

# Savoir transmettre le design graphique à un jeune public

2022 – 2023

Morganne Marion

DNSEP Design  
Mention Design graphique Multimédia

École Supérieure d'Art & de Design  
des Pyrénées  
Pôle Nouveaux médias

**ÉSAD·PYRÉNÉES**

<b>3</b>	<b><u>Introduction</u></b>
<b>4</b>	<b><u>I-Associer les objets éditoriaux au jeu : des formes d'apprentissages.</u></b>
4	<u>Les livres d'apprentissage</u>
6	<u>Les jeux d'apprentissage</u>
7	<u>La typographie</u>
8	<u>La composition</u>
<b>9</b>	<b><u>II-Interroger les modes de transmission du design graphique dans les salles de classe et les associations culturelles.</u></b>
9	<u>La Salle de classe est-elle un espace pour le design graphique ?</u>
10	<u>Les kits pédagogiques et ses diverses formes</u>
12	<u>Les formes de médiation dans les associations culturelles</u>
<b>12</b>	<b><u>III-Transmission du design graphique à travers l'espace culturel.</u></b>
12	<u>Expositions pensées pour le jeune public</u>
14	<u>Spectacles</u>
<b>16</b>	<b><u>Conclusion</u></b>
<b>17</b>	<b><u>Bibliographie</u></b>
<b>19</b>	<b><u>Annexes</u></b>
19	<u>Entretiens</u>
19	<u>Expérience</u>
<b>20</b>	<b><u>Iconographie</u></b>
<b>26</b>	<b><u>Glossaire</u></b>
<b>28</b>	<b><u>Remerciements</u></b>

### Introduction

C'est en 2015 que j'ai entendu parler pour la première fois du terme design graphique, une expression qui m'était inconnue. Sa définition est incertaine contrairement à sa forme qui nous entoure. J'entends donc que le design graphique nous suit quotidiennement, il est visible sur les murs de nos villes, dans notre bibliothèque, et même sur les pages internet ouvertes sur nos smartphones. À mon sens, le design graphique a pour but la création de médium pour faire passer un message, une intention. Cette création passe par le traitement de l'image, de la typographie, de la colorimétrie ainsi que de la composition. Annick Lantenois, docteur en histoire de l'art et design graphique confirme cela en disant « Le design graphique peut-être défini comme le traitement formel des informations et des savoirs ». Chaque éléments utilisés sont symboliques et signifiants dans la conception. C'est en explorant ces questions de composition, de choix d'outils, de couleurs, de styles graphiques, de dessins de caractère que j'ai décidé de mon sujet. De plus, ma propre histoire s'y reflétait étant donné que ma mère travaille depuis 25 ans aux cotés d'enfants. Elle aide et accompagne les institutrices dans le développement d'outils d'apprentissage, à l'encadrement des cours et à la pédagogie de l'enfant. C'est ainsi que j'ai entrepris une recherche sur le design graphique, l'enfance et la transmission. Caroline Bougie, la rédactrice en chef du magazine Étapes écrit dans un article, « Graphistes, designers et typographes s'attachent à dessiner les formes de l'apprentissage. » **[1]**. Toutefois, j'ai remarqué que ces outils graphiques manquent à l'appel dans les salles de classe, d'une part en raison du manque de budget des communes, mais surtout, car les professionnels de la petite enfance ne connaissent pas l'existence de tels objets. Quels sont alors les modes de transmissions développés aujourd'hui pour transmettre le design graphique à un jeune public ? À travers l'analyse et la manipulation d'objets graphiques, je vais mettre en lumière certains outils et moyens existant actuellement pour la transmission et sensibilisation par le design graphique. Je m'intéressais particulièrement à la tranche d'âge allant de la petite section au CM2 (4–11 ans). Pour ce faire, je vais présenter une liste subjective de références d'objets éditoriaux et de jeux graphiques propices à l'apprentissage. J'aborderais ensuite les espaces graphiques tels que les salles d'écoles ainsi que des structures associatives qui font lien entre artistes et jeune public. Pour finir, nous réfléchirons sur la question des espaces culturels qui peuvent devenir des contenus pédagogiques.

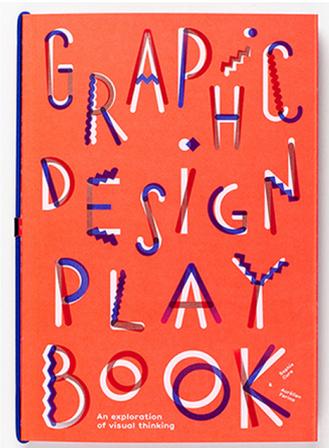
**[1]** « Si toute action nouvelle peut être appréhendée comme geste d'apprentissage, il en est qui ont une valeur plus significative dans la vie d'un homme. Tout du moins, c'est ce que l'éducation scolaire nous enseigne. Apprendre à lire, compter, savoir reconnaître des formes simples, élaborer des constructions. Très jeune, il s'agit pour l'enfant d'amasser un certain nombre de connaissances pour lui permettre d'intégrer pleinement la société. Dans ce système pédagogique, il y a le maître et l'élève, mais il y a également l'objet et le livre. [...] Graphistes, designers et typographes s'attachent à dessiner les formes de l'apprentissage. »

### I- Associer les objets éditoriaux au jeu : des formes d'apprentissages.

Le design graphique, peut être défini comme le traitement d'informations. Le graphisme se sert d'images, des symboles, des caractères ou encore des couleurs pour communiquer. Le design graphique modifie donc les modes de transmission. Il tient un rôle social important, celui d'intermédiaire entre un savoir abstrait et sa compréhension. Cela fait maintenant quelques années que je collectionne des objets graphiques qui s'adressent au jeune public, mais qui n'en reste pas inintéressant pour les plus grands. Une analyse approfondie de chaque objet sera menée dans ce chapitre. J'ai testé ces outils auprès du jeune public pour voir si l'intention du designer graphique fonctionne réellement avec les enfants, cette analyse sera disponible dans l'annexe page.

#### Les livres d'apprentissage

L'apprentissage dès le plus jeune âge se fait par le jeu. Les maîtresses d'école élaborent alors des outils pour aider l'enfant à la mobilité, la compréhension de son entourage et du dispositif qu'il utilise. Ces outils, certains designers graphiques ont vu l'opportunité de pouvoir les explorer afin de créer des objets d'apprentissage. La manipulation et la compréhension des règles d'un jeu sont des temps importants dans l'apprentissage de l'enfant. C'est durant ces moments là que peuvent découler des réactions assez intéressantes de la part du jeune public. Ils sont capables de vite prendre conscience des enjeux de ces objets. Une fois expliqués, les enfants peuvent être autonomes et devenir les seuls arbitres de leur créativité, laissant place à de belles formes graphiques. De nombreux livrets d'apprentissages conçus par des designers existent dans ce but. Par les jeux présents dans leurs livres, les designers graphiques permettent au public d'expérimenter sans jamais pouvoir se tromper. Il n'y a pas de bonnes ou mauvaises façons de répondre aux questions soulevées. Ces ouvrages deviennent alors un vaste terrain de jeu pour les jeunes lecteurs. Des concepts qui peuvent leurs paraître abstraits sont expliqués sous forme d'activités et leur permettent d'envisager le design graphique comme une création infinie de formes. C'est notamment le cas dans *Graphic Design Playbook* [a], un livre conçu en 2019 par Sophie Cure et Aurélien Farina [2]. Ce livre de 80 pages est une introduction ludique au graphisme. Les jeunes lecteurs sont initiés aux concepts et aux techniques du design graphique par des jeux et des activités interactives. Les auteurs ont utilisé une approche visuelle forte, composée de papier découpé, d'autocollants, de couleur pour faire comprendre le fonctionnement de la typographie, des signes, des affiches, de la communication visuelle en général. Le livre se divise en quatre parties : typographie, affiches, signes et identité. Cet ouvrage peut être comparé à une grande boîte à outils dont le lecteur se sert pour fabriquer, explorer et créer. Les auteurs ont imaginé une sorte de cahier d'activité. Les chapitres sont assez courts et permettent à l'enfant de faire une pause créative. Le chapitre Typographie traite des bases typographiques au travers d'exercices simples mais efficaces qui s'intensifient au fur et à mesure que l'élève joue. L'enfant peut par exemple, redessiner le point du i en respectant la police de caractère, dessiner la partie manquante d'une lettre ou encore

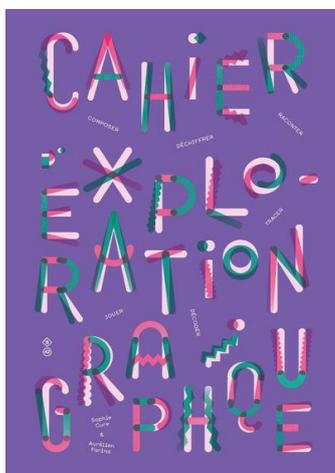


[a]

↑ Couverture *Graphic Design Playbook*.

[2] Sophie Cure est une graphiste basée à Paris où depuis 2012, elle dirige son studio en se concentrant sur les identités visuelles, le design d'ouvrages et les outils pédagogiques. Aurélien Farina est un designer franco-suisse également basé à Paris qui a fondé son studio Paper! Tiger! qui se focalise sur le design éditorial et les impressions.

identifier des ligatures. À la fin du chapitre, un texte résume ce qui a été enseigné au travers des jeux. La partie suivante explore la création d'affiches à travers des formes simples, des énigmes visuelles, la surimpression, la représentation du mouvement, etc. Les lecteurs doivent trouver des différences entre deux posters chaotiques, séparer des calques d'images ou bien créer un poster à l'aide de ciseaux et colle. Le troisième chapitre aborde le thème des Signes et des pictogrammes. Les activités sont par exemple des jeux de dessins de signes, de pictogrammes et l'illustration de concepts abstraits par le signe (les sentiments...). Enfin, le dernier chapitre parle de l'Identité visuelle qu'un designer graphique conçoit. Les logos et armoiries sont évoqués, le lecteur peut au travers des activités dessiner un symbole qui lui correspond, résoudre des rébus ou bien créer son blason.



