. A demain, alors, madame. »

DE MADEMOISELLE LILI

III



« CELA PASSERA », DIT LA MAÎTRESSE.

UNE GRANDE JOURNÉE

IV

Demain est arrivé. Lili est partie pour la pension avec sa cousine, qui n'a pas peur, elle. Mais aussi c'est qu'elle est grande; elle a sept ans et demi, et Lili n'a que six ans. Toutes les bonnes paroles que Claire peut lui dire pour l'encourager sont inutiles. Le cœur lui bat de plus en plus, comme pourrait en témoigner M^{lle} Jacqueline, sa poupée favorite, qu'elle n'a pas voulu laisser s'ennuyer seule à la maison. Son chagrin, on le voit, ne l'a pas rendue égoïste. M^{lle} Jacqueline a une très bonne petite maman.

DE MADEMOISELLE LILI

IV

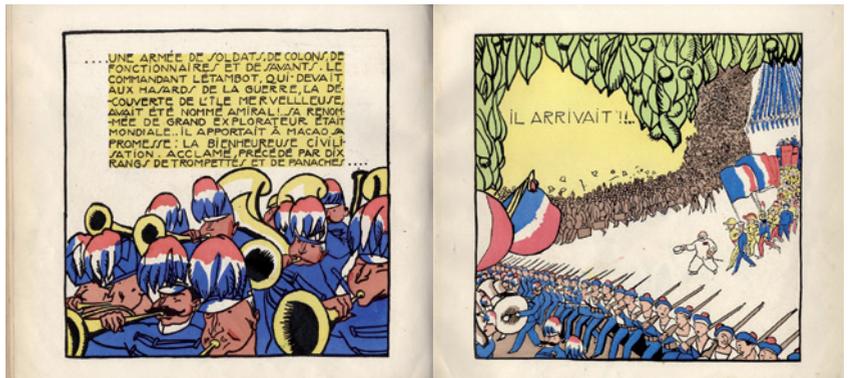


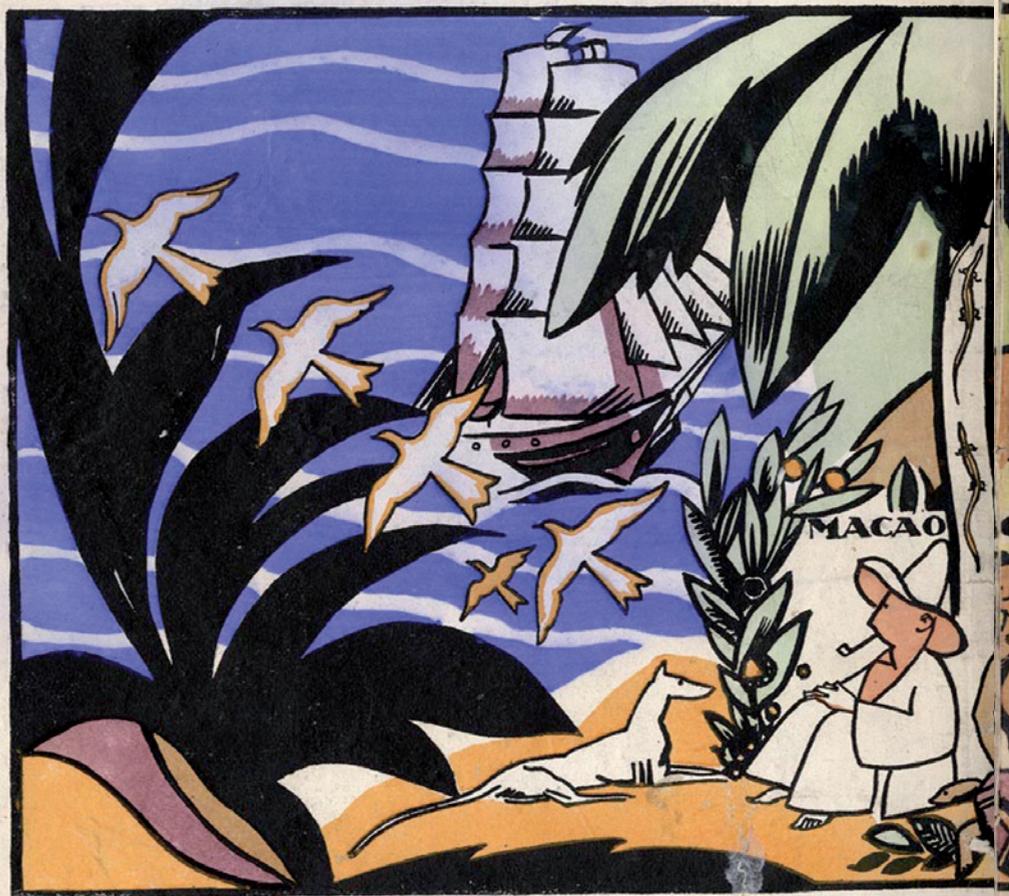
LILI EST PARTIE POUR LA PENSION AVEC SA COUSINE,
QUI N'A PAS PEUR, ELLE.

Ce rapport image-texte-support ne sera exploité qu'au début de xx^e siècle avec *Macao et Cosmage* d'Edy-Legrand (1919), qui se saisit de l'espace de la double page, dans un format fermé carré. Edy-Legrand étudie aux Beaux – Arts de Munich entre 1910 et 1912. *Macao et Cosmage*, c'est l'œuvre d'un artiste. Non seulement l'histoire racontée est engagée politiquement, mais l'objet-livre aussi est le fruit de réflexions de la part de l'artiste, telles que l'agencement du texte et de l'image en fonction du support pour produire une narration. Le choix d'un format carré dénote une volonté de mettre l'image et le texte sur un plan de complémentarité.

Historiquement, l'image est plutôt associée aux formats à l'italienne (albums de voyages, de famille, carnets d'artistes) quand le texte est majoritairement imprimés dans des formats à la française. L'espace de la double page est investi : la page n'est plus une planche, le livre entier est support. Les images qui courent sur deux pages font des panoramiques, et les images disposées en vis-à-vis existent ensemble. Elles discutent entre elles, ainsi que le texte circulant entre ces images. Le texte et l'image y sont mêlés dans la mise en page et dans la production du sens. Le texte est d'ailleurs dessiné à la main pour mieux se fondre dans les illustrations. On voit que l'outil pour écrire est le même que celui qui a servi à dessiner. Tout est pensé ensemble, la totalité matérielle de l'objet crée du sens, le livre n'est plus uniquement un support, son existence physique est assumée et exploitée.

*Macao et Cosmage, ou
l'expérience du bonheur,
Edy-Legrand, Éditions
de la Nouvelle revue
française, 1919.*









ALORS, ILS REVENAIENT VERS L'
ENDROIT OÙ LA FORÊT SEMBLAIT
AVOIR BÂTI POUR EUX UN
NID D'HERBES ET DE FLEURS
ET ILS GOÛTAIENT.....





..... AU BIENHEUREUX SOMMEIL

L'album, comme on le définit aujourd'hui dans le champ de la littérature pour la jeunesse, hérite des qualités des différentes acceptations du terme album au cours de l'histoire. Cet objet ne sera plus uniquement un recueil d'images sélectionnées, mais possèdera les particularités de lecture liées à cette forme : la liberté d'interprétation grâce à la dominance de l'image porteuse de sens au service d'une narration, et la disposition de ces images sur un support précis. Le mot *album* ne peut pas être associé à la simple idée de collection ou d'accumulation. Utiliser le mot *album*, c'est se servir de toutes ces formes pour en créer de nouvelles. Comme le disent Sophie Van der Linden ou Isabelle Nières-Chevrel, c'est comprendre l'importance du support matériel comme outil supplémentaire pour faire passer un message. *Macao et Cosmage* nous parle de voyages, de découvertes, et le lecteur voyage lui-même au sein de l'album, prenant le temps de sa lecture, tournant les pages à sa guise, découvrant à son tour les nouveaux paysages. Edy-Legrand se sert des codes de l'album comme objet emprunt de temporalité, de voyage, et d'intime à la manière des *albums amicorum*. C'est cette part d'intimité et de pudeur qui rend le lecteur curieux, cherchant ce qui est caché, suivant les pistes qui lui sont données, jouant avec l'objet et le sens qui y est contenu pour le comprendre.

Tous ces éléments au service d'un message sont source de jeu, aussi bien pour le créateur que pour le lecteur. Le créateur fait jouer le support du livre et sa matérialité avec l'image et le texte, qui vont tous ensemble communiquer ce message. *Faire jouer*, c'est composer, frotter, chercher la position juste entre plusieurs pièces afin qu'elle fonctionnent ensemble, de manière à ce que l'une ne puisse pas fonctionner sans les autres. Lorsqu'il crée, l'auteur joue avec ces éléments de la narration et les donne à voir sous une forme fixe dans l'album. C'est alors au lecteur de jouer avec ces éléments, de les activer, de les bousculer, de les animer, les habiter pour en comprendre le sens donné par l'auteur et pour y ajouter le sien. Cette part du jeu existait déjà dans les *albums amicorum* et les albums de photographies de famille, mais devient un parti pris de création consciente dans l'édition pour la jeunesse, comme le montre *Macao et Cosmage*.

Esprit de jeu et ouverture

Le support, le format, l'image, le texte et les relations qui sont créés par l'auteur sont autant de règles et de limites grâce auxquelles le lecteur devient interprète et joueur (plus ou moins librement) d'une manière prévue par l'auteur. Un album devient alors une règle du jeu et son champ d'action. Cette question de la liberté d'interprétation au sein d'un ensemble de contrainte est ce qu'Umberto Eco appelle *l'ouverture d'une œuvre*, et ce que Roger Caillois nomme *esprit de jeu*. Il est question de montrer comment un ensemble de règles selon Roger Caillois est à mettre en parallèle avec ce qu'Umberto Eco appelle notamment un *fait esthétique déjà organisé et doué d'une structure donnée*. L'ouverture d'interprétation d'une œuvre, dont parle Umberto Eco, est possible grâce à l'esprit de jeu de Roger Caillois, et ce rapprochement sert l'analyse de l'album.

Un espace ouvert pour l'esprit de jeu

Umberto Eco, dans *L'œuvre ouverte*, paru en 1965 en France, développe dans sa préface et au sein du premier chapitre, « La poétique de l'œuvre ouverte », le concept d'*ouverture* d'une œuvre. Il étudie les rapports entre le lecteur et l'œuvre et ce qui rend cette dernière interprétable suivant plusieurs degrés de liberté. Il développe ce concept pour en venir à analyser des œuvres qu'il ne considère pas uniquement comme *ouvertes*, mais *en mouvement*.

§ Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, Seuil, 1965, ainsi que les citations suivantes.

Il commence donc, dès sa préface, par expliquer qu'une œuvre, c'est « un objet doté de propriétés structurales qui permettent, mais aussi coordonnent, la succession des interprétations, l'évolution des perspectives. »[§] Il nous rappelle que « production, et consommation [d'une œuvre] peuvent être à l'origine de deux objets étrangers l'un à l'autre ; mais c'est un fait aussi qu'au moment même où il projette une opération productive (par conséquent, un objet, une œuvre), l'artiste projette également un type de consommation ; bien souvent il projette *diverses possibilités de consommation*, qu'il a toutes présentes à l'esprit ». Il résume « les poétiques de l'œuvre ouverte [...] sont le *projet d'un message doté d'un large éventail de propriétés interprétatives*. » Ainsi, l'auteur crée une forme finie offrant des limites et des potentialités auxquelles le lecteur ajoute « une sensibilité personnelle, une culture déterminée, des goûts, des tendances, des préjugés qui orientent sa jouissance dans une perspective qui lui est propre ».

Au commencement de sa préface, il précise bien que ce *message ambigu*, cette *pluralité de signifiés qui coexistent dans un seul signifiant*, sont les conditions de toute œuvre d'art. Pourtant, pour certaines, et ce sont les œuvres qu'il qualifie d'*ouvertes*, cette propriété en est le but. Les *albums amicorum*, albums de photographies de famille, carnets de poésie, offrent effectivement ce message ambigu, ces creux à investir de diverses interprétations, et lorsque Edy-Legrand crée *Macao et Cosmage*, cette ambiguïté devient d'une part un moteur conscient de la création pour l'auteur, et d'autre part un effet à produire chez le lecteur. « [...] Il s'agit toujours d'une *ouverture* basée sur une collaboration *théorique, mentale*, du lecteur ».