↑ Couverture *Cahier d'exploration graphique*.

**[b]**

Suite à cette première invitation, les auteurs ont publié en 2022 *Cahier d'exploration graphique* **[b]**. Cette deuxième version reprend les quatre grands thèmes typographie, affiches, signes, identité, et approfondit son contenu en ajoutant une introduction à la mise en page. Dans ce livre, il n'y a pas de bonnes ou mauvaises réponses aux jeux proposés, simplement des expériences graphiques à mener. Cette deuxième version utilise les mêmes types d'exercices que dans l'édition de 2019. Le nouveau chapitre consacré à la mise en page définit tout d'abord ce thème comme la construction d'un dialogue entre image et texte. Les jeux proposés demandent par exemple de retrouver à quel type de publication correspond des schémas de grilles, de dessiner des maquettes et des couvertures. Ce duo d'artistes nous offre donc une exploration générale du design graphique par différentes activités.



↑ Couverture *Poster Power*.

**[c]**

Pour aborder une thématique plus précise du design graphique comme la composition d'une affiche ou bien la police de caractère, je vais maintenant rendre compte de *Poster Power!* **[c]** un ouvrage imaginé et illustré par Teresa Sdravovich **[3]**. Ce livre atelier de 119 pages enseigne comment composer une affiche grâce à des consignes simples et des exemples issus du travail des plus grands designers graphiques. C'est un livre pédagogique et documentaire. En suivant des étapes bien précises, l'auteure Teresa Sdravovich explique comment construire une affiche. Qu'elle soit publicitaire, politique, ou bien simplement décorative, l'affiche se construit grâce à des règles typographiques, de composition... Le lecteur évolue au sein du design graphique comme un apprenti. Il crée en se nourrissant des conseils de designers et surtout en découvrant ce vaste milieu qu'est le graphisme. L'ouvrage est rythmé par une couleur orange fluo. Des exemples d'affiches accompagnées de consignes précises sont là pour guider le lecteur vers la réussite des exercices, tels que coloriage, chiffres à relier ou bien des *DIY*. À la fin du livre, une banque de ressources graphiques comme des lettres, des symboles et des dessins peuvent accompagner le jeune lecteur dans sa création. Cette introduction au design graphique donne des astuces et encourage le jeune public à s'amuser en créant. Ce n'est pas seulement la composition d'affiches qui est abordée mais également la partie liée à l'impression. En effet, les techniques de pochoir, sérigraphie ou bien encore risographie sont expliquées. Teresa Sdravovich présente et enseigne la mise en page d'une affiche, toutefois, la typographie n'est pas au centre de sa pédagogie.

**[3]** Teresa Sdravovich est une affichiste, graphiste, illustratrice et sérigraphe qui travaille exclusivement sur des thèmes culturels, politiques et sociaux.



↑ Couverture *De A à Z Jouer avec l'alphabet*.

[d]

Mais qu'est-ce qu'une composition d'affiche sans étude de la police de caractère ? Nous le savons, le design graphique est un ensemble de critères à prendre en compte et pour cela, tout doit être réfléchi, anticipé et étudié. Des livrets de jeux typographiques peuvent dialoguer avec cette notion de composition. C'est dans *De A à Z Jouer avec l'alphabet* [d], que toute la connaissance de la lettre est dévoilée. Un livre conçu pour apprendre en jouant, c'est l'intention du couple de designers Claire et Damien Gautier [4]. Sous sa couleur verte attrayante, se cache un cahier d'activités destiné aux enfants ayant entre 4 et 10 ans. Ils abordent le thème de la typographie, autrement dit comment observer, et comprendre la diversité de formes des lettres de l'alphabet. Le livre se concentre donc sur la typographie en général. Chaque lettre peut prendre de multiples formes, se déformer, s'assembler, se modifier. Les artistes traitent la notion de caractère par différentes approches, qu'elle soit de l'ordre du coloriage de lettrines, du jeu, en passant par l'idée de collectionner des lettres différentes. L'enfant découvrira et apprendra alors à reconnaître les caractères de façon ludique. 12 formes de lettres sont abordées dans ce livre, capitale, minuscule, italique jusqu'à scripte, large et étroite en passant par maigre ou avec et sans empâtements. L'enfant a la capacité de découper ces lettres et reconstituer l'alphabet, jouer avec les formes des lettres ou même composer des mots avec ces lettres de polices différentes. Un puzzle se crée alors, la première page étant un patron de boîte, le jeune lecteur devra collectionner, classer, reconstituer le puzzle et ranger ses cartes dans la boîte. Leur ouvrage possède également une partie consacrée aux encadrants de l'enfant. Une double page permettant d'expliquer et d'accompagner l'enfant dans sa découverte. L'enseignant apprend dans cette fiche les termes spécifiques à la typographie et comment les expliquer facilement. Par exemple, la différence entre capitales et minuscules, l'empâtement, ainsi que la chasse, sont trois notions parmi celles abordées. Designers et enseignants s'associent à travers ce livre pour faire découvrir à l'enfant le design graphique. Alors, le jeune public explore et apprend le design graphique tout en s'amusant. Nous venons de parcourir quelques exemples de livres d'apprentissage conçus par des designers graphiques. Toutefois, les objets édités ne sont pas les seuls à introduire aux questions du design graphique. L'apprentissage par le jeu est un concept utilisé dans le but de faire acquérir à l'enfant des connaissances à travers l'activité. Le jeu permet de faire évoluer un jeune public dans un environnement inconnu tout en lui faisant avoir de nouvelles expériences et le faisant gagner en confiance. L'apprentissage par le jeu motive l'enfant tout en facilitant son enseignement. Cette technique d'enseignement procure également à l'enfant une raison de s'impliquer dans le cours et de manipuler des outils graphiques.

#### Les jeux d'apprentissage

Nombre de ces jeux utilisent les formes pour faciliter l'apprentissage et l'amusement. Les formes sont un autre mode de transmission graphique. Elles permettent de transcrire des émotions ou sentiments de manière non-verbale. Il est utile de classer ces formes afin d'en comprendre leur symbolique. Les formes simples correspondent aux formes géométriques de base comme le carré, le triangle, et le cercle. Nous retrouvons également des formes dites organiques,

[4] Claire et Damien Gautier sont deux enseignants en arts graphiques à Lyon. Ils sont aujourd'hui auteurs de plusieurs ouvrages de référence sur les questions de typographie et de mise en page.

des formes présentent dans la nature. Une branche, une feuille, la forme d'un pétale... Ces formes organiques ont tendance à être composées de lignes moins symétriques et plus courbes. Les formes se retrouvent sous différents formats dans le design graphique. Les formes, de tout type, ont une signification bien précise. Dans son ouvrage *Le langage des figures géométriques*, Omraam Mikhaël Aïvanhov développe l'idée selon laquelle, le carré représente la stabilité, le sérieux ou bien encore la rigidité. À l'opposé, le cercle implique une sensation de mouvement, de douceur, et même de joie. Enfin, le triangle, une forme avec trois pointes rappelle quelque chose de tranchant. Les thématiques du danger, de la vivacité y sont souvent reliées. Les questions qui s'approchent de la liberté, du flux, et de l'imprévisibilité se retrouvent dans les formes organiques. En design, la connaissance des formes est essentielle. Elle permettra d'adapter le fond à la forme, de mieux faire comprendre le contenu à son lecteur. C'est de même pour les enfants, dans leurs cycles d'apprentissages, les formes jouent un rôle clé ; la géométrie étant un point central du programme. Comme je le disais précédemment, les formes permettent à l'enfant d'exprimer des sentiments, des émotions. Au départ, un dialogue non-verbal se crée puis par la suite les mots accompagneront ou même remplaceront les formes. Je vais alors vous présenter des jeux, et objets graphiques qui questionnent la forme tout en contribuant au développement du langage et de l'apprentissage.

### La typographie



↑ Boite et formes du jeu *Le Jouet*.

[e]

Julien Magnani [5], un éditeur et designer graphique adepte des livres-objets, a réalisé *Le Jouet* [e] un jeu de construction typographique. À l'aide d'un livret et d'une pochette regroupant cent dix pièces de formes géométriques en plastique bichromie bleu et rouge, Julien Magnani enseigne l'alphabet. Grâce à des ronds, des carrés, des rectangles, le jeune public s'amuse à reconstruire et à recomposer l'alphabet. C'est par le jeu que Magnani stimule l'enfant. Par un principe de composition, d'assemblage et de construction, le jeune public va créer des formes graphiques qui sont en réalité des lettres. L'enfant découvre la typographie, mais aussi la géométrie dans ce jeu. En effet, il se familiarise avec les formes et leurs noms. L'imagination est stimulée grâce à cet objet, les possibilités de créations sont quasi infinies et l'auteur ne définit aucune règle. L'enfant est maître de sa création.



↑ Boite d'*Abc con fantasia*.

[f]

*Abc con fantasia* [f] est un objet graphique conçu par Bruno Munari [6], qui reprend la même approche que Julien Magnani. Il convoque de manière ludique les questions de compositions de lettres et donc d'association de formes au travers de 26 pièces rouge et jaune. Toutes les lettres de l'alphabet peuvent être écrites à l'aide de formes simples, traits et courbes. Le jeu de Munari vise à aider à comprendre la construction de lettres. Toutefois, il ne restreint pas l'imaginaire, dans le sens où le jeune public peut simplement créer des formes qui ne s'apparentent à aucune lettre. C'est une façon créative d'aborder la lecture et l'écriture, mais aussi de s'amuser en mélangeant les règles et les formes, en inventant et en réinventant son propre alphabet.

Depuis le début de notre analyse, nous évoquons des livrets et des jeux qui parlent du design graphique certes, mais surtout de lettres. Cependant, les chiffres ont aussi une place très importante dans le graphisme. Tout comme ses

[5] Julien Magnani est un éditeur indépendant à Paris. Grandement attaché aux livres-objets et à la culture de l'imprimé, il aime fabriquer des alphabets à partir de systèmes simples et ludiques.

[6] Bruno Munari est un artiste pluridisciplinaire italien. Auteur d'environ 180 livres, une grande majorité sont pensés et illustrés pour les enfants.



↑ Boîte du jeu *Chiffres Cache-cache*.

[g]

confrères, designers, Anne Bertier [7] convoque le jeu dans son objet graphique. Seulement cette fois, c'est des chiffres dont parle l'artiste. *Chiffres Cache-cache* [g], un livre objet qui se compose d'un livret de références de compositions graphiques et de cartes chiffrées allant de 0 à 9. Deux plateaux de jeu cartonnés, un livre de 64 pages et quatre jeux de 10 cartes à jouer compose cet outil graphique. L'enfant apprend les chiffres et joue avec les formes de ces derniers pour redessiner une image. Des combinaisons infinies mêlent apprentissage, pédagogie et jeu. La forme rectangulaire des cartes donne la possibilité de combiner les formes pour créer des figures connues comme un chat, ou un loup. En plus d'apprendre les chiffres, l'enfant développe son imaginaire. Comment peut-on assembler des nombres pour recréer un univers connu? Le jeu devient alors médiateur entre enfant et pédagogie. Les artistes que nous venons de voir traitent principalement de la typographie, des lettres et des chiffres. Des éléments importants dans le design graphique et la construction d'images graphiques. Toutefois, sans composition, ces éléments ne fonctionnent pas entre eux.

#### La composition

C'est par des règles de composition, d'assemblage que les designers graphiques arrivent à faire comprendre une intention. Et encore une fois, les enfants apprennent dès leurs plus jeunes âges à composer des dessins, des formes... Ils commencent par un gribouillis, un bonhomme en forme de patate, puis évoluent vers une maison avec le soleil dans le coin de la feuille. La composition est intimement liée à l'évolution de l'enfant. C'est pourquoi je vais à présent vous parler d'Aurélien Débat [8] et de son kit de tampon *Stampville* [h]. Ces tampons représentent des « morceaux » de villes qui permettent au jeune public de laisser libre place à la création et à la construction d'un univers unique. Les tampons sont un assortiment de formes, de textures, d'éléments urbains, qui offrent de nombreuses possibilités de création. À partir de cela, le jeune public invente un univers qui lui est propre et le partage avec ses camarades. L'enfant construit sa propre ville à travers le jeu et la découverte d'une technique graphique. *Stampville* est un répertoire graphique qui brouille la frontière entre le réel et l'imaginaire de la création. Aurélien Débat crée donc un objet à manipuler laissant l'enfant inventer toutes sorte d'histoires et manier l'espace urbain.



↑ Tampons provenant de *Stampville*.

[h]



↑ Théâtre de papier réalisé grâce à l'ouvrage de Paul Cox.

[i]

Dans le même registre, Paul Cox [9] nous propose *le Petit théâtre alphabétique* [i]. Cet ouvrage reprend le principe de l'abécédaire, un répertoire d'illustration dessinées en fonction de leur première lettre se trouve dans l'ouvrage. L'enfant doit ensuite découper ces formes pour créer un théâtre de papier et mettre en scène son imaginaire. Paul Cox utilise le jeu et la mise en scène pour faire apprendre la composition spatiale. L'enfant invente un décor et y fait évoluer son imagination. L'espace du théâtre de papier devient magique et sans frontière pour l'enfant qui l'imagine. Cet ouvrage est l'évolution de l'exposition *Aire de Jeu* mise en scène par Paul Cox, une scénographie avec des éléments de paysages découpés grandeur nature dans des plaques de bois que le visiteur devait ensuite déplacer pour réinventer sans cesse l'exposition. C'est un lieu ludique où l'enfant devient acteur de l'exposition en explorant un espace

[7] Anne Bertier est une auteure et illustratrice française en littérature jeunesse. Dans son travail elle expérimente les formes géométriques.

[8] Aurélien Débat est un designer et illustrateur dont les projets proposent au jeune public de créer et inventer des villes plus modernes.

[9] Paul Cox est un graphiste et artiste, il produit également des livres pour les enfants et s'intéresse à la scénographie en réalisant des installations ludiques.

scénique. Les objets graphiques de transmission que nous venons de décrire ne sont pas les seuls à aider à l'enseignement du jeune public. Il y a également le lieu où l'on transmet, un lieu pouvant devenir proprement graphique grâce à l'investissement des enseignants.

## **II-Interroger les modes de transmission du design graphique dans les salles de classe et les associations culturelles.**

### La Salle de classe est-elle un espace pour le design graphique ?

Qu'apporte un lieu plus institutionnel comme la salle de classe ? Comment le design graphique participe à la pédagogie et donc à l'évolution de l'enfant ? Les réponses à ces questions se trouvent dans la compréhension de l'espace surtout un espace scolaire réfléchi par des communes visant à aider l'enfant à s'épanouir et à expérimenter. Une des lectures qui m'a fait prendre conscience de l'impact que le lieux d'apprentissage a sur nous, est *L'étonnant pouvoir des couleurs* de Jean-Gabriel Causse. Le narrateur explique pourquoi certaines couleurs sont présentes sur les murs des salles de classe. Les murs sont souvent recouverts d'une couleur rose pâle. L'auteur explique que le rose est une couleur qui apaise, réduit l'agressivité et éloigne le stress. Cette ambiance inciterait à la créativité et laisserait place à la production. D'autres couleurs comme le vert-jaune, l'orange pale ou le bleu ciel favoriseraient l'apprentissage. La salle de classe devient alors un moyen graphique de transmission. L'ouvrage *La salle de classe, un objet graphique ?* d'Éloïsa Pérez [10] décrit parfaitement cela. Pérez met en évidence que les salles de classe de maternelle sont des lieux investis par les institutrices et les élèves, contrairement aux salles de collèges ou lycées. Les professeurs changeant de classes ne peuvent pas investir les classes. L'école et ses classes colorées deviennent des lieux d'application graphique pour l'apprentissage de l'écriture, de la motricité ou encore de la découverte des sens. La salle de classe maternelle ne doit pas être à l'opposé d'une maison, mais plutôt dans sa continuité pour que l'enfant puisse y être à l'aise et s'épanouir correctement. L'aménagement de ces espaces est composé d'un mobilier à hauteur d'enfant et d'outils d'enseignement affichés aux murs. Par exemple, les espaces de lecture et de détente se composent de manière à faciliter la compréhension. Une bibliothèque, des supports de lecture comme des coussins sont des mobiliers adéquats pour cet espace de découverte. Alors que l'espace créativité est composé de nappes en plastique et tables à hauteur réduites ce qui favorise les activités plastiques et la production. L'apprentissage de l'enfant se fait manuellement et physiquement les productions et outils pédagogiques sont accrochés au mur. La salle de classe devient un espace d'exposition pouvant montrer les créations aux parents, mais aussi aux enfants entre eux. La salle de classe maternelle est remplie d'éléments muraux qui créent une bibliothèque iconographique pour l'enfant. Ils sont les acteurs de cet aménagement et aident à l'investissement de cet espace. Enfants et professeurs s'approprient l'espace de l'école maternelle. L'auteure énonce que même si les maîtres et maîtresses trouvent essentiellement leur contenu sur internet (ce qui rend le contenu identique pour un grand nombre d'enseignants) c'est la question du traitement graphique qui laisse une trace de leur pédagogie. Un dessin d'arbre sera identique à l'impression, mais si l'un choisit de le peindre et l'autre de l'imprimer sur du papier coloré à l'accrochage, l'investissement de la classe sera différent.

[10] Éloïsa Pérez est une designer graphique et typographe. Elle s'engage dans une recherche qui interroge le rôle du design graphique dans la transmission des savoirs.

La salle de classe est un espace d'échange de connaissance proprement graphique cela crée un dialogue et donc une nouvelle lecture. La salle de classe est en perpétuelle évolution marquée par ce dialogue. Les outils historiques s'entremêlent à des outils contemporains numériques. Mais revenons sur un élément de l'ouvrage d'Éloïsa Perez, l'auteur dit : « L'iconographie utilisée provient souvent de banque de ressource pédagogique gratuite, disponible en ligne. {...} En raison du partage de ces ressources, il est fréquent de retrouver, d'une classe à une autre, dans des écoles différentes les mêmes répertoires de formes frises numériques ou encore les mêmes représentations graphiques des mots de vocabulaire. ». L'auteur met en évidence que beaucoup d'instituteurs utilisent les mêmes ressources. L'appropriation d'outils *open source* est, je pense, au centre de la pédagogie des instituteurs n'ayant pas un budget conséquent. Nous allons donc voir quelles ressources de design graphique sont disponibles pour le jeune public. Les approches de ces différentes ressources sont divergentes, mais présentent toutefois un point commun, la transmission par l'activité. Comme nous l'avons déjà développé, l'interaction de l'enfant avec des outils graphiques peut lui permettre d'intégrer des bases fondamentales.