À propos de ce qu'annonce Mallarmé⁹ il précise, se rattachant alors au domaine de l'édition : « Il faut éviter qu'une interprétation unique ne s'impose au lecteur : l'espace blanc, le jeu typographique, la mise en page du texte poétique contribue à laisser un halo d'indétermination autour du mot, à le charger de suggestions diverses. » Ces propriétés structurales dont parle Umberto Eco, ce sont évidemment en ce qui concerne l'album, la

9 « Nommer un objet, c'est supprimer les trois quarts de la jouissance du poème qui est faite du bonheur de deviner peu à peu : le suggérer, voilà le rêve. », dans *Enquête sur l'évolution littéraire*, Jules Huret, Bibliothèque-Charpentier, 1891, cité par Umberto Eco, *ibidem* p.21, 22.

forme du livre, sa mise en page, le papier, la succession des pages puis le montage du texte et de l'image dans l'objet-livre. Objet-livre qui n'est plus un simple support du sens, mais qui porte par sa structure même ces sens. Ce *halo d'indétermination*, ce sont les sens différents que peuvent porter le texte et l'image, qui mis en page ensemble créent non pas un nouveau sens, mais la possibilité pour le lecteur d'en inventer de nouveaux. La mise en page peut être faite d'éléments sans équivoques sémantiques mais aussi de creux que le lecteur va investir. Ces œuvres doivent permettre ce qu'il nomme *lecture critique ou esthétique*, en opposition à une *lecture sémantique*. J'utiliserai donc le terme *lecteur*, qu'il s'agisse d'un livre ou d'autres objets qui permettent cette *lecture*.

Umberto Eco base principalement sa réflexion sur les œuvres musicales de Luciano Berio (*Sequenza* pour flûte seule, 1958) Karlheinz Stockhausen (*Klavierstück XI*, 1954) et de Henri Pousseur (*Scambi*, 1957), dans ce premier chapitre de son essai. Ce sont des œuvres qui permettent différents assemblages de bouts de partitions ou de séquences musicales préenregistrées, obligeant chaque interprète à faire son propre montage, et par conséquent à créer une nouvelle œuvre, «un peu comme les morceaux d'un Meccano». Ici, il fait une brève référence au jouet, et à son caractère combinatoire permettant le jeu, pour synthétiser sa pensée. Le mot *jeu* apparaît à plusieurs reprises dans cette partie de l'essai d'Umberto Eco. Il semble être toujours utilisé dans le but de résumer son propos, de le ramener à des concepts plus simples. Pourtant le mot *jeu* employé par Umberto Eco ne porte pas à chaque fois le même sens. Il faut ici faire appel à la théorie des jeux développée par Roger Caillois dans son essai *Les jeux et les hommes*¹⁰, pour mieux comprendre les différents sens et l'utilité du mot jeu employé dans *L'œuvre ouverte*. En mettant en regard leurs pensées, on parvient à envisager l'album comme un espace de jeu. Roger Caillois, dans son introduction, présente différentes utilisations de ce mot qui permettent de saisir toutes les implications de sa théorie des jeux, tous les champs dans lesquels elle s'applique :

- Un jeu d'objets : l'ensemble des objets qui fonctionnent ensemble, comme jeu de clés, de casseroles, etc.
- Jeu d'interprétation, directement mis en liaison avec le travail d'un musicien ou d'un comédien, qui est libre dans l'espace restreint de ce qu'il interprète.
- Le jeu est le mouvement précis et subtil qui permet d'actionner chacune des pièces d'un mécanisme afin qu'elles le fassent fonctionner. C'est

¹⁰ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Éditions Gallimard, Folio Essais, 1967, ainsi que les citations suivantes.

un espace de frottement, c'est là où l'énergie circule, entre deux parties distinctes mais complémentaires.

Ainsi, lorsque Umberto Eco emploie ce mot *jeu*, cela renvoie à chaque fois vers l'une de ces définitions de Roger Caillois, et ce mot lui permet d'expliquer le fonctionnement de l'œuvre ouverte et de l'œuvre en mouvement. Umberto Eco évoque le *Livre* de Mallarmé, une œuvre totale et exemplaire en terme de libertés interprétatives, projet si démesuré qu'il ne verra jamais le jour. Dans sa description, le mot *jeu* sera utilisé à deux reprises par Umberto Eco et exprimera deux sens différents définis par Caillois. Une première fois comme cet ensemble d'objets fonctionnant ensemble, et la deuxième fois il s'agit du mouvement entre les pièces destinées à actionner un mécanisme.

Les pages du Livre devaient non pas se succéder selon un ordre déterminé, mais se prêter à plusieurs groupements réglés par un système de permutation. L'œuvre se serait composée d'une série de fascicules non reliés entre eux; la première et la dernière page de chaque fascicule auraient été rédigées sur une même grande feuille pliée en deux, marquant le début et la fin du fascicule; à l'intérieur, un jeu de feuilles simples, mobiles, aurait permis toutes les combinaisons possibles, sans qu'aucune soit privée de sens. [...] La structure même des phrases et des mots – considérés comme doués d'un pouvoir de suggestion, et comme apte à rentrer en relation suggestive avec d'autres phrases et d'autres mots – autorisait toutes les permutations s'offrant à de nouvelles relations, par conséquent à de nouveaux horizons suggestifs. « Le volume, malgré l'impression fixe, devient, par ce jeu, mobile – de mort il devient vie. »

En faisant appel à une analyse du jeu et de l'esprit de jeu, je tente de comprendre comment ce mot, dans le texte d'Umberto Eco, nous permet d'entrevoir très simplement les subtilités de l'interprétation faite par le lecteur. Nous avons donc trois définitions du mot jeu qui en sont les acceptions courantes. Roger Caillois, dans *Les jeux et les hommes*, donne ensuite sa théorie sur *l'esprit de jeu*. Il définit le jeu en six points fondamentaux: une activité libre, séparée, incertaine, improductive, réglée et fictive. Ces caractères m'intéressent particulièrement car les affinités sont proches avec ce qu'annonce Umberto Eco comme mécanisme de lecture esthétique d'une œuvre, de ce qui se crée entre elle et le lecteur.

Le jeu de l'interprétation

Dans le sens le plus commun, le dictionnaire du Petit Robert nous dit que le jeu est une « activité physique ou mentale purement gratuite, qui n'a, dans la conscience de la personne qui s'y livre, d'autre but que le plaisir qu'elle procure ». L'esprit de jeu, c'est un état d'esprit, l'attitude dans laquelle se met une personne pour pouvoir jouer. Roger Caillois en fait la caractéristique principale du jeu, la condition sans laquelle *l'esprit de jeu* ne peut s'exercer :

Surtout, il [le jeu] entraîne inmanquablement une atmosphère de délassement ou de divertissement. Il repose et il amuse. Il évoque une activité sans contrainte, mais aussi sans conséquences sur la vie réelle. [...] Cette gratuité fondamentale du jeu est bien le caractère qui le discrédite le plus. C'est elle aussi qui permet qu'on s'y livre avec insouciance et qui le maintient isolé des activités fécondes.

Cette liberté et cette gratuité s'exercent seulement dans des environnements précis, c'est ce qui en fait une activité « séparée : circonscrite dans les limites d'espace et de temps précises et fixées à l'avance ». Ces limites sont mises en place grâce à un « système de règles. Celles-ci définissent ce qui est ou n'est pas de jeu. [...] Le mot jeu évoque une idée de latitude, de facilité de mouvement, une liberté utile mais non excessive [...] Cette latitude rend possible une indispensable mobilité ». Il résume : « Le terme jeu combine alors les idées de limites, de liberté et d'invention ». Cette latitude, ou cet imprévisible, rapproche de ce que le jeu, associé à une pratique narrative dans l'album, peut offrir en terme de qualité interprétatives. Plus tard il complète : « Le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer immédiatement une réponse qui est libre dans les limites des règles ». Il s'agit bien de dire que l'environnement dans lequel nous choisissons d'être, l'ensemble des règles, va influencer le jeu que nous inventons sur ces bases.

Ce besoin de donner une réponse, on le comprend bien lorsque l'on parle d'album de photographies de famille : la place laissée à l'interprétation est très grande. On imagine l'histoire que l'on veut, on la fantasmé, on l'invente, elle peut être drôle ou triste, pourtant, elle aura toujours comme base cet album avec ces images. La mise en forme, les rapports et les espaces ouverts créés dans l'objet sont en quelque sorte les règles du jeu, les limites à l'intérieur desquelles l'esprit de jeu peut agir.

Selon Roger Caillois, le jeu est donc à la fois une activité « réglée : soumise à des conventions qui suspendent les lois ordinaires et qui instaurent

momentanément une législation nouvelle, qui seule compte», et une activité «incertaine : dont le déroulement ne saurait être déterminé, ni le résultat acquis préalablement, une certaine latitude dans la nécessité d'inventer étant obligatoirement laissée à l'initiative du joueur». C'est «la mesure dans laquelle chaque joueur est prêt à miser sur ce qui lui échappe plutôt que sur ce qu'il contrôle». Les règles sont donc les bases du jeu au sein desquelles le joueur (ou bien lecteur, si l'on se réfère à Umberto Eco) par sa liberté, ne saura être certain du résultat de l'expérience. Dans *L'œuvre ouverte* aussi, le lecteur «doit interpréter librement un fait esthétique déjà organisé et doué d'une structure donnée (même si cette structure doit permettre une infinité d'interprétations)». Cette structure déjà organisée par l'auteur «vise [...] directement le monde intérieur du lecteur afin qu'en surgisse des réponses neuves, imprévisibles, des résonances mystérieuses». Le jeu de l'interprétation du lecteur existe dans le cadre précis de l'album dont la forme a été définie par l'auteur. L'album émet, grâce à cette forme finie, des éléments que le lecteur va pouvoir lire et donc interpréter. Chaque lecteur, et à chaque lecture, inventera en lui l'histoire, une nouvelle compréhension de l'œuvre. Il joue avec les éléments de l'œuvre comme avec les règles d'un jeu.

Quand Roger Caillois dit que jouer c'est «inventer une réponse dans la limite des règles», cela se rapproche de la description que fait Umberto Eco d'une *œuvre ouverte* : l'auteur crée une forme finie qui est en quelque sorte le terrain de jeu du lecteur – joueur, spectateur ou consommateur. Ce terrain de jeu a ses limites et ses potentialités auxquelles le lecteur ajoute sa propre expérience. Dans *Macao et Cosmage*, d'Edy-Legrand, ces règles sont mises en place par l'agencement des images et du texte sur un support. C'est justement le décalage, le frottement, le jeu entre tous ces éléments de l'objet mis en place par l'auteur et les éléments qu'apporte le lecteur, qui participe de *l'esprit de jeu*, incite à interpréter, non plus simplement l'histoire écrite, mais l'objet entier.

De l'ouverture au mouvement

Selon Umberto Eco, il y a donc des œuvres ouvertes dont la finalité est d'offrir un éventail d'interprétations possibles. Elles gardent cependant une forme matériellement fixe et l'interprétation se fait à un niveau intellectuel. Cette interprétation est mentale, c'est le jeu de l'esprit et non de la forme qui reste la même – à moins de casser l'objet en arrachant ses pages par exemple, mais cela n'est *a priori* pas prévu par l'auteur. Certes, toutes les formes, tous les sens et toutes les perspectives deviennent possibles, mais en perdant le cadre du jeu, l'œuvre de l'artiste disparaît, on perd sa création. Cet objet fini formellement, c'est dans sa lecture que de nouvelles perspectives apparaîtront.