#### Les kits pédagogiques et ses diverses formes

Je pense qu'il est donc important de faire découvrir ces ressources libres conçues et réfléchies pour le jeune public. Pour ce faire, je vais présenter plusieurs kits graphiques. Le kit dans sa définition principale veut dire « l'ensemble d'éléments conçus pour une fonction technique précise ». Le kit graphique, lui, veut donc, grâce à ses éléments graphiques, donner des ressources, des matériaux propices à la découverte de cette thématique. Ces kits sont des sortes d'interfaces pré-conçus qui favorisent l'apprentissage des sujets scolaires ou artistiques. En utilisant des objets graphiques, des papiers colorés, en découpant, jouant et surtout en s'amusant, l'enfant apprend plus vite et avec envie. Ces kits, pensés pour aider l'enseignant et l'enfant, permettent de faire une pause graphique et créative dans un parcours scolaire. Les kits graphiques s'inscrivent dans la continuité des valises pédagogiques. Ce sont des outils privilégiés pour l'enseignement d'un sujet spécifique (souvent artistique) dans des écoles qui n'ont pas accès à de grandes ressources. Par exemple, le *Kit Graphique [j]*, mis en place par Valérie Yobé et Catherine Nadon (membre de la tribu grafik) est un ensemble d'ateliers, d'outils et d'informations à destination des professeurs et de leurs élèves dans le but de faire découvrir le design social à l'école primaire. Cet ouvrage permet aux élèves d'être sensibilisé à une pratique artistique et d'énoncer leurs opinions sur des sujets actuels. Ce kit se compose d'un livret à l'intention des enseignants et propose huit ateliers et explications concernant leurs réalisations. Les ateliers se basent sur un principe de co-création, une pratique concrète de lecture des signes qui nous entourent. L'ouvrage présente les ateliers à travers des bases essentielles comme la durée, le matériel, le déroulement, et les pistes de suivi. Ces bases sont complétées par des exemples visuels, des définitions et des présentations de notions clés. Par exemple, la piste pédagogique 8 traite des affiches et de la parole citoyenne. Ce chapitre invite les enfants à devenir créateur de leurs posters avec pour « intention de faire entendre leur voix dans l'espace public. ». Pour ce faire, le jeune public utilisera les pistes graphiques explorées auparavant. Comme dans tous les autres chapitres, un « brise-glace », sorte d'activité permettant de détendre une ambiance est proposée, le but est de choisir collectivement un slogan que les élèves souhaitent promouvoir. Ensuite, l'ouvrage donne aux enseignants les tâches à préparer en amont de l'activité, comme l'impression de famille typographique ou le regroupement d'images de magazines. Après la création des affiches par le jeune public, l'enseignant expose les productions



[j]

↑ Couverture du *Kit Graphique*.

pour engager des discussions entre les élèves. Chaque enfant promeut son affiche, donne les côtés positifs et négatifs des productions et tous dialoguent autour d'une thématique graphique. La pédagogie et la créativité des enseignants s'enrichissent alors et sont stimulées par la diversité de propositions faites. Tout au long de son apprentissage, l'élève doit faire des choix qui relèvent du design graphique, recopier une poésie et l'illustrer, réaliser une affiche pour le spectacle de l'école sont des créations artistiques et graphiques.



↑ Le Ludographe.

[k]

Un autre kit graphique s'adressant au jeune public, tout en abordant une thématique différente est le *Ludographe* [k]. Ce kit incite l'enfant à collectionner une banque d'images dans le but de construire sa propre bibliothèque iconographique. C'est Paul Cox associé avec le Cnap qui est à l'origine de ce kit. Ce dernier propose aux professionnels de la petite enfance des ressources, outils et informations constituant une introduction au graphisme. Le *Ludographe* permet de faire découvrir aux enfants le design graphique de leur environnement et de les sensibiliser au rapport images mots. Le kit est composé de deux parties, un livret à destination des professeurs ainsi qu'un objet mêlant couleurs et matières. Tous deux sont à utiliser avec les élèves. Les trois grandes thématiques du livret sont Identifier, Orienter, et Organiser, elles sont le lien entre programmes scolaires et design graphique. Tous les textes sont complétés par un lexique, des exemples visuels, des propositions de ressources ainsi que des pistes pédagogiques qui enrichissent la réflexion des enseignants. Après avoir réalisé la première partie du kit qui consiste à rassembler de la matière graphique, l'encadrant entre dans le vif du sujet et aborde le chapitre Identification. Dans cette partie, une introduction historique permet de contextualiser l'exercice. Les notions de signes, typographie, identité visuelle et pictogramme sont expliquées pour ensuite laisser place à l'activité. Dans ce chapitre, le jeune public pourra par exemple créer des formes avec son corps ou composer un visuel en inventant une chorégraphie. Ce kit est disponible gratuitement sur le site du Cnap. Les enseignants ont donc la possibilité d'enseigner le design graphique à leurs élèves par le biais de la collection d'images, mais aussi d'inclure d'autres matières telle que l'EPS dans leur pédagogie. À la différence de nombreux kits et outils numériques, le *Ludographe* propose d'utiliser le toucher grâce à des matières, et de manipuler des formes textuelles ou géométriques, cette participation directe permet aux lecteurs de mieux comprendre les dynamiques de notre environnement visuel et graphique.

[l]



↑ Couverture du kit Série Graphique.

Dans le même registre, quelques années plus tôt, le Cnap a participé à une autre démarche de transmission du design graphique. Cet autre kit graphique s'adressait cette fois-ci aux collégiens. Fanette Mellier [11] nous propose *Série Graphique* [l], son contenu est également pensé et illustré par un groupe d'enseignants et de designers graphiques. Le but de ce kit est de permettre aux professeurs de collège de faire découvrir aux élèves l'influence du design graphique sur leur environnement visuel. L'idée est de leur proposer une sensibilisation aux problématiques de l'image et du graphisme dans la réalisation de leurs travaux scolaires quotidiens. Les enseignants peuvent grâce à cet outil sensibiliser et transmettre des notions de mise en page, typographie ou encore de relation texte image. L'ouvrage se compose de deux parties, un livret pour aider le professeur à amener le sujet, et ensuite une série de cinq posters à afficher aux murs. Pour exemple, nous pouvons aborder le chapitre consacré à la Visualisation de données. Une courte introduction donne le contexte dans lequel

[11] Fanette Mellier est une graphiste française. Ses travaux se consacrent à des notions telles que la typographie, la couleur, et le rapport à l'espace public.

s'inscrit ce chapitre. L'enseignant apprend que la visualisation de données désigne « l'emploi de représentations graphiques pour faciliter l'interprétation de données abstraites », autrement dit, la représentation graphique de planisphères, de variables ou des frises chronologiques. La fiche pédagogique qui suit propose des séquences détaillées de cours en géographie. L'objectif est d'apprendre à lire et à comprendre les différentes représentations graphiques telles des cartes ou diagrammes. D'autres pistes pédagogiques mêlant l'éducation civique ou technologique sont présentées. Tout comme le *Kit Graphique*, et le *Ludographe, Série Graphique* est disponible gratuitement en téléchargement sur le site du Cnap.

#### Les formes de médiation dans les associations culturelles

Certains de ces kits ont ensuite été proposés par des associations culturelles lors de journées de sensibilisation dans les écoles. Ces associations sont créées dans le but d'intégrer la culture dans l'enseignement des jeunes enfants. Elles aident par des journées de rencontre ou des ateliers pour promouvoir la culture artistique et à développer auprès d'un public plus jeune. Ces associations aident à faciliter le dialogue entre les artistes et l'éducation nationale. Ce type d'associations existe dans de nombreuses communes, il suffit de les contacter pour que des actions culturelles puissent se mettre en place. Il en existe avec des objectifs différents et des publics différents, jeunes, âgés, handicapés... Certaines d'entre elles vont mettre en place des journées de médiation ou bien des ateliers pour ce jeune public. D'autres vont plutôt se concentrer sur l'accompagnement des enfants dans un lieu de culture tel que le musée. La liste des associations culturelles disponibles dans les communes est souvent présente sur le site des mairies dans l'onglet association. Ce sont des structures importantes, qui peuvent réellement aider à la découverte de la culture dans un cadre pédagogique.

### **III-Transmission du design graphique à travers l'espace culturel.**

#### Expositions pensées pour le jeune public

Les associations ne sont pas les seuls espaces culturels qui proposent des activités de médiation. N'avez-vous jamais vu un spectacle ou visiter un musée lorsque vous étiez écolier ? Le plus souvent, suite à ces sorties, les institutrices et instituteurs se servent des informations reçues comme outil pédagogique. L'enseignant va reprendre des éléments vus durant la sortie (qu'elle soit une pièce de théâtre, une visite de musée, ou un spectacle) et les intégrer dans sa pédagogie. Ils utilisent le médium du souvenir de l'instant vécu comme moyen différent d'apprentissage. Par exemple, lors de visite de musées, les enfants sont souvent invités à interagir avec les œuvres. L'interprétation d'une œuvre et le souvenir qu'ils en gardent font réfléchir l'enfant sur la composition alors que le théâtre lui fait intégrer les notions de prise de parole en public et de confiance en soi. Mais quelle est la part du design graphique dans ces lieux et quel est son impact sur le jeune public ? La réponse est assez simple, le design graphique devient médiateur entre enfants et institutions. Intégrer des formes graphiques dans le spectacle ou dans les salles d'expositions vont apporter une aide à l'attention de l'enfant. Une des institutions qui pour moi laisse place à la flânerie, à l'émerveillement des enfants, c'est le musée. Beaucoup pourraient penser que c'est ennuyeux pour un jeune public, mais en réalité l'enfant y trouve sa place à travers des livrets d'activité qui lui font regarder l'œuvre différemment. Et c'est ici que le design graphique entre en jeu. L'objet éditorial qui l'accompagne tout au long de sa visite lui sert de guide grâce à des jeux, des narrations, et par la vision

de l'œuvre expliquée de façon à captiver son attention. Les designers graphiques travaillent en collaboration avec des acteurs de la petite enfance. Le fond est pensé par des instituteurs, des auteurs jeunesse, des spécialistes et la forme est pensée par le designer graphique. Mais le design graphique n'est pas seulement mis en place dans la communication visuelle éditoriale. Il est aussi présent lors d'ateliers qui utilisent des outils graphiques créés à l'occasion d'une exposition afin de transmettre une intention à l'enfant. Ainsi, nous pourrions retrouver des formes, et des questions existantes dans les œuvres exposées à travers des ateliers animés par des professionnels du jeune public. Ils utilisent des outils pour essayer de faire comprendre les enjeux de l'exposition aux jeunes. C'est le même processus pour les instituteurs, qui eux, créent des ateliers dans leurs classes ainsi que des outils pour retranscrire les questionnements de l'exposition. Je m'écarte un peu de la transmission du design graphique pour mettre en valeur des expositions qui pourraient devenir des supports de travail pour les instituteurs et institutrices. Je vais donc me baser sur deux expositions qui ont mis en place des outils à destination des professeurs.