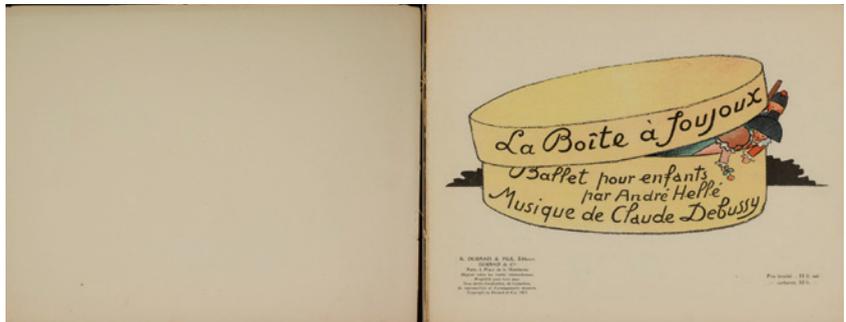
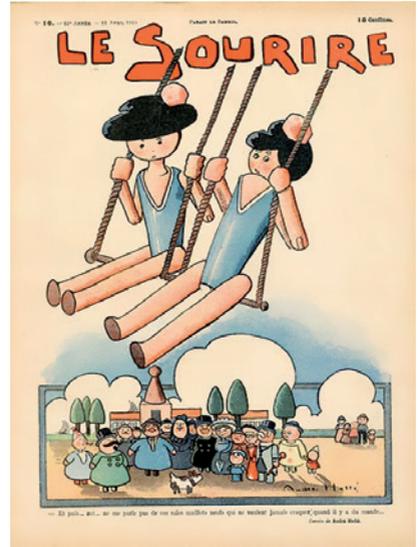
Et il y a aussi des *œuvres en mouvement*. Elles seraient en quelque sorte une continuité des œuvres ouvertes. Elles mettent en place, au sein de l'objet même, des éléments modulables, manipulables par l'interprète, ou lecteur, qui change la forme même de l'objet, créant ainsi une nouvelle œuvre. «L'œuvre en mouvement rend possible une multiplicité d'interventions personnelles, mais non pas de façon amorphe et vers n'importe quelle intervention. Elle est une invitation, non pas nécessitante ni univoque mais orientée, à une insertion relativement libre dans un monde qui reste celui voulu par l'auteur.»¹¹ Dans l'œuvre en mouvement, donc, le changement de forme est prévu par l'auteur. Il met en place et à disposition de l'interprète ou du lecteur, des éléments avec lesquels il peut jouer physiquement. Le lecteur peut manipuler l'œuvre, il la crée à son tour en en modifiant la structure ou l'aspect, car elle a été conçue dans ce but. Si le *Livre* de Mallarmé n'a jamais pu voir le jour, d'autres projets éditoriaux comme *Mille Milliards de poèmes*, de Raymond Queneau, sont une illustration parfaite de cette idée. La structure même de l'objet est une incitation à le manipuler, et ainsi manipuler tous ces vers. Le résultat peut être inattendu, cependant, le lecteur ne manipule que ce qui lui est *permis* de manipuler, ce sont ces fameuses règles du jeu, cette structure donnée, ces pièces de Meccano.

Ainsi, comme Umberto Eco passe de l'œuvre ouverte à l'œuvre en mouvement, comme l'interprétation des partitions laisse place à des partitions fragmentées à recomposer, il apparaît que l'album dans sa forme de livre ne soit pas toujours suffisante pour les auteurs, à transmettre cet esprit de jeu, cette possibilité de compléter voire de détourner ce qui fait sens. L'album se situe entre l'importance de la forme en trois dimensions – objet manipulable – et la simplicité d'un support – le livre. C'est une

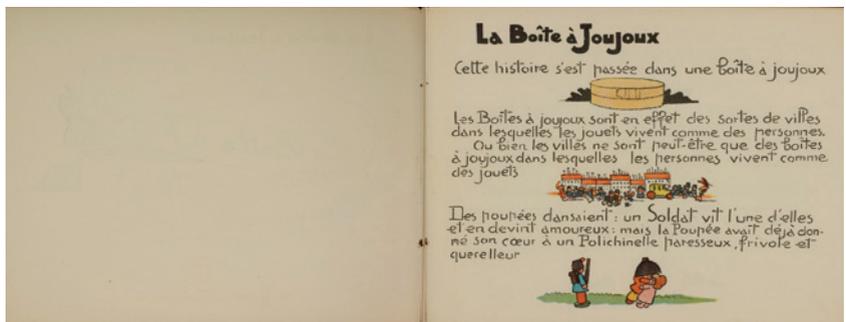
¹¹ Umberto Eco, *L'œuvre ouverte*, Éditions du Seuil, 1965, ainsi que les citations suivantes.

Dessin d'André Hellé, *Le Rire*, 4 décembre 1909.

Le Sourire, revue enfantine illustrée par André Hellé, 1910.



La boîte à joujoux, Ballet pour enfants, André Hélé, Claude Debussy, A. Durand et fils éditeurs, 1913.



¹² Cet album est édité en même temps en exclusivité pour les Magasins du Printemps sous le nom de *l'Arche de Noé*, puis republié chez Tolmer en 1920 sous le nom de *Grosses bêtes et petites bêtes*. Il est réédité en 2011 aux Éditions MeMo sous le nom de sa première édition.

forme finie, dont on comprend le sens par la lecture du texte et des images et que l'on investit d'imagination et de sens d'autant plus que la forme de l'objet sert cette manipulation.

Illustrateur autodidacte, André Hellé (1871-1945) publie plus d'une cinquantaine de livres destinés à la jeunesse. Débutant sa carrière en tant qu'illustrateur de presse, notamment pour enfants, il utilise assez rapidement les jouets comme modèles de représentation de ses dessins. En 1911, Tolmer publie *Drôles de bêtes*¹². Dessinant des jouets, il cherche sans doute à dépasser la bidimensionnalité de ses animaux en créant les figurines en bois reprenant les animaux de ses dessins, permettant l'existence en trois dimensions des histoires que chacun pouvait s'imaginer en lisant l'album. Ces formes incitent donc à dépasser, compléter, enrichir, l'univers déjà transmis par l'album. Les figurines sont à mettre en regard de l'album. Une histoire a déjà été transmise, mise en relation avec un répertoire de formes qui investissent maintenant la réalité matérielle.

¹³ Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales, créé en 2005 par le CNRS.

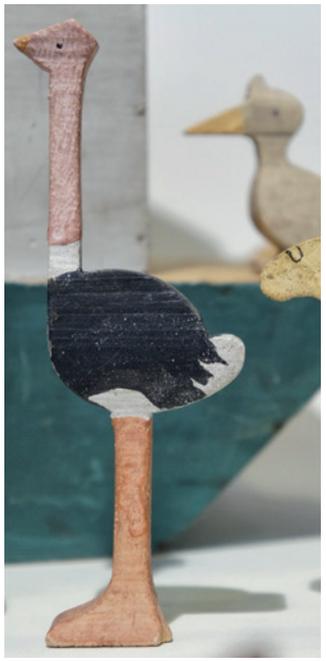
Le jouet, selon le Petit Robert, c'est un objet dont les enfants se servent pour jouer. Dans le CNRTL¹³, le jouet est aussi rattaché à l'enfance, or les adultes utilisent également des objets comme supports de leurs jeux, comme les cartes, rubik's cube, etc. Mais, si l'on joue avec *Mille milliards de poèmes* de Raymond Queneau, on peut donc considérer que ce livre est aussi un jouet. Il s'agit par là de dire que le jouet ne m'intéresse pas uniquement de par son lien avec l'enfance comme le définissent les dictionnaires. Le mot *jouet* établit un lien entre l'esprit de jeu et la matérialité à laquelle on peut le relier. Les jouets ce sont donc des objets avec lesquels on joue. Enzo Mari dit d'ailleurs : « Il faut donner aux enfants non pas des jeux, mais des structures de jeux ». On peut donc considérer, qu'en élargissant le mot *jouet* au terme *structure*, tout objet qui provoque de l'esprit de jeu peut être considéré comme jouet. Ce qui m'intéresse ici, ce n'est pas le mot *jouet* en lui-même, mais bien le fait qu'il attache l'esprit de jeu à la matérialité des objets, à un environnement réel, le fait que l'on puisse les manipuler. C'est grâce à lui que se fait le jeu, c'est un support, un outil.

Créer des jouets à partir d'un livre comme l'ont fait André Hellé ou Enzo Mari, c'est donner la possibilité de détourner les formes proposées dans le livre. Ces animaux, qui dans le livre d'André Hellé sont décrits très précisément et racontent l'histoire de l'Arche de Noé, peuvent à présent raconter n'importe quelle histoire, être le support de nouveaux jeux. En 1957, Enzo Mari crée *16 Animalì*, un puzzle édité par Danese. Chaque pièce est un animal différent : ils ne font pas la même taille, n'ont pas la



*Jouets de l'Arche de Noé,
André Héllé, bois
découpé et peint, 1911.*

*Grosses bêtes et petites
bêtes, André Héllé,
Tolmer, 1920.*



même forme, et ils peuvent s'emboîter et créer un bloc compact. Les pièces du puzzle, grâce à leur épaisseur deviennent des figurines stables d'animaux en bois avec lesquelles toutes sortes de jeux sont possibles. En 1961, Danese publie *La Bilançoire (L'Altalena)* de Enzo Mari. Ce livre reprend les formes de 16 *Animali*, et les dessins nous font imaginer qu'il a utilisé ses figurines comme des tampons pour illustrer son livre. C'est un album qui parle d'objets, qui donne l'idée du poids, de la matérialité des formes qu'il dessine. On y voit des animaux se placer petit à petit d'un côté et de l'autre d'une balançoire et essayer d'y trouver l'équilibre. Les pages se suivent et la balançoire penche d'un côté, puis de l'autre, dans un rythme binaire. On a la sensation que les animaux vont tomber d'un moment à l'autre, mais tout se stabilise lorsque les animaux se sont emboîtés comme des pièces de puzzle et forment un bloc. Ce qui est montré est simple. Les dessins ne disent ni pourquoi, ni où, ni quand, ils ne posent aucun contexte, cependant, une histoire est tout de même racontée.

Cet album montre en l'espace de plusieurs pages ce qu'est un objet, et la représentation de cet objet permet d'en montrer d'autres qualités. Les formes dessinées donnent l'idée du poids, de la masse, du contour, de la forme, du plein et du vide. Cet album nous fait regarder et manipuler autrement le puzzle en bois. Il n'est plus juste un puzzle constitué de figurines. *La Bilançoire* nous fait comprendre que chaque animal a sa forme et son poids, mais aussi que ces caractéristiques sont à reconsidérer à chaque fois qu'un autre animal s'ajoute, car il apporte avec lui son propre poids et sa forme. Un dialogue se crée entre les deux objets. L'un et l'autre peuvent exister seuls, indépendamment. Mais considérés ensemble, l'un et l'autre prennent de nouveaux sens. Car si l'album interroge la matérialité et nous propose de regarder différemment les objets, la manipulation des figurines nous renvoie aussi à la matérialité du livre. En plus d'un discours sur le lien entre la matérialité des formes représentées et des formes manipulées, se superpose l'apport narratif, l'extension de l'espace de projection du livre à un espace de projection matériel, sur lequel on peut avoir une influence palpable.

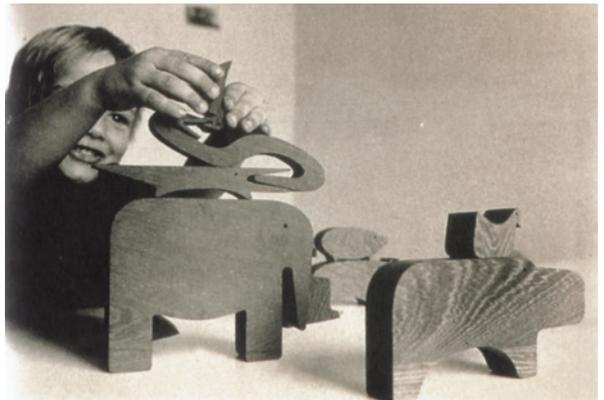
Si on fait le lien avec la théorie de l'œuvre en mouvement d'Umberto Eco, Enzo Mari nous offre ici les structures de jeu qui ont permis d'une part sa propre création, celle de l'album, et d'autre part la possibilité au lecteur de créer de nouvelles formes, une nouvelle lecture esthétique. Si l'album-livre est une œuvre ouverte, l'album-jouet peut se rapprocher

de l'œuvre en mouvement. Le jouet devient une extension, une augmentation du l'album-livre, un outil de création. Il peut permettre une nouvelle lecture non seulement de l'album-livre mais aussi du jouet.



La Balançoire, Enzo
Mari, Corraini
Editore, 2002.

16 animali, Enzo
Mari, Danese, 1957.



L'album et le jouet

Le concept de jeu dans l'analyse permet de comprendre les relations qui se créent entre le créateur, le lecteur et l'objet. Un album, c'est un jeu d'images, de texte et de support. C'est aussi le jeu de l'auteur avec ces éléments. Le résultat aura certains effets sur le lecteur qui jouera, interprétera ce qui lui est donné à voir, à lire, et à manipuler. Si certains albums se rapprochent du jouet car ils sont conçus pour être manipulés, ces jouets ne sont pas uniquement le support du jeu, ils portent en eux l'esprit de jeu, un angle de compréhension, une sorte de règle établie par l'auteur. En effet, au sein de l'album, c'est une narration qui se met en place, et elle fait partie de la règle du jeu. Jouer c'est aussi inventer une histoire. L'album est donc une forme éditoriale proposant un montage entre différents éléments visuels et matériels dans le but de raconter une histoire. La narration pose une limite – règle – à l'utilisation ludique du jouet. Ce dernier, seul, n'est pas porteur de narration et donc du même type de jeu.

Ces définitions me mènent à poser mon regard sur certains types d'albums. Ceux qui sont accompagnés de «jouets». Si l'album est un genre s'exprimant sur de multiples supports – livre principalement – cela permet de considérer les livres jeux, ou accompagnés de jouets d'être analysés différemment. Certains font bien appel à l'espace du livre (papier, format, double-page, typographie, etc.), mais sont accompagnés d'objets, jouets, cd-rom, applications... Peut-on dire qu'ils sont «accompagnés», comme une juxtaposition d'un nouveau support d'expression? Il s'agit bien ici de définir en quoi ils font partie intégrante de la création de l'auteur, pouvant être utilisés comme outil de narration en relation avec celui qu'est l'album. Les albums analysés seront directement liés à cette question du jeu dans l'album ou à côté de l'album.

D'un album-livre à un album-jouet

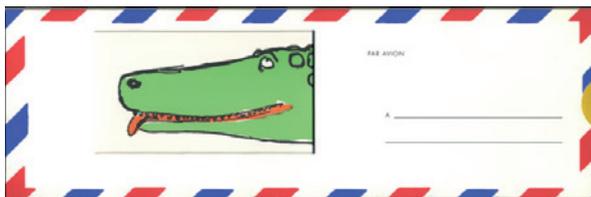
Je vais analyser ici différents types d'objets qui mêlent jeu et album dans une classification qui n'a valeur qu'en tant qu'outil d'analyse. Car si des auteurs ont fait le travail de mélanger les genres, catégories, supports, etc. ce n'est pas dans le but d'en recréer de nouvelles. Ce sont justement ces dépassement de frontières, ces frottements entre différents types de créations qui permettent à chaque fois de nouvelles réflexions sur un rapport fond-forme.

Album-livre: un support fixe et ouvert

Les Larmes de crocodile, André François, Delpire éditeur, 1956, Paris
Max et les Maximonstres, Maurice Sendak, Delpire éditeur, 1967, Paris

Nous avons donc vu que dès *Macao et Cosmage*, en 1919, le livre entier est l'espace de création de l'auteur. Sa matérialité s'ajoute au travail d'illustrateur et d'écrivain : puisqu'il faut composer le texte et l'image sur une page, autant définir son format. André François, illustrateur pour la presse et auteur d'album, choisit pour les premières éditions des *Larmes de Crocodile*, un rectangle de format oblong, entièrement adapté pour accueillir le dessin d'un crocodile. Le dessin de la caisse où des enveloppes pour l'aéropostale sur la jaquette et la couverture du livre font appel au voyage, au transport. Et comment transporter un crocodile ? Dans une caisse adaptée à sa taille. Il s'agit bien de questionner le support du livre, de faire de sa forme la première entrée dans l'histoire. La couverture ne sert pas qu'à protéger le livre, c'est là que tout commence. L'étonnement face à ce format, ayant pour effet de gêner la maniabilité, nous introduit dans l'histoire d'un crocodile que l'on amène en ville et qui n'y est, finalement, pas toujours très à l'aise.

Les Larmes de crocodile,
André François,
Éditions Delpire, 2004
(1956), 9 x 27 cm.



La composition de l'illustration et du texte dans un format ajoutent aussi un sens, et pour le comprendre, il faut en jouer. Cela est particulièrement visible dans *Max et les Maximonstres* de Maurice Sendak. Dans un premier temps, on pourrait croire qu'il décide de ne pas exploiter la double page, l'image étant toujours sur la page de droite et le texte centré sur la page de gauche, en vis-à-vis, faisant référence à un livre illustré, dans une attitude très sage. Mais en tournant les pages, en avançant dans l'histoire et en suivant la transgression par Max de l'autorité de sa mère, petit à petit, le dessin envahit la page. Tout ces éléments jouent ensemble parfaitement pour faire passer différents messages, de manière très subtile. Il est bien sûr possible de n'en faire qu'une lecture sémantique, pourtant, c'est bien dans tout ce jeu de mise en page que d'autres sens apparaissent. Au-delà d'un enfant qui voyage dans son monde imaginaire, il s'agit en fait d'une lutte contre l'autorité et en même temps contre sa propre colère. Cette part psychologique se manifeste justement par la place que prend l'image dans cet espace de la double page et par la structure pyramidale de cette mise en page dans l'ensemble du livre. L'image d'abord petite et bien centrée prend de plus en plus de place, déborde sur l'autre page, poussant le texte, qui vient finalement dessous puis disparaît totalement pour laisser trois pleines double-pages d'illustration. Puis, en decrescendo, la place de l'image réduit en même temps que l'on tourne les pages, sans pour autant revenir à la situation de départ, puisque la page, en face de la dernière phrase est une page blanche. Ce rythme imposé par l'auteur est ressenti par le lecteur, dont la lecture est aussi une lecture de l'objet. S'attardant sur telle double page, plongeant dedans, puis la quittant et reprenant un rythme plus régulier, le lecteur, pour se plonger dans le récit, *fait jouer* tous ces éléments que l'auteur met à sa disposition. Le jeu de la manipulation sert le jeu de l'interprétation, comme l'explique la théorie de l'œuvre ouverte, et on sent que Maurice Sendak prend l'espace du livre pour faire jouer le texte et l'image sur les pages afin de transmettre l'histoire de Max. On ne peut pas encore faire le lien avec l'œuvre en mouvement car l'objet ne peut changer de forme : l'interprétation peut être multiple, mais toujours dans cette forme fixe du livre.



Max et les Maximonstres,
Maurice Sendak,
L'école de loisirs,
2009 (Éditions
Delpire, 1967).





Les Maximoustres regardent
des yeux terribles,
le poisson de terribles yeux.



Ils finissent grâce à deux terribles crocs
et ils dressent vers Max
leurs terribles griffes.



«Silence»,
dit simplement Max,
il les fixait tranquille.



«Dit dans le sens yeux jaunes,
pas un seul de ses yeux
ne bougeait.



«Vous êtes terrible,
vous êtes méchant moi.»



«Nous allons faire une fête épouvantable»,
déclara le roi Max.









La manipulation suggérée

Petit-Bleu et Petit-Jaune, Leo Lionni, L'école des loisirs, 1970

Fourmi, Olivier Douzou, Rouergue, 2012

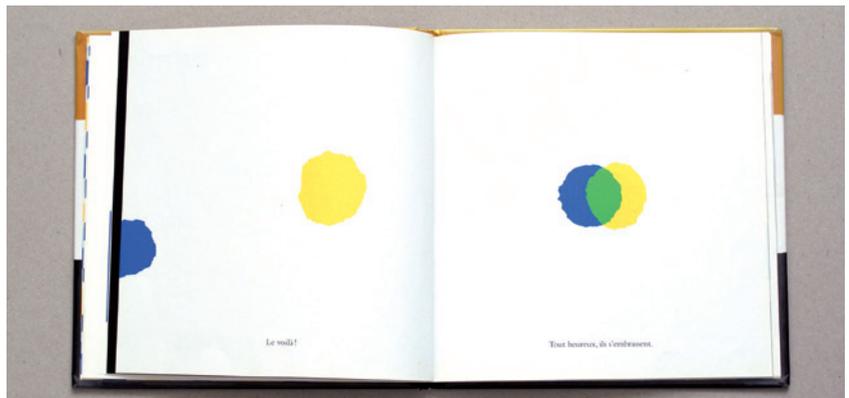
Ces deux auteurs aussi se servent uniquement du livre comme support pour leurs albums. Pourtant, sans découpe ni sculpture du livre lui-même, ils y font entrer la matérialité. Les formes qu'ils dessinent et mettent en page donnent l'impression de pouvoir être tenues, manipulées.

Dans *Petit-Bleu et Petit-Jaune*, Leo Lionni travaille l'esthétique du papier découpé. Dans ce choix déjà, il fait référence au bricolage des petites mains. Ces formes rondes se promènent dans les pages, dans la cour de récréation, d'une maison à une autre, de la page de gauche à la page de droite. La superposition des formes en deux dimensions nous apprend les couleurs de la vie réelle. Bien sûr, et comme dans *Max et les Maximonstres*, les messages sont multiples, cela est commun à tous les albums qui cherchent un rapport fond-forme et se servent de la totalité du livre comme d'un espace de narration. Ici, ce qui sert ces sens multiples, c'est justement ce que permet la matérialité des formes. Lorsque Petit-Bleu et Petit-Jaune s'embrassent et que leur couleurs se mélangent pour donner du vert, c'est plus qu'un apprentissage sur l'addition des couleurs qui se produit. Il se passe quelque chose de charnel, et cela sans doute parce que l'expérience de la couleur est réelle, matérielle et cela est rendu concret par les formes dessinées par Leo Lionni. Car ces formes en silhouettes se détachent du support de la page, elles passent les unes sur les autres sans se soucier de la platitude du papier. Et comme elles se détachent, elles apparaissent plus proche, spatialement, du lecteur. L'effet visuel produit par le mouvement des pages qui se succèdent crée un mouvement dont, une fois encore, le rythme est géré par le lecteur.

Olivier Douzou, avec *Fourmi*, travaille aussi sur la matérialité des formes qu'il propose en deux dimensions. Avec une fourmi qui se promène sur la page, sous la page, ou encore sur l'ours, Olivier Douzou parle de superposition, d'effacement, de trompe-l'œil. L'ours lui même n'existe que grâce à cette couche de noir, il est finalement dessiné en contre-forme. Olivier Douzou montre au lecteur le jeu du passage de l'environnement à trois dimensions à l'espace à deux dimensions, du monde des objets au monde de leur représentation, et tout ce que cela peut avoir de trompeur et donc d'amusant. La fourmi sert de guide au regard du lecteur sur ce que l'auteur veut lui faire comprendre.