↑ Photographie d'une salle de l'exposition *Little Odysée*.

[m]

Pour illustrer ces propos, je vais vous parler de l'exposition *Little Odysée* [m] que j'ai visité en juin 2022 au musée d'art contemporain de Lyon (Mac). C'était à l'époque une des premières expositions conçues spécifiquement pour les enfants que j'ai visité. Elle a été créée par le Mac dans l'intention de rendre plus accessibles les expositions au jeune public. Un public qui constitue une part importante de la fréquentation du musée. C'est par un accrochage et une communication visuelle pensés pour le jeune public ainsi que des cartels narrés positionnés à hauteur d'œil d'enfants que les œuvres deviennent plus accessibles à ce public spécifique. L'accrochage des œuvres et des cartels de présentation sont pensés à hauteur d'enfants. Ces cartels sont narrés de façon à raconter l'œuvre à l'enfant. Il nous est mis à disposition deux livrets, un livret d'activités qui explique les œuvres à travers des jeux ainsi qu'un livret de conte. C'est Cécile Bergame, une auteure de livres jeunesse et conteuse qui narre ce livret. Elle utilise le langage théâtral pour narrer l'exposition et faire la médiation entre œuvre et enfant. Les parents ou encadrants sont invités à lire ce conte aux enfants. De plus, des activités manuelles permettent à l'enfant de devenir acteur dans l'exposition. Il est important de comprendre que l'espace peut être un acteur à part entière de transmission. Pour cette exposition, le Mac a mis à disposition une fiche pédagogique adressée aux enseignants. Tout au long de la visite, on trouve dans cette fiche des jeux et activités proposés à l'enseignant dans le but de faire le lien entre les élèves et les sujets abordés par les œuvres. Les premières phrases de cette fiche illustrent mes dires, « Les programmes de 2015, 2020, 2021 et les documents d'accompagnement nous invitent à considérer la rencontre avec les œuvres comme un moment privilégié dans le parcours d'éducation artistique et culturelle des élèves. Il s'agit de favoriser la rencontre des élèves avec des œuvres d'art concrètes et variées et des modes d'expression artistiques multiples. C'est pour l'enseignant un moyen pédagogique qui, outre le langage spécifique, est au service d'un objectif d'apprentissage en fonction de l'âge des élèves (...) Selon l'objectif de l'enseignant, les œuvres peuvent être approchées de manière plus réfléchie et raisonnée, examinée et étudiée en tant que porteuses de sens. Dans tous les cas, il est nécessaire de prendre le temps pour aborder une œuvre : le temps de contempler, le temps de comprendre. » Grâce à cette fiche, nous comprenons alors que cette exposition a été pensée pour relever des pistes pédagogiques au travers d'œuvres d'art. Cette exposition proposait une approche de la transmission de la culture sortant de l'ordinaire.



↑ Photographie de l'exposition  
*Little Circulation*.

[n]

Il y a de plus en plus d'expositions qui font le choix de placer l'enfant comme préoccupation principale. Pour illustrer cela, je vais remonter en 2018, pour vous parler d'une autre exposition, *Little Circulation* [n] présentée au Festival de la jeune photographie européenne à Paris. Cette exposition, pensée pour les 5-12 ans, offrait un parcours entièrement dédié et adapté à ce jeune public. À première vue, cette exposition, consacrée à la photographie, n'intéresse pas ce type de public, mais l'accrochage et la communication visuelle mis en place à l'occasion, accompagnent parfaitement les enfants. Ils font découvrir le domaine de la photographie par un parcours ludique grâce à un livret d'activités mêlant coloriages et jeux. L'enfant découvre les œuvres de façon divertissante. Les explications disposées à côté de photographie sont simples à comprendre et souvent lui proposent des jeux. Par exemple, une activité comme deviner la différence entre deux images presque identiques aiguise le regard de l'enfant. Ce que le festival a mis en place pour le jeune public va au-delà de l'objet édité, un site web a également été mis à disposition. Sur le site, parents et instituteurs peuvent retrouver l'ensemble des œuvres et les thématiques qu'elles convoquent. Ainsi, l'enseignant peut utiliser ce médium numérique pour composer son cours et créer ses propres activités. Le protocole est simple, il suffit de visionner la présentation vidéo de chaque artiste puis d'exécuter le jeu proposé en rapport à l'œuvre ou l'artiste. Tout comme *Little Odyssee*, *Little Circulation* apporte un nouveau support à l'instituteur. Il peut désormais faire intervenir des thématiques et activités abordées dans le musée issu de leurs propres investigations et de leurs propres réflexions sur les expositions.

### Spectacles

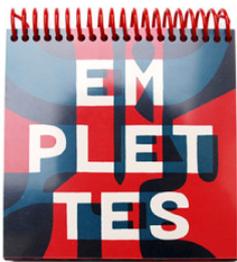
Les musées ne sont pas les seuls endroits où institutrices et instituteurs peuvent trouver du contenu pour leurs pédagogies. La salle de spectacle est un espace intéressant à explorer. Des contraintes sont à prendre en jeu, comme par exemple comment captiver l'attention d'un enfant sur une longue durée ? Pour moi, il est important de vous montrer que les différents corps de métier qui évoluent dans les salles de spectacles s'intéressent à ce jeune public en mettant des choses en place à leur égard. Pour ce faire, trois médiums liés au spectacle s'entremêlent. Ces trois catégories de métiers mettent en valeur le corps dans l'espace, le rythme, la confiance en soi ainsi que la cohésion du groupe. Toutes ces notions sont des bases qui aideront l'enfant à évoluer et à se construire. Mais là encore vous allez sûrement vous demander quelle est la part du design graphique dans ces structures ? La réponse est encore une fois simple, le design graphique devient le médiateur entre le jeune public et le spectacle. Le design graphique, ici, ne prend pas la forme d'un livret d'activité, mais s'intègre directement au sein de la représentation. Le jeune public est alors le temps du spectacle, invité à entrer et à voyager dans l'univers artistique de la représentation, par le biais de formes et outils issus du design graphique. Je vais donc vous présenter trois spectacles conçus pour le jeune public qui utilisent le design graphique. J'ai eu la chance de découvrir et d'assister à un spectacle lors de ma troisième année d'étude supérieure. Je suis allée voir *Entordu* [o], un spectacle dansé de 40 minutes imaginé par Jérémie Fischer, Lucie Augeai et David Gernez. Ce spectacle était une commande du festival Concorde(s)e-Paris qui a pour but de mettre en relation des auteurs et des chorégraphes. Le jour de la représentation, j'ai été surprise du type de public faisant la queue: un public très jeune et agité constitué essentiellement d'élèves de classes de maternelles et primaires. Toutefois, une fois le rideau levé et la musique lancée, les cris ont laissé place au silence. La magie du spectacle avait opéré. Nous découvrons tous ensemble des danseurs et un décor assez surprenant constitué de pancartes très colorées. C'est par le dialogue des formes illustrées, des danseurs, et de



↑ Photographie du spectacle  
*Entordu*.

[o]

mots écrits sur des pancartes que le jeune public est captivé. Les enfants prennent plaisir à participer en lisant à voix haute les mots écrits et l'imaginaire s'installe. Nous sommes tous plongés dans le monde de Jérémie Fischer. Suite à ce spectacle, l'association Agora de Billère m'a proposé de participer à une journée de médiation auprès d'une classe de primaire en compagnie de Jérémie Fischer. J'ai alors pris conscience du potentiel que peut avoir le spectacle dans la pédagogie. Cette journée de médiation a commencé par une session de danse. La danseuse avait préparé des exercices qui faisaient assimiler les notions de corps dans l'espace, de leadership, et de cohésion de groupe. Ensuite, Jérémie Fischer présenta son métier en expliquant comment fonctionne la chaîne graphique d'un objet édité. Il a abordé des questions de mise en page, d'impression et de façonnage. Enfin, les enfants ont eu la possibilité de créer un ouvrage collectif à partir d'éléments pris en photo durant le cours de danse dispensé plus tôt dans la journée. Les élèves ont donc expérimenté une facette du design graphique convoquant les principes de mise en page et de collaboration collective. Cette médiation est donc essentiellement issue du livre *Emplettes* [p] de Jérémie Fischer qui a ensuite donné le spectacle *Entordu*. À travers des activités, les enfants décomposent le spectacle et sont ramenés à l'objet initial, l'ouvrage.



[p]

↑ Photographie du livre  
*Emplettes*.

Des journées de médiation comme celle que je viens de vous présenter se multiplient de plus en plus, au travers d'associations culturelles ou bien à la demande d'artistes. Ce processus d'utilisation d'illustrations graphiques dans le spectacle permet de captiver l'attention de l'enfant. C'est le cas des ciné-concerts. Le concept est simple, une animation est rythmée par un orchestre musical. L'enfant en est alors fasciné par l'univers musical retranscrit à travers l'animation. En général, ces concerts ne durent pas plus de 40 minutes pour éviter de perdre l'attention des jeunes. Les ciné-concerts deviennent aussi un terrain de jeu pour les artistes qui se confrontent au challenge de dessiner en suivant le tempo. Une caméra est positionnée au-dessus de la feuille pour permettre de retranscrire les dessins en temps réel. Le jeune public est immergé dans l'univers de l'artiste. Les ciné-concerts souvent destinés aux enfants utilisent le dessin et la musique comme médiateurs pour capter l'attention du public. L'utilisation d'un médium comme l'illustration rythmant un spectacle est aussi utilisée dans le domaine théâtral. C'est le cas de *Longueurs d'ondes*, un spectacle de 60 minutes conçu par Paul Cox et Bérangère Vantusso en 2018 à destination d'un public âgé de minimum 14 ans. Nous découvrons une pièce racontant l'histoire des radios libres des années 1970. Le récit est rythmé et illustré par des pancartes imaginées par Paul Cox. Les acteurs manipulent ces panneaux dessinés pour appuyer leurs dires. Malgré l'âge un peu plus avancé du public que les autres exemples cités, *Longueurs d'ondes* [q], démontre parfaitement l'impact que peut avoir le design graphique. Mais que peut-il découler de ces spectacles pour les instituteurs ? C'est très simple, les enseignants utilisent les outils créés après ces spectacles dans leur pédagogie. Le contenu imagé d'une pièce de théâtre, la scénographie, la composition sont des notions qui peuvent être retranscrites dans l'éducation d'un enfant. La salle de classe est un espace qui doit être investi par le professeur, tout comme une scène. Les classes doivent devenir des terrains de jeu, des lieux de questionnement et d'apprentissage à travers l'utilisation d'outils graphiques. Pour cela, il est important de comprendre que l'espace peut avoir un impact sur nous, par exemple, la salle de spectacle est rattachée à l'imaginaire, un temps de repos ou notre pensée vagabonde. Alors que les salles de musées font voyager dans un univers composé d'œuvres, de jeux de dimension et de réflexions.



[q]

↑ Photographie du spectacle  
*Longueurs d'ondes*.

### **Conclusion**

Nous venons de voir différentes manières de sensibiliser ce jeune public à la culture et comment le design graphique peut se positionner comme médiateur entre jeune public et culture artistique. Ces formes de sensibilisation et de transmission peuvent devenir de vrais outils pour les instituteurs dans l'optique de construire une pédagogie. Nous avons donc vu que le design graphique accompagne les modes d'apprentissages. La routine des programmes laisse la place à des pauses créatives qui ouvrent l'esprit du jeune public à des questions plus artistiques. Une forme éditoriale donnera la possibilité aux enseignants de scanner les pages d'activités et de les utiliser dans un cours. La manipulation est essentielle dans l'apprentissage. C'est pourquoi les jeux sont un mode d'actions intéressant pour stimuler l'apprentissage. D'un autre côté, une sortie culturelle donnera des pistes pédagogiques aux professeurs pour animer un cours. Il pourra se servir des éléments graphiques vus pour créer un dialogue entre spectacle et jeune public. Ces activités extérieures permettront de libérer la parole ainsi que le mouvement chez les enfants. Il est également important d'investir la salle de classe avec des objets mis à disposition. L'école doit devenir un lieu d'exposition, une bibliothèque iconographique pour l'enfant. D'un autre côté, les structures telles que les associations culturelles sont des vrais atouts de transmission de la culture artistique auprès de ce public, elles existent pour créer un dialogue. Il est donc important de s'investir dans leurs actions. Ce document est à l'intention des enseignants d'écoles maternelles et primaires avec pour objectif de leur transmettre des ressources contemporaines prenant de multiples formes. Une sorte d'éventail de ressources graphiques existantes. Les professeurs d'écoles auront alors accès à de multiples ressources web to print (imprimable gratuitement) pour les aider dans leur pédagogie. Ce document est aussi pour moi l'occasion de me renseigner sur les dispositifs existant pour dialoguer avec le jeune public. Il va également m'aider à comprendre comment moi-même, je peux les utiliser pour transmettre un message. La forme éditée des livrets d'activité est une des approches qui fonctionnent auprès des enfants. Cependant, le spectacle est tout aussi utile. Suite à mes recherches, je sais à présent comment je vais pouvoir dialoguer avec ce jeune public pour mon projet de Dnsep qui porte sur la sensibilisation à la cause écologique de l'espace maritime et plus exactement au nettoyage des plages du Pays basque.

**AÏVANHOV, Omraam Mikhaël**, *Le langage des figures géométriques*, Fréjus, Édition Prosveta, 2000, 149 pages.

**BERTIER, Anne**, *Chiffres Cache-cache*, Nantes, Édition MeMo, 2008, 64 pages.

**BENYAMMA, Salah et HAJRI, Hamza**, *Élaboration de la valise pédagogique de formation et d'auto-formation des animateurs ENF*, Délégation de l'Union Européenne, 2013, 34 pages.

**CAUSSE, Jean-Gabriel**, *L'étonnant pouvoir des couleurs*, Paris, Édition du Palio, 2014, 192 pages.

**COMPANY, Charlyne**, *La manipulation en maternelle: un outil en faveur de l'apprentissage des formes géométriques*, INSPE de Châteauroux, 2021, 73 pages.

**COX, Paul**, *Petit théâtre alphabétique*, Marseille, Édition Fotokino, 2015, 20 pages.

**CURE, Sophie et FARINA, Aurélien**, *Graphic Design Playbook*, Londres, Édition Laurence King Publishing, 2019, 80 pages.

**CURE, Sophie et FARINA, Aurélien**, *Cahier d'exploration graphique*, Montreuil, Édition B42, 2022, 56 pages.

**DÉBAT, Aurélien**, *Stampville*, New York, Princeton Architectural Press, 2017.

**GAUTIER, Damien et Claire**, *De A à Z Jouer avec l'alphabet*, Lyon, Édition 205, 2016, 60 pages.

**KOMAGATA, Katsumi**, *Block'N Block*, Japon, Édition One Stroke, 2005.

**MAGNANI, Julien**, *Machine à lettre*, Nantes, Édition MeMo, 2012, 44 pages.

**MAGNANI, Julien**, *Le Jouet*, Nantes, Édition MeMo, 2011, 68 pages.

**MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE, DE LA JEUNESSE ET DES SPORTS**, *Pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle*, 2018, 100 pages.

**MAURER, Alexandra et PRAX-DUBOIS, Pascale**, *La malette pédagogique, enseigner en contexte multilingue: un outil au service de l'autoformation des enseignants?*, Université de La Réunion, 2012.

**MUNARI, Bruno**, *Abc con fantasia*, Mantova, Édition Corraini, 2011, 26 pièces.

**PÉREZ, Éloïsa**, *La salle de classe, un objet graphique?*, Lyon, Édition 205, 2021, 84 pages.

**PÉREZ, Éloïsa**, *Le discours des formes: et enjeux de la transmission des savoirs à l'école*, Paris, Graphisme en France, n°27, 2021, pp. 61-83.

**PÉREZ, Éloïsa**, *Les formes du gai savoir*, Paris, Étapes, n°225, 2015, pp. 170-183.

**SDRALEVICH, Teresa**, *Poster Power*, Londres, Édition Cicada Books Limited, 2021, 120 pages.

## Sitographie

« **Atelier Typotampon** ». **Alexia Feron {en ligne}** <https://alexiaferon.com/atelier-typotampo-2/> (consulté le 8/10/22)

« **Graphisme en France n°27** ». **Cnap {en ligne}** <https://www.cnap.fr/graphisme-en-france> (écouté le 21/02/22)

« **Kit graphique** ». **La tribu grafik {en ligne}** <https://www.latribugrafik.org/#/kitgraphique/> (consulté le 8/10/22)

« **Association Môm'Art** ». **Mom'art {en ligne}** <https://mom-art.org/association-momart/> (consulté le 16/09/22)

« **Médiations** ». **Fotokino {en ligne}** <https://fotokino.org/mediations/> (consulté le 25/10/22)

« **Paul Cox** ». **Fotokino {en ligne}** <https://fotokino.org/agenda/paul-cox-aire-de-jeu/> (consulté le 25/10/22)

« **Le Centre d'initiation à l'art** ». **Ville de Clermont Ferrand {en ligne}** <https://clermont-ferrand.fr/le-centre-d-initiation-l-art> (consulté 10/06/22)

« **Entordu** ». **L'agora {en ligne}** <https://agora-asso.com/event/entordu-3/> (consulté 15/10/22)

« **Entordu** ». **Adequate {en ligne}** <https://www.adequatecie.com/portfolio-items/nouveau-projet-2021-jeune-public-2-danseurs/> (consulté 15/10/22)

« **Spectacles** ». **La manufacture {en ligne}** <https://www.lamanufacture-cdcn.org/spectacles/entordu-festival-pouce-cie-adequate-4-fev-2022/> (consulté 15/10/22)

« **Concert dessiné La Lumière des Lucioles** ». **Bdcolomiers {en ligne}** <https://www.bdcolomiers.com/les-evenements/spectacles-et-evenements/concert-dessine-la-lumiere-des-lucioles-1345.html> (consulté 26/10/22)

« **Concert illustré Bonobo** ». **Bdcolomiers {en ligne}** <https://www.bdcolomiers.com/les-evenements/spectacles-et-evenements/concert-illustre-bonobo-910.html> (consulté 26/10/22)

« **LONGUEUR D'ONDES : HISTOIRE D'UNE RADIO LIBRE** ». **Le Théâtre Dunois {en ligne}** <https://www.theatredunois.org/la-saison/longueur-dondes-histoire-dune-radio-libre> (consulté 27/10/22)