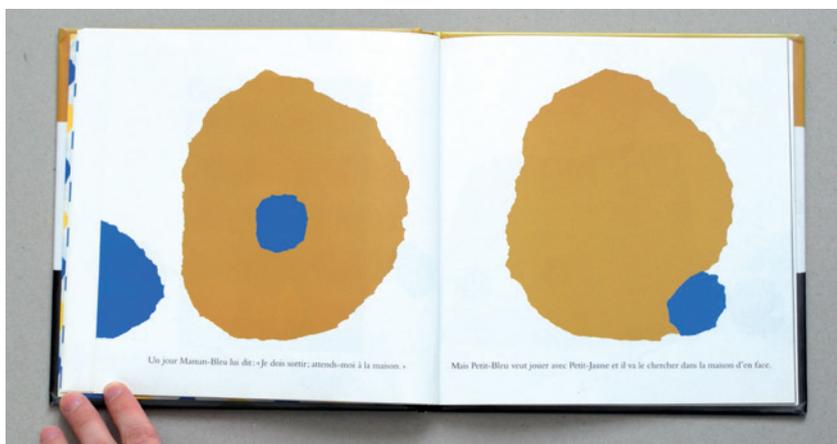
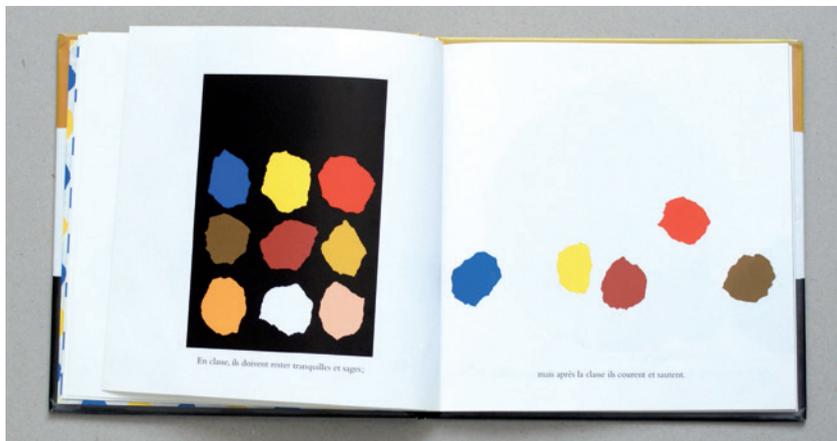
On pourrait tout à fait imaginer, pour ces deux albums, de proposer ces formes découpées que le lecteur pourrait manipuler à son tour, et alors inventer d'autres histoires d'amour et d'amitié, d'autres parties de cache-cache. Le fait que le lecteur puisse se projeter dans une action qu'il n'accomplit pas, rend l'expérience de la lecture très forte dans son esprit. À travers ces deux exemples, on saisit que le jeu sort petit à petit de l'espace mental, un peu à la manière de trompe l'œil, ces albums trompent l'esprit sur la matérialité de ce qui est représenté. Autant, dans *Max et les Maximonstres* le lecteur joue avec les éléments liés au support, autant dans les albums de Leo Lionni et Olivier Douzou, les formes qui sont au centre de l'histoire se rapprochent du jouet, de cette structure qui permet le jeu de l'interprétation. Dans ces albums, la «fixité» du livre est transgressée pour aller vers la manipulation non plus uniquement du livre, mais des formes qui y sont dessinées. L'album est toujours une œuvre ouverte, mais il se met ici en mouvement.

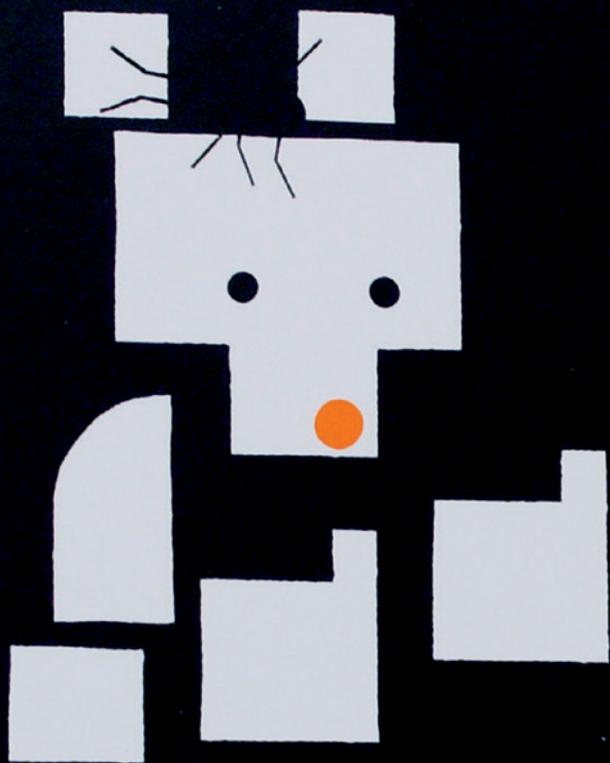
Petit-Bleu et Petit-Jaune,
Leo Lionni, L'école des
loisirs, 1995 (1970).



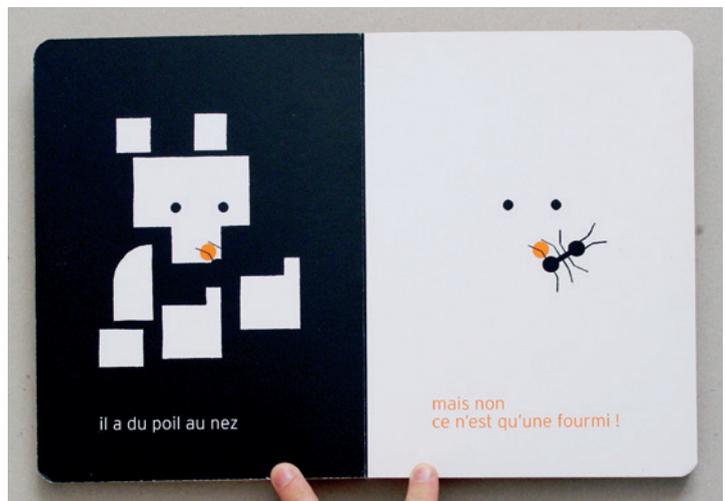
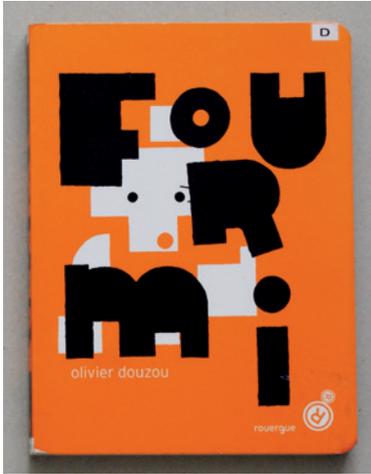


Petit-Bleu et Petit-Jaune sont très tristes. Ils versent de grosses larmes jaunes et bleues.





il a des cheveux
et du poil aux oreilles



Fourmi, Olivier Douzou, Éditions du Rouergue, 2012.

Albums-sculptés

Dans le brouillard de Milan, Bruno Munari, Eme, Milan, 1968

À la rencontre, Claudine Morel, Didier Jeunesse, 2011

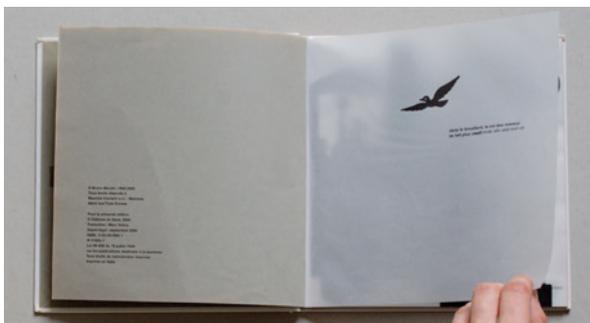
Bruno Munari, dans son travail et sa recherche sur les livres, utilise la matérialité de l'objet comme outil de narration et de création. *Dans le Brouillard de Milan*, il combine cette matérialité avec une narration plus classique où une histoire est racontée au fil des pages. Il explique, à propos des *Livres illisibles* :

« Le Livre en tant qu'objet, indépendamment des mots imprimés, peut-il transmettre quelque chose ? Et quoi ? [...] Normalement, le papier sert de support au texte et aux illustrations, mais n'est pas ce qui "transmet" quelque chose [...] Si les formats suivent un mode croissant ou décroissant, s'ils sont interrompus ou, de toute façon rythmés, on peut obtenir une information visuelle rythmique, étant donné que tourner la page est une action qui se déroule dans le temps et participe donc au rythme visuel et temporel. »

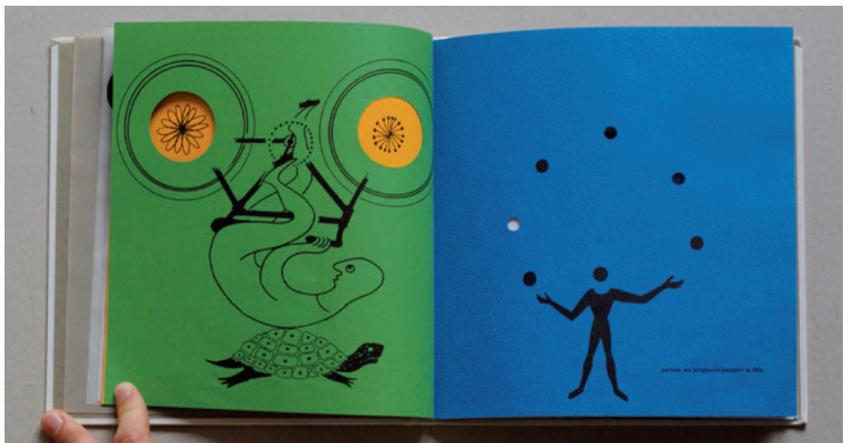
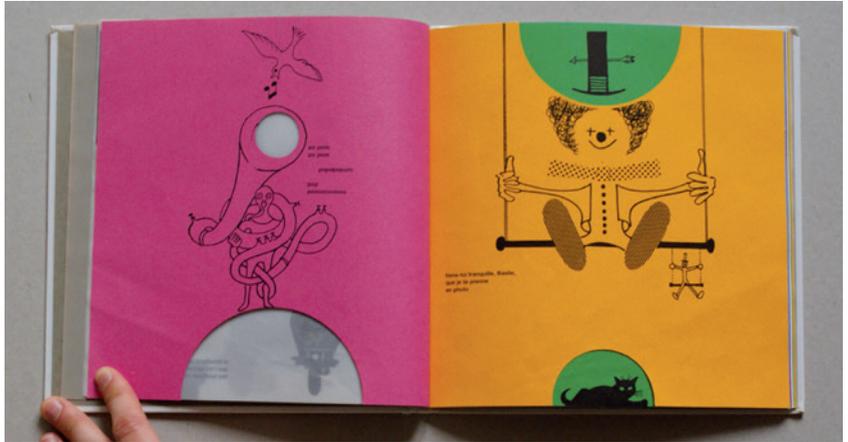
Les réflexions qu'il a menées sur *Livres illisibles* ont eu une influence capitale la création de *Dans le Brouillard de Milan* et *Dans la nuit noire*. Grâce à des papiers différents, en calque, en couleurs, des découpes, des matières spéciales, il apporte un nouveau rythme dans la narration, en plus de la succession traditionnelle des pages. La transparence du papier-calque associée à l'opacité de l'encre provoque de la surprise. En effet, le lecteur croit deviner ce qui va suivre, mais en tournant la page, de nouveaux éléments apparaissent. Il n'y a plus de surface, mais de la profondeur, de la perspective. Les découpes dans les papiers de couleur nous font entrevoir la suite de l'histoire, et à chaque fois, une scène inattendue se produit. À l'intérieur de cette ville épaisse de brouillard, où le lecteur découvre petit à petit un paysage qu'il lui est impossible de saisir d'un seul regard, le cirque éclate de couleur et d'actions dans un rythme rapide. Ce rythme rapide et saccadé reste néanmoins cohérent grâce à l'apparition des couleurs par les découpes qui font le lien entre chaque scène. On sent ici que les objets et les actions représentés tentent de se détacher de la bidimensionnalité du livre pour mieux atteindre et provoquer l'implication physique du lecteur. Cette implication permet à l'évidence de nouvelles manières de comprendre une histoire, de la ressentir. Et la forme que va prendre cette implication changera l'histoire, elle s'adaptera au caractère, aux attentes intellectuelles du lecteur.



Dans le brouillard de Milan, Bruno Munari, Éditions du Seuil, 2000 (Éditions Eme, 1968).







¹⁴ *Le bestiaire universelle du professeur Revillod : L'almanach illustré de la faune mondiale*, Miguel Murugarren, Javier Saez Castan, Françoise de Guibert, Autrement, 2008, *Carnaval animal*, Iris de Véricourt, Hélium, 2011, *Axinamu*, Francesco Pittau, Bernadette Gervais, Les Grandes Personnes, 2010.

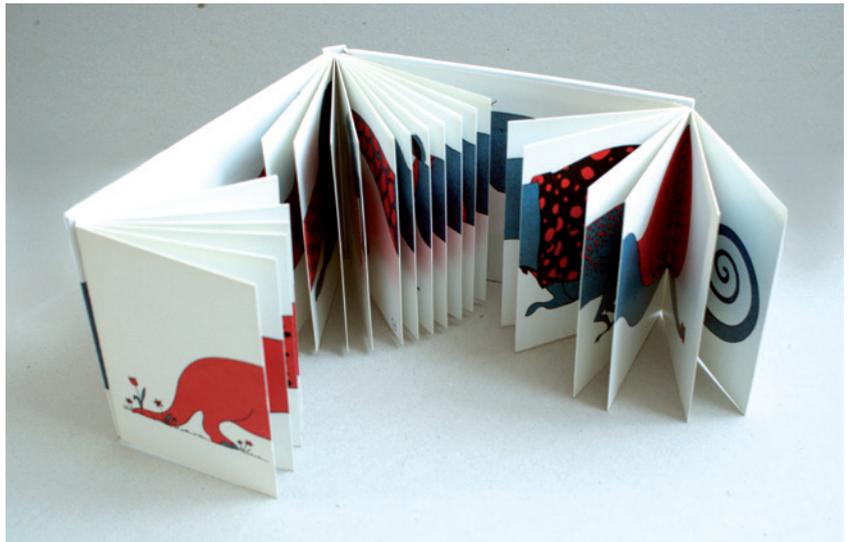
¹⁵ On pense à *l'Imagier des gens* de Blexbolex qui prend certes modèle sur l'imagier du Père Castor en mettant une image par page et le mot qui le désigne, mais qui, dans la succession des images, des métiers, laisse transparaître une critique de la société.

À la rencontre, de Claudine Morel, est un pêle-mêle composé de trois livres qui peuvent s'ouvrir tous en même temps et côte à côte : l'illustration commencée sur un livret continuant sur l'autre. Il s'agit d'un bestiaire mettant en scène une rencontre dans le livret central. Les deux autres livrets, chacun à une extrémité, complètent les corps de ces deux bêtes. Suivant le principe du pêle-mêle, le nombre de résultats de bêtes différentes est très grand. Dans sa forme traditionnelle, le pêle-mêle est souvent relié à spirale, car cela facilite la manipulation des pages qu'il faut souvent tourner, et les pages sont découpées en languettes. Essayer de découvrir toutes les combinaisons possibles et se laisser surprendre à chaque fois devient le jeu principal, et c'est là que la spirale trouve son utilité. Ces livres mettent souvent en scène des animaux¹⁴ qui, prenant tour à tour les attributs d'autres animaux, se transforment en chimères

Dans cet album pourtant, pas de spirales, la lecture se fait moins frénétique, car plus complexe. Il faut d'abord comprendre l'objet. On sait à quel système de lecture il fait référence, pourtant il n'est pas tout à fait sur le même modèle. D'un point de vue de l'histoire, même si elle est très simple, c'est à chaque fois une nouvelle rencontre qui est présentée. Là aussi, cet album s'éloigne des pêles-mêles traditionnels qui sont assez proche de ce que propose un imagier, où l'idée de narration est plus ou moins présente¹⁵, dans lesquels il s'agirait plus d'association d'idées. Chacune de ces rencontres, dans l'album de Claudine Morel, est le prétexte d'une nouvelle histoire : comment se sont-ils rencontrés ? Vont-ils s'entendre ? Ils sont différents, et pourtant ils ont l'air content de se voir... et ainsi de suite.

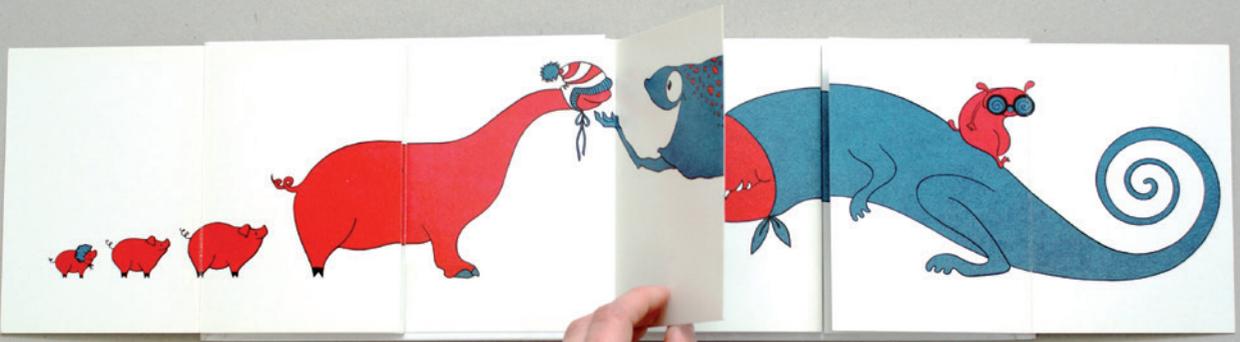
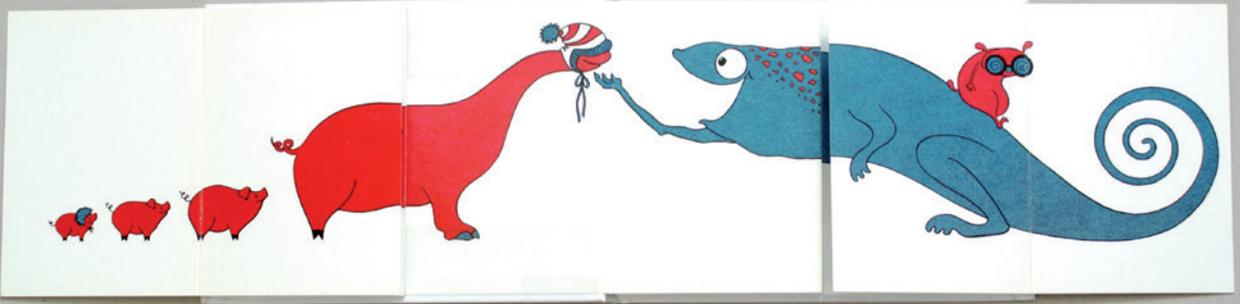
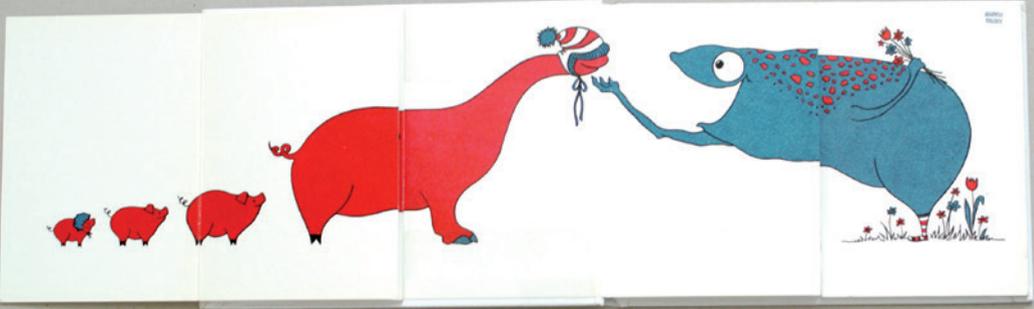
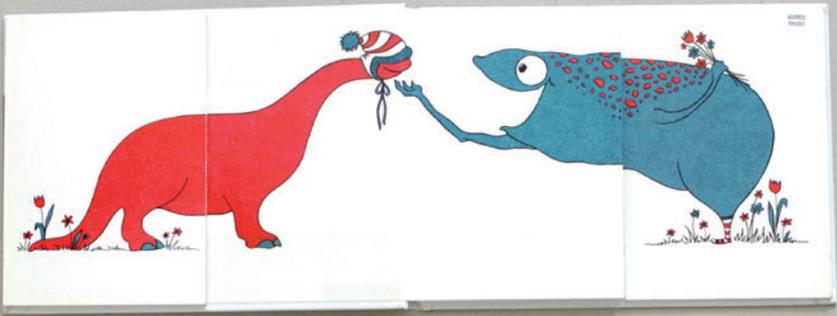
Dans ce pêle-mêle, qui montre bien les possibilités de narration que ce système peut offrir, la manipulation ne sert pas la narration de la même manière qu'elle peut le faire dans *Max et les Maximonstres* par exemple. À l'inverse de ce dernier, *À la rencontre* ne propose pas une histoire séquencée par le rythme des pages qui se succède. Pourtant, l'idée de narration est toujours présente, et alimentée par ce processus de découverte et d'étonnement. On trouve dans cet album une forme combinatoire dont les nombreuses possibilités de résultat offrent autant d'interprétations. Chaque lecteur commence à former sa propre image, celle qu'il préférera, ou qu'il détestera et pourra prendre le temps de comprendre pourquoi, par exemple. Le lecteur a le choix de former des images, dans le cadre prévu par l'auteur. L'album reste un objet livre par sa reliure, mais s'éloigne de la manipulation classique d'un livre : on ne tourne pas les pages, on ne

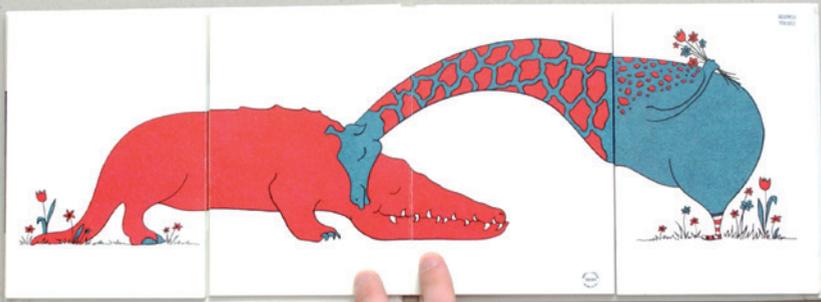
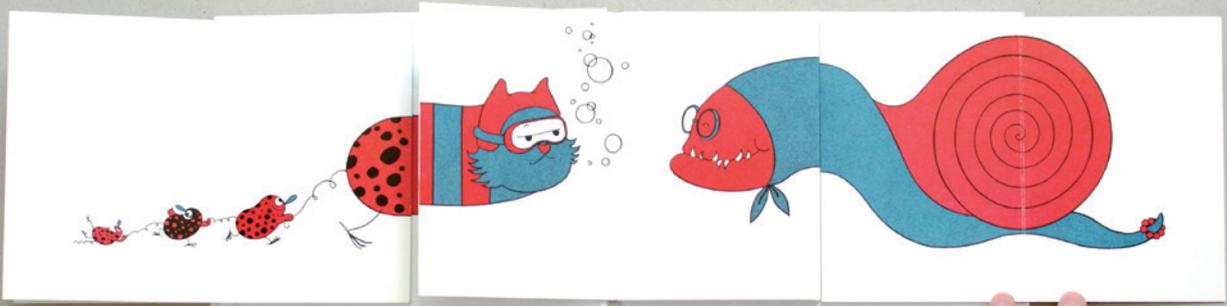
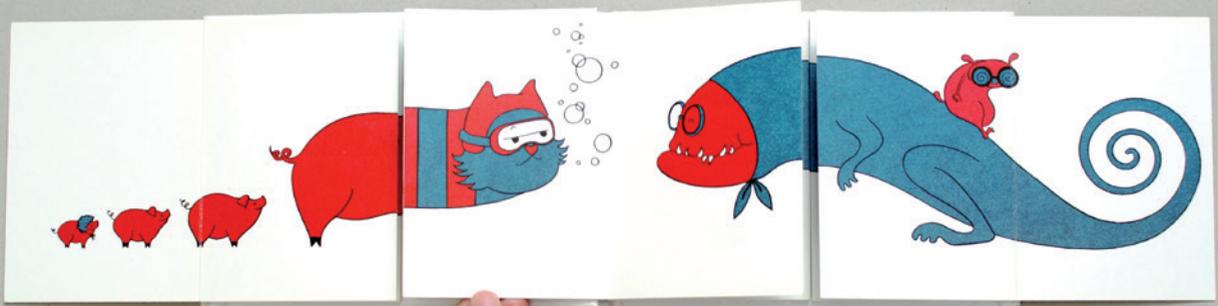
lit pas forcément l'image de gauche à droite, et il n'y a pas de texte. Seul le titre donne une piste d'interprétation des images qui vont suivre. On peut même décider de jouer un peu plus avec la matérialité du livre et créer des images qui ne seraient pas visibles si l'on gardait le livre ouvert à plat. Effectivement, ce type de livre, donne l'occasion de se rendre compte qu'une page, perpendiculaire au regard, est quasiment invisible. Le cochon déguisé en mouton et la poule ne devraient pas pouvoir se rencontrer, mais comme l'album propose de manipuler l'objet, le lecteur devient joueur et tout ce qu'offre le livre en terme d'objet sert son imagination.