« **Longueur d'ondes, histoire d'une radio libre** ». **Théâtre online {en ligne}** <https://www.theatreonline.com/Spectacle/Longueur-d-ondes-histoire-d-une-radio-libre74739> (consulté 27/10/22)

« **Little odyssée** ». **mac-lyon {en ligne}** <https://www.mac-lyon.com/fr/programmation/little-odyssee> (consulté 23/07/22)

« **Série graphique, kit pédagogique** ». **Cnap {en ligne}** <https://www.cnap.fr/kit-pedagogique-sur-le-design-graphique> (consulté 4/09/22)

« **ALRIQUET Cloé. Ludographe** ». **Plateforme médiation muséale {en ligne}** <http://www.plateforme-mediation-museale.fr/mediations/ludographe> (consulté 4/09/22)

« **Le Ludographe, kit pédagogique** ». **Cnap {en ligne}** <https://www.cnap.fr/kit-pedagogique-serie-graphique-connaître-et-pratiquer-le-design-graphique-l'école-elementaire> (consulté 4/09/22)

« **Les Petits Spécimens 4 – Mon tout est un livre** ». **Édition du livre {en ligne}** <https://www.editionsdulivre.com/les-petits-specimens-4-mon-tout-est-un-livre/> (consulté 18/06/22)

« **LÉVEQUE Mathilde. Le rôle du design graphique dans l'apprentissage de l'écriture** ». **Hypotheses {en ligne}** <https://magasindesenfants.hypotheses.org/5299> (consulté 20/11/22)

« Longueur d'ondes – Histoire d'une radio libre » – Bérangère Vantusso/ Compagnie Trois Six Trente – Teaser". Théâtre Contemporain {en ligne} [https://www.theatre-contemporain.net/video/tmpurl\\_xhyPdjnF](https://www.theatre-contemporain.net/video/tmpurl_xhyPdjnF) (consulté 27/10/22)

### Podcasts/Videos

SOULÉ Véronique « Initier les enfants au design graphique, avec Paul Cox et Marie Gouyon / Little Circulations ». Podcasts {en ligne} <https://www.podcastics.com/podcast/episode/initier-les-enfants-au-design-graphique-avec-paul-cox-et-marie-gouyon-little-circulations-56505/> (écouté le 29/11/22)

« Little Circulation(s) ». Festival circulations {en ligne} <https://www.festival-circulations.com/evenement/little-circulations-2021/> (consulté 29/11/22)

« Little odyssee, hors-série réalisé par Marc-Antoine Granier ». Ausha {en ligne} <https://podcast.ausha.co/mac-lyon/little-odyssee-hors-serie-realise-par-marc-antoine-granier> (écouté le 29/11/22)

« L'apprentissage des formes géométriques en maternelle » Association des Professeurs de Mathématiques de l'Enseignement Public {en ligne} <https://www.apmep.fr/L-apprentissage-des-formes#s-Introduction> (consulté le 27/12/22)

Le Ludographe – Connaître et pratiquer le design graphique à l'école élémentaire, Cnap – Centre national des arts plastiques, 7:41 <https://www.youtube.com/watch?v=TucJ-qgvOwk>

Kit Série Graphique : Connaître et pratiquer le design graphique au collège, Cnap – Centre national des arts plastiques, 5:55 <https://www.dailymotion.com/video/x2gkm2l>

**Annexes**Entretiens

Pas encore réalisés.

Expérience

Expérience auprès d'enfants en écoles maternelles pas encore réalisée.



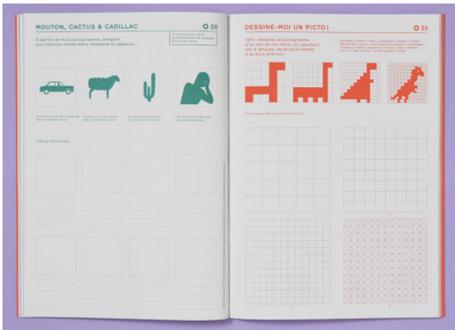
↑ Page intérieure de *Graphic Design Playbook*, Sophie Cure et Aurélien Farina, 2019



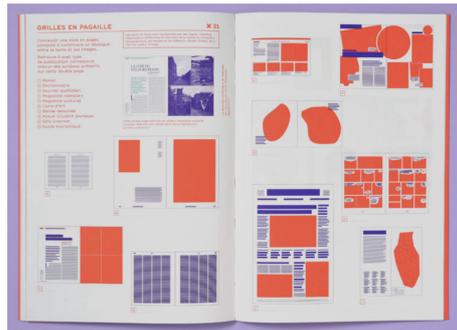
↑ Page intérieure de *Graphic Design Playbook*, Sophie Cure et Aurélien Farina, 2019



↑ Page intérieure de *Graphic Design Playbook*, Sophie Cure et Aurélien Farina, 2019



↑ Page intérieure de *Cahier d'exploration graphique*, Sophie Cure et Aurélien Farina, 2022



↑ Page intérieure de *Cahier d'exploration graphique*, Sophie Cure et Aurélien Farina, 2022



↑ Page intérieure de *Cahier d'exploration graphique*, Sophie Cure et Aurélien Farina, 2022



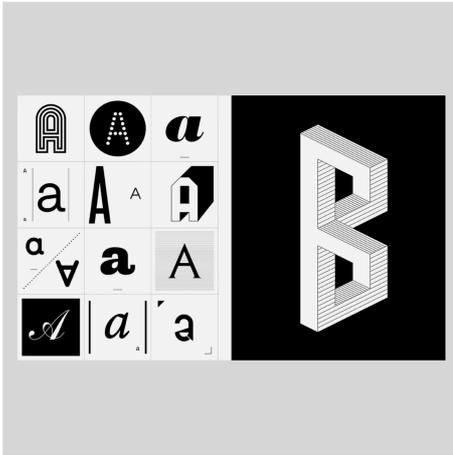
↑ Page intérieure de *Poster Power*, Teresa Sdravovich, 2021



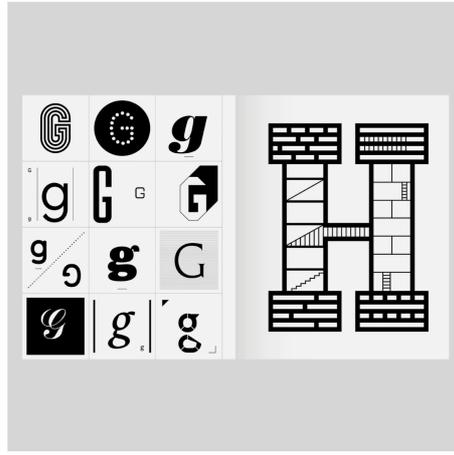
↑ Page intérieure de *Poster Power*, Teresa Sdravovich, 2021



↑ Page intérieure de *Poster Power*, Teresa Sdravovich, 2021



↑ Page intérieure de A à Z Jouer avec l'alphabet, Claire et Damien Gautier, 2016



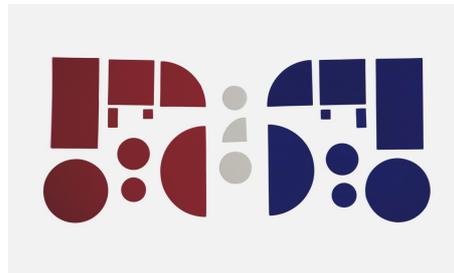
↑ Page intérieure de A à Z Jouer avec l'alphabet, Claire et Damien Gautier, 2016



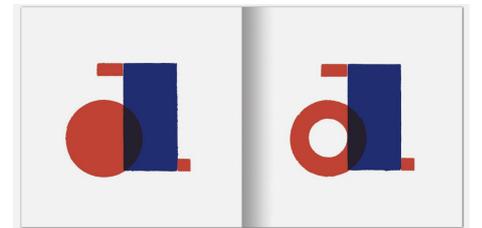
↑ Page intérieure de A à Z Jouer avec l'alphabet, Claire et Damien Gautier, 2016



↑ Couverture du Jouet, Julien Magnani, 2011



↑ Pièces de jeu du Jouet, Julien Magnani, 2011



↑ Page intérieure du livret du Jouet, Julien Magnani, 2011



↑ Boite du jeu ABC con fantasia, Bruno Munari, 2012



↑ Pièces du jeu ABC con fantasia, Bruno Munari, 2012



↑ Pièces du jeu ABC con fantasia, Bruno Munari, 2012



↑ Boîte du jeu *Chiffres cache-cache*, Anne Bertier, 2008



↑ Plateau du jeu *Chiffres cache-cache*, Anne Bertier, 2008



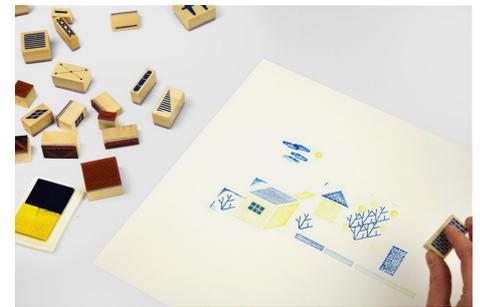
↑ Plateau du jeu *Chiffres cache-cache*, Anne Bertier, 2008



↑ Tampons *Stampville*, Aurélien Débat, 2017



↑ Tampons *Stampville*, Aurélien Débat, 2017



↑ Tampons *Stampville*, Aurélien Débat, 2017



↑ Couverture du *Petit théâtre alphabétique*, Paul Cox, 2015



↑ Page intérieure du *Petit théâtre alphabétique*, Paul Cox, 2015



↑ Couverture arrière du *Petit théâtre alphabétique*, Paul Cox, 2015



↑ Photographie de l'exposition *Aire de jeu*, Paul Cox, 2015



↑ Photographie de l'exposition *Aire de jeu*, Paul Cox, 2015



↑ Photographie de l'exposition *Aire de jeu*, Paul Cox, 2015

Le portfolio est un outil essentiel dans la réalisation d'ateliers en graphisme citoyen. Voici quelques pistes pour guider son usage.