À la rencontre, Claudine Morel, Didier Jeunesse, 2011.







Jouets accompagnés ou faisant appel à des albums

16 Animaux, Enzo Mari, Danese, 1957

La balançoire, Enzo Mari, Danese, 1961

Le Jouet, Julien Magnani, MeMo, 2011

Plus et moins, Bruno Munari, Danese, 1970

J'ai déjà évoqué le travail d'Enzo Mari, le lien qui se crée entre le puzzle des *16 Animaux* et l'album qui a suivi, *La Balançoire*. Ce qu'il est important de retenir, c'est ce que l'album apporte en pouvoir de narration sur le jeu. La matérialité était pré-existante puisque l'album apparaît après le puzzle. Donc, certes l'album est une réflexion sur la représentation de l'objet tridimensionnel, mais il permet de lire autrement le puzzle. En jouant, le lecteur crée sa propre forme, et en le guidant, l'auteur lui transmet un message.

¹⁶ Dans le *Brouillard de Milan* : 21 x 21 cm
Plus et moins :
15,5 x 15,5 cm.

D'une façon un peu moins évidente, Bruno Munari crée *Plus et moins*, dont on peut facilement faire le rapprochement avec *Dans le brouillard de Milan*, grâce à l'utilisation du papier-calque, du jeu de superposition, de découpes, ainsi que l'utilisation du format carré¹⁶. Contrairement à *La balançoire* qui montre en deux dimensions des objets d'une épaisseur de trois centimètres dans le puzzle des *16 Animaux*, Bruno Munari reste dans un espace en deux dimensions avec les cartes de *Plus et moins*. En permettant l'assemblage de formes, Bruno Munari offre ici des outils de création. Le papier-calque ou le rhodoïd qu'il met à disposition nous rapproche de ses outils de travail et du moment de sa propre création. Le jouet n'est plus uniquement le support de jeu, mais un nouveau vecteur entre l'auteur et le lecteur. Là où ils étaient liés par une volonté d'interprétation, ils le sont maintenant par une attitude créatrice, une expérience qui permet le détournement, la mise en question de la forme. Cet objet permet le jeu et encourage la créativité. Les règles sont quasiment absentes : au dos de la boîte est expliqué de façon sommaire comment l'objet peut fonctionner et ce que contient la boîte. Les éléments sont séparés en plusieurs catégories de matières. Les indications visuelles sur le couvercle de la boîte permettent, en un coup d'œil, et sans avoir besoin de savoir lire, de comprendre ce que l'objet a à offrir. Les contraintes seront ajoutées à la volonté du joueur, et c'est là que la créativité entre en jeu. Quel que soit le mouvement ou le résultat escompté, ce but à atteindre fait office de règle du jeu. La seule règle préexistante est celle de l'objet, de sa matérialité, tout ce qui se passera ensuite est du ressort du joueur. Ce dernier est donc créatif au sein des règles transmises par l'auteur, mais aussi dans la

création et la superposition de ses propres règles à celles déjà présentes. Si le joueur a lu *Dans le brouillard de Milan*, de nouvelles questions se posent à la manipulation de *Plus et Moins* : la superposition ne sert pas uniquement à former une image, mais peut-être à raconter une histoire, en les ajoutant une à une, ou bien à reconstituer des effets de perspective par la perte de précision des dessins sous le papier-calque.

Dans le brouillard de Milan, Bruno Munari, Éditions du Seuil, 2000 (Éditions Eme, 1968).

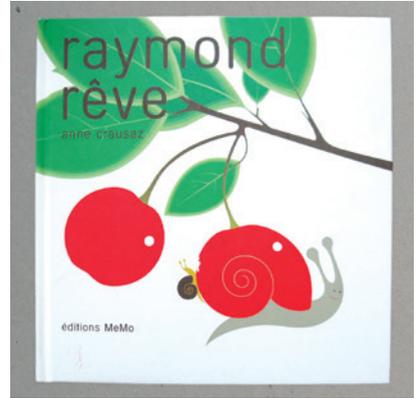


Plus et Moins, Bruno Munari, Éditions Corraini, 2008 (1970).

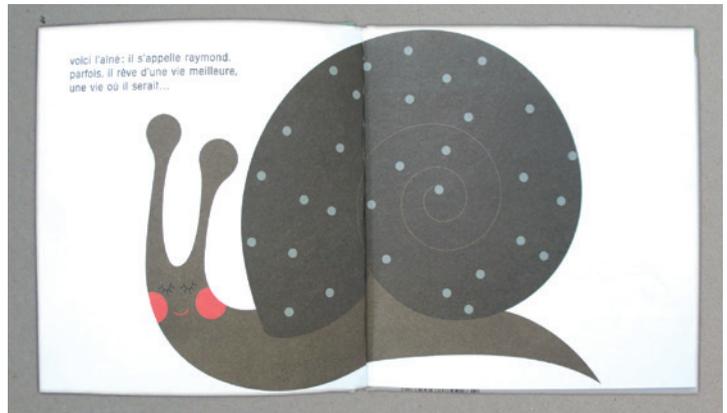


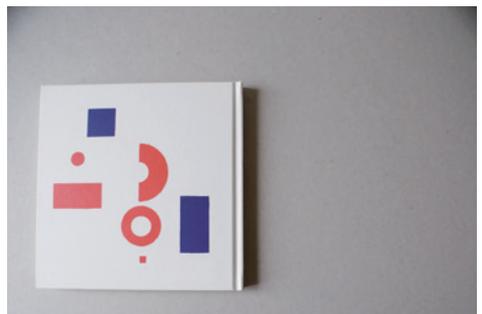
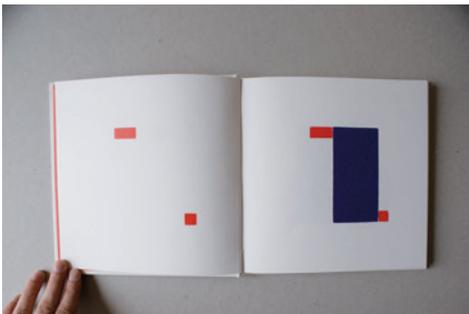
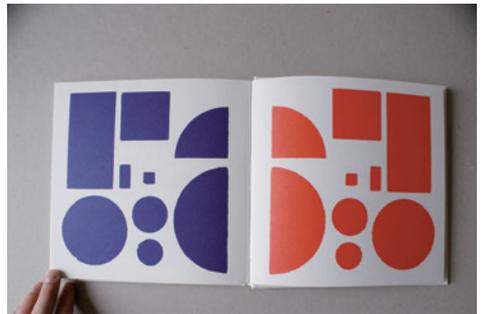
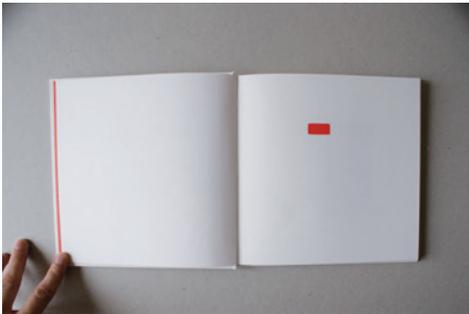
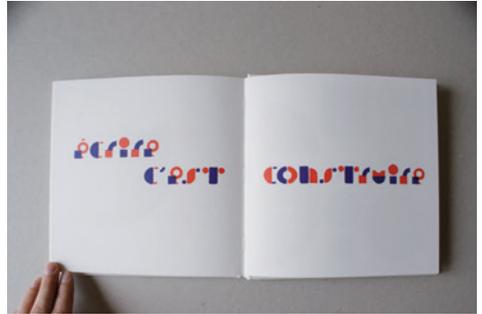
Peu d'objet sont ainsi créés, avec un lien aussi direct entre l'objet-livre et l'objet *jouet*. Julien Magnani s'inscrit dans cette lignée avec *Le Jouet*. Il propose, au sein d'une seule boîte, le support du livre et le jouet. Les pièces qui constituent le jouet sont celles qui lui ont permis de créer les illustrations à l'intérieur du livre. On imagine assez bien qu'il y a joué lui-même afin de proposer non seulement sa propre version, mais également pour donner au lecteur les outils de sa propre création. Le livre fait ici office d'exemple de ce qu'il est possible de faire avec les formes sur rhodoïd de couleurs translucides rouges, blanches et bleues qu'il met à disposition dans la boîte. Il est certain que sans ce livre, les formes n'appelleraient pas nécessairement à la construction de lettres. Le dialogue entre le livre et le jouet trouve alors son utilité, et ce n'est pas parce que l'on a son modèle sous les yeux qu'il est facile à reproduire, au contraire. Et c'est ce qui pousse le lecteur – joueur – à chercher, inventer de nouvelles manières de former les lettres. Anne Crausaz propose également chez MeMo des albums et des jeux qui reprennent les systèmes graphiques et le jeu déjà mis en place dans ses albums.

Raymond s'habille,
 Anne Crausaz,
 Éditions MeMo, 2013,
 23 x 23 x 4,5 cm.

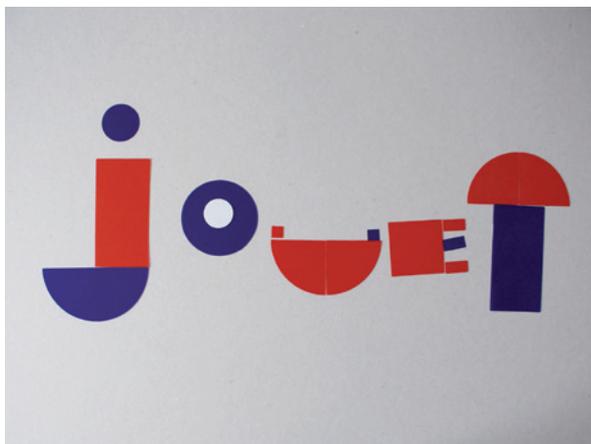
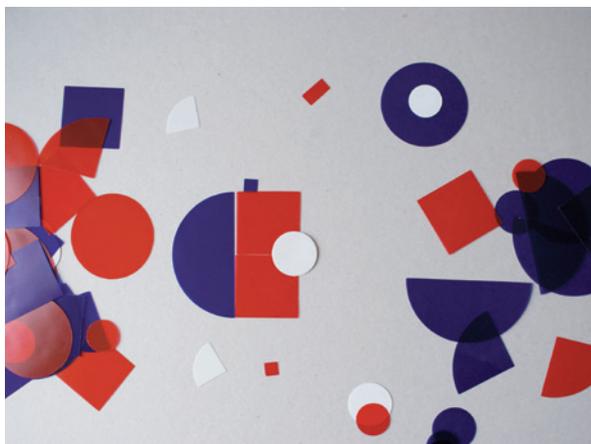


Raymond rêve,
 Anne Crausaz,
 Éditions MeMo,
 2007, 20 x 20 cm.





Le Jouet, Julien
Magnani, Éditions
MeMo, 2011, boîte de
20,5 x 20,5 x 4,5 cm.



Conclusion

Un album, au départ, c'est le support du livre, mais c'est plus que cela : au-delà du livre, c'est le support même qui est questionné et ce qu'il propose comme jeux d'interprétations pour le lecteur. Un album peut donc prendre plusieurs formes, et s'il est attaché au support du livre, c'est que celui-ci est historiquement le moyen le plus répandu de raconter une histoire. La forme reliée sert aussi à rassembler ce qui *a priori* ne semble être qu'une collecte mais qui forme en fait un support pour la mémoire et le récit, et qu'on nommera *album*. Partir des *albums amicorum* a permis de mettre en lumière cette importance de la collecte dans ce qui fait album. On ne peut alors plus réduire ces éléments rassemblés à une simple collection : ils sont les marqueurs d'un temps de lecture à investir d'imagination pour compléter et inventer une histoire propre. On a pu voir aussi dans les carnets de poésie en quoi la considération du support émet un sens supplémentaire : en étant le premier à écrire dans le carnet ou en augmentant la surface du papier par des collages. Une histoire est ainsi racontée, au-delà d'une lecture purement sémantique de l'objet. Simultanément à la création d'un récit, le lecteur déchiffre en inventant des relations entre les différents éléments donnés à voir et à lire.

Un album n'est pas juste une collection d'images car la narration est présente dans la forme même du livre, et c'est par le jeu des éléments que diverses interprétations sont possibles. Ces éléments peuvent être compris comme un ensemble de règles qui libèrent plus ou moins l'interprétation que l'on fait de l'album. En effet, si l'on reprend la théorie du jeu de Roger Caillois, liée à celle de *l'œuvre ouverte* d'Umberto Eco, l'album est un espace ouvert aux interprétations du lecteur.

On peut dès lors distinguer un autre point commun entre ces objets : l'imagination. Elle est mise en mouvement par le jeu des éléments qui font l'album, racontant potentiellement une nouvelle histoire. Dans le cadre de l'album jeunesse, *Macao et Cosmage* confirme cette approche comme un effet à obtenir chez le lecteur.

Pour l'enfant, le jeu est une mécanique de découverte, et par cette mécanique, tout peut devenir jeu et par conséquent, le livre aussi. De manière consciente, les auteurs ont développé cette idée, faisant du livre non plus uniquement un support, mais un objet manipulable.

S'il n'y a pas d'album sans jeu, il paraît évident que des auteurs aient eu envie d'estomper les frontières entre le livre et le jouet. D'aucuns pourraient supposer qu'il y aurait d'un côté les albums-livres, et de l'autre les jouets. Certains auteurs créent pourtant des jeux alors qu'ils ont à la base

une pratique qui s'inscrit dans l'album-livre. Ainsi, leurs jouets présentent des codes visuels qui font écho à ceux développés dans leurs livres, et par cet autre biais, réinterprètent l'histoire qui y est racontée. D'autres feront un album à partir d'un jeu, d'autres encore les penseront ensemble. Ce qui les unit, c'est sans doute l'importance de la part narrative dans leurs projets. Album et jeu vont donc de pair, au sein même de la forme du livre, et le jouet amène un nouveau support à cette narrativité. Les frontières entre livre et jouet se confondent. La question est alors de savoir si le jouet permet un espace de projection narratif dans une mesure comparable à celui proposé par l'album. Ces objets narratifs ne peuvent pas être strictement définis par le terme de *jouet*, car ils possèdent une dimension supplémentaire que ce terme n'englobe pas. Il serait plus juste de les rapprocher de l'album au vu de l'importante place laissée au jeu de l'interprétation comme mécanique narrative.

Dans un album, la narration est produite par l'association de l'image et du support (et éventuellement du texte). Lorsque le support est modulable – en mouvement – le lecteur, par le jeu, crée de nouvelles images et donc un nouveau récit, exerçant ainsi son imagination. On a vu que cela était possible notamment dans l'espace du livre grâce à d'habiles conceptions techniques (par l'utilisation de différents papiers, formats, articulations, reliures, découpes dans le livre, transparences). Ce souci de la manipulation des formes a mené progressivement à l'éclatement du livre, jusqu'à en faire disparaître la reliure (*Plus et moins*). Pourtant, même s'il ne s'agit plus de livre, la manipulation des images, associée à l'imagination, crée toujours de la narration. Le livre n'existe donc plus mais la notion d'album, telle que définie plus haut, reste pertinente.

Dans cette notion d'album, le livre peut devenir *jouet*, la lecture devient manipulation en dehors du fait de tourner les pages, et la narration reste par l'association des formes. La collecte qui fonde l'existence de l'album est alors présente sous forme d'objets comme autant d'outils mis à la disposition du lecteur par l'auteur. Les règles de cet *album-jouet* ne sont que matérielles et c'est justement cette matérialité qui offre la possibilité de rendre le jeu mental palpable. Un aller-retour se fait entre l'imagination, les formes manipulées et la narration. Là où le livre propose des règles d'interprétation ouvertes, celles de ces jouets sont en mouvement, et toutes communiquent un message préexistant voulu par l'auteur. Le jouet envisagé comme un album devient un espace de narration car il conserve ses propriétés intrinsèques : la manipulation d'un support, quel

qu'il soit, la mise à disposition d'un ensemble d'éléments visuels, le remplissage de creux à investir par l'imagination afin de créer un récit propre au lecteur et guidé par l'auteur. Il paraît donc naturel de considérer l'album comme un genre pouvant s'exercer sur de multiples supports.

Il ne s'agit cependant pas d'affirmer que l'album est un genre depuis le XIX^e siècle mais qu'il s'agit bel et bien d'une construction par la pratique de certains auteurs. L'observation à long terme permettra de déterminer si cela est bel et bien le cas. On peut déjà voir apparaître une volonté de distinguer ces objets d'autres formes éditoriales. Les Éditions MeMo proposent par exemple dans leur catalogue en ligne une rubrique intitulée «livre en jeu», dans laquelle s'inscrivent par exemple *Raymond s'habille* d'Anne Crausaz et *Le Jouet* de Julien Magnani. Ces exemples sont encore rattachés au support du livre, et on peut s'interroger sur la nécessité d'un album livre pour faire exister ces albums-jouets.

Bibliographie

Viviane ALARY et Nelly CHABROL GAGNE
L'album, le parti pris des images
Presses Universitaires Blaise Pascal
2012

Walter BENJAMIN
Enfance. Éloge de la poupée et autres essais
Payot et Rivages
2011

Roger CAILLOIS
Les jeux et les hommes
Éditions Gallimard, Folio Essais
1967

Michel DE CERTEAU
L'invention du quotidien 1. Arts de faire
Éditions Gallimard, Folio Essais
1990

Umberto Eco
L'œuvre ouverte
Éditions du Seuil
1965

Juliet KINCHIN et Aidan O'CONNOR
Century of the child, growing by design
1900-2000
MoMa
2012

Lire et jouer avec Enzo Mari
Les trois ourses
2000

Béatrice MICHIENSEN
*Drôles de jouets! André Hellé
ou l'art de l'enfance*
Mare et Martin
2012

Le Mook
*Quand les artistes créent pour les enfants :
des objets livres pour imaginer*
Éditions Autrement
2008

Bruno MUNARI
L'art du design
Éditions Pyramyd
2012

Isabelle NIÈRES-CHEVREL
Introduction à la littérature jeunesse
Didier Jeunesse
2009

Gaëlle PELACHAUD
Livres Animés du Papier au Numérique
L'Harmattan
2010

Raymond PERRIN
*Littérature de jeunesse et presse
des jeunes au début du XXI^e siècle*
l'Harmattan, 2008

Mathieu TRICLOT
Philosophie des jeux vidéos
Éditions de La Découverte, Zones
2011

Sophie VAN DER LINDEN
Lire l'album
Atelier du poisson soluble
2006

LA REVUE DES LIVRES POUR ENFANTS

Rencontres italiennes

« Lire et jouer avec Enzo Mari »

par Sophie CURTIL

n° 203, février 2002, p.108

L'Analyse des livres d'image

« L'album, entre texte, image et support »

par Sophie VAN DER LINDEN

n° 214, Janvier 2004, p.59-68

Maurice Sendak

« Echos: "Editer le design" au musée des Arts décoratifs »

par Annie MIRABEL

n° 232, décembre 2006, p. 169-170

1965-1975, la mutation d'un paysage ?

« Années cinquante, décennie charnière pour l'album »

par Michel DEFOURNY

n° 244, décembre 2008, p. 81-88

L'Art le livre et les enfants

« Le style d'Hervé Tullet? De l'énergie au service d'une idée »

par Francine FOULQUIER

n° 246, avril 2009, p.143-148

L'Art le livre et les enfants

« Que faire des livres d'artistes dans les sections jeunesse? »

par Violaine KANMACHER

n° 246, avril 2009, p.160-164

L'Art le livre et les enfants

« Échos: Le parti pris de l'album ou de la suite dans les images : colloque international de Clermont-Ferrand »

par Mathilde BRISSONNET

n° 246, avril 2009, p.170-172

Libre parcours

« MeMo éditeur d'images »

entretien avec Christine MORAULT par

Anne-Laure COGNET

n° 247, juin 2009, p.135-141

REVUE AEIOU

« Ces albums que l'on dit sans texte »

par Sophie VAN DER LINDEN

n°4, décembre 2003, p.4-10

« L'album, le texte, l'image... »

par Sophie VAN DER LINDEN

n°6, décembre 2004, p.4-11

« Lire et jouer avec l'art de Bruno Munari »

par Annie MIRABEL

n°7, octobre 2007, p.20-23

REVUE STRENÆ

Anne-Marie CHARTIER

« Isabelle Nières-Chevrel, Introduction à la littérature de jeunesse »

Strenæ [En ligne]

mis en ligne le 15 juin 2010

consulté le 30 septembre 2013.

<<http://strenae.revues.org/91>>

Michel DEFOURNY

« Trois albums emblématiques »

Strenæ [Online]

mis en ligne le 15 juin 2010

consulté le 14 décembre 2013.

<<http://strenae.revues.org/77>>

Zeina ABIRACHED
38, rue Youssef Semaani
Éditions Cambourakis
2006

Anouck BOISROBERT et Louis RIGAUD
Popville
Éditions Hélium
2009

Anouck BOISROBERT et Louis RIGAUD
Tip Tap
Éditions Hélium
2011

Mar BORRAJO VALLS
Els dubtes de la a
Mensula Edicions n°5
2012

Bernardo CARVALHO
Trocoscopio
Planeta Tangerina
2010

Aurélien DÉBAT et Marc KAUFFMANN
Tamponville
Le Bon Pli n°6, Fotokino

EAMES
House of Cards
1952

Ken GARLAND
Connect, Galt Toys
1969

Benoît JACQUES
Album à colorier
Fotokino & B. J. Books
2010

Warja LAVATER
Le Petit Chaperon rouge
Éditions Maeght
1965

Julien MAGNANI
Machine à lettres
Éditions MeMo
2012

Hervé TULLET
Un Livre
Bayard Jeunesse
2010

Éditions Volumiques
Balloon
2012

Éditions Volumiques
Traffic
2013

Chris WARE
Building Stories
Pantheon Books
2012

Germano ZULLO & Albertine
Les Gratte-Ciel
La Joie de Lire
2011

Germano ZULLO & Albertine
Ligne 135
La Joie de Lire
2012

SOURCES PHOTOGRAPHIQUES

gallica.bnf.fr

Gallica

Album amicorum Valerii Colini

Album amicorum Caspari Hoffmanni

Fraustadiensis

Les contes de Perrault

Pierre l'ébouriffé

amisdhelle.blogspot.fr

Le blog des amis d'André Hellé

jouets en bois de l'Arche Noé

www.editions-memo.fr

Éditions MeMo

Raymond rêve

Raymond s'habille

www.loc.gov

Library of Congress

Grosses bêtes et petites bêtes

archive.org

La boîte à joujoux

www.fulltable.com

Macao et Cosmage

CARACTÈRES

ScalaSans, Switch, Cloister

Achévé d'imprimé

en janvier 2014

Coédition institut supérieur

des arts de Toulouse