**Pourquoi**

- Permet un retour sur les activités, les étapes de conception et de production
- Encourage la critique par distanciation
- Provoque des discussions à rebours
- Encourage les emprunts et la réinterprétation
- Développe le principe de co-création

**Pour qui**

- Chaque portfolio peut servir à alimenter la créativité de l'ensemble du groupe

**Contenu**

- Les productions réalisées dans chaque activité de chaque atelier : recherches textuelles et visuelles, esquisses, explorations en tout genre (techniques et formats)
- Revue de presse (journaux, revues et magazines)
- Les projets finaux de chaque atelier

**Combien**

- Prévoir un portfolio collectif distinct pour chaque atelier (et non un portfolio par élève)

**Fabrication d'un portfolio**

- 1
- 2
- 3
- 4

Afin de faciliter l'archivage des projets, favoriser un portfolio de grande dimension

29

↑ Page intérieure du \_Kit Graphique, Tribu Grafik

**Durée**  
+/- 60 min

**Objectifs**

- Expérimenter les principes de la co-création
- Établir un champ lexical associé à la thématique
- Brosser les liens entre différents concepts que lui et ses coéquipiers ont soulevés entourant la thématique
- Exercer le dessin à main levée

**Matériel**

- Grandes feuilles
- Surface de protection au sol
- Crayon de plomb
- Cartels
- Papiers adhésifs (Post-it)
- Fautes noirs et feutres d'une couleur en lien avec la thématique
- Faibles blanches (lettre ou A4)

**Organisation**

- Travail au sol en regroupant les tables
- Brise-glace Équipes de quatre à six élèves
- Activité Équipes de quatre élèves

42

↑ Page intérieure du \_Kit Graphique, Tribu Grafik

**Brise-glace**

Ce brise-glace permet, par l'identification des éléments graphiques qui composent les trois grands types d'affiches que l'on retrouve dans l'espace public (publicitaire, culturelle ou sociale), d'en saisir les particularités communicationnelles : position du slogan, de l'image, des textes, des logos.

**L'affiche et ses typologies**

Dans nos vies quotidiennes, nous sommes entourés d'affiches qui s'exposent sur des supports de tailles variées : abribus, panneaux, palissades, côtés d'autobus, poteaux électriques, murs, vitrines, billboards, etc. Cette présentation en distingue trois types qui constituent une typologie à présenter aux élèves tout en définissant leur intentionnalité communicationnelle : l'affiche publicitaire, l'affiche culturelle et l'affiche sociale.

Chaque type d'affiches comprend un langage visuel reconnaissable par les éléments qui entrent dans sa composition et son emplacement dans l'espace de l'affiche, celui de la feuille de papier qui constitue son cadre d'expression. À l'aide d'exemples issus de nos trois grandes catégories, soit l'affiche publicitaire, culturelle ou sociale, les élèves doivent identifier les éléments clés qui s'y retrouvent et leur positionnement (slogans, images, textes, logos).

**Enseignant-e**    **Élèves**

**Tâches préparatoires :**

- Choisir trois affiches issues des trois registres : publicitaires, culturelles et sociales. Se référer au besoin au dossier visuel.
- Photocopier un lot de trois affiches (lettre ou A4) par élève.

**1 Affiches**

- 1 Composer des équipes de quatre élèves.
- 2 Distribuer une série d'affiches issue des trois types d'affiches : publicitaire, culturelle et sociale.
- 3 Encercler les composants de chaque affiche en identifiant par couleur :
  - Titre ou slogan.
  - Autres éléments textuels (informations sur le produit, date, lieu, etc.).
  - Logo ou logos.
  - Image ou images.

57

↑ Page intérieure du \_Kit Graphique, Tribu Grafik



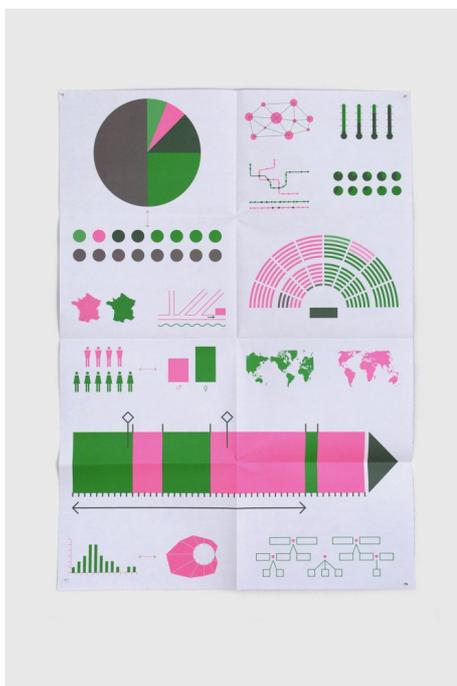
↑ Kit le Ludographe, Paul Cox



↑ Kit le Ludographe, Paul Cox



↑ Boîte du kit le Ludographe, Paul Cox



↑ Poster du kit Série Graphique, Fanette Mellier



↑ Page intérieure du kit Série Graphique, Fanette Mellier



↑ Page intérieure du kit Série Graphique, Fanette Mellier



↑ Couverture du livret d'activité de l'exposition *Little Odyssee*



↑ Photographie de l'exposition *Little Odyssee*



↑ Photographie de l'exposition *Little Odyssee*



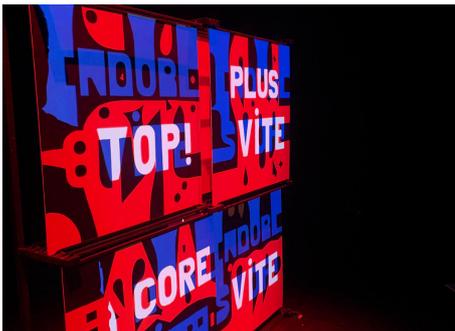
↑ Photographie de l'exposition *Little Circulation*



↑ Photographie de l'exposition *Little Circulation*



↑ Photographie de l'exposition *Little Circulation*



↑ Photographie du spectacle *Entordu*



↑ Photographie du spectacle *Entordu*



↑ Photographie du spectacle *Entordu*



↑ Livre *Emplettes*, Jérémie Fischer



↑ Livre *Emplettes*, Jérémie Fischer



↑ Livre *Emplettes*, Jérémie Fischer



↑ Photographie du spectacle *Longueurs d'ondes*



↑ Photographie du spectacle *Longueurs d'ondes*



↑ Photographie du spectacle *Longueurs d'ondes*

**Bichromie**

Impression en deux couleurs.

**Calque**

Un calque est un ensemble de couches empilées les unes sur les autres, dont chacune contient une partie des éléments constituant l'ensemble. Le résultat final s'obtient donc par la superposition de tous les calques.

**Cartel**

Un cartel correspond à la plaque ou étiquette fixée à proximité d'une oeuvre dans le but de la documenter.

**Chaîne graphique**

La chaîne graphique est une expression, communément employée dans l'industrie graphique, pour désigner l'ensemble des professions qui interviennent de la conception à la finalisation d'un produit graphique qui sera produit à de multiples exemplaires par un procédé d'impression.

**Chasse**

En typographie, la chasse correspond à la largeur d'une lettre.

**Colorimétrie**

La colorimétrie est l'art de choisir les couleurs en accord avec l'intention que le designer graphique veut apporter à son propos.

**Communication Visuelle**

La communication visuelle définit l'ensemble des techniques d'information basées sur l'image, le graphisme, l'illustration. Elle a pour vocation première de transmettre une information.

**Composition**

Art d'organiser les éléments (les couleurs, les formes, les lignes, les différents plans), l'objectif étant d'obtenir un équilibre.

**Dnsep**

Diplôme national supérieur d'expression plastique.

**Design Graphique**

Le design graphique consiste à créer une composition visuelle à base d'images, de textes, de formes et de couleurs pour faire passer un message à l'attention du public. L'objectif est de communiquer en suscitant une émotion particulière afin de répondre à un besoin précis.

**Dessin de caractère**

Le dessin de caractère est le terme employé pour désigner la création de polices d'écriture.

**DIY**

De l'anglais DIY (« Do It Yourself : fais-le toi-même »), ce mot désigne essentiellement la fabrication d'objets décoratifs ou le bricolage.

**Empattement**

Un empattement est une ligne ajoutée à chaque extrémité des caractères.

**Grille**

La grille sert comme une armature sur laquelle un graphiste peut organiser textes et images de manière rationnelle et facile à comprendre.

**Identité visuelle**

Une identité visuelle est composée de différents éléments, à savoir le logo, la typographie, les couleurs ou encore les pictogrammes et les icônes.

**Lettrine**

Grande lettre (ornée ou non) qui commence un chapitre, un paragraphe.

**Ligature**

Fusion de deux lettres pour n'en former qu'une, exemple de l'e dans l'o.

**Livre-objet**

Un livre-objet est un produit complexe dans lequel interviennent à la fois des éléments d'ordre textuel et/ou typographique et des éléments d'ordre artistique, le tout prenant l'apparence d'un objet qui se réfère au livre.

**Médium**

Un médium désigne les moyens matériels mis en œuvre par l'artiste. Par exemple, l'édition, la performance...

**Open source**

Mot anglais désignant un logiciel pour lequel le code source original est mis à disposition gratuitement et peut être redistribué et modifié.

**Pochoir**

Plaque à motif découpé sur laquelle on passe de la peinture pour répéter des dessins, des inscriptions.

**Pictogramme**

Dessin figuratif schématique, utilisé comme symbole ou comme signe graphique.

**Police de caractère**

Une police de caractères (font en anglais) est un ensemble de caractères d'une même famille, ayant le même style (c'est à dire le même aspect visuel), le tout représentant un alphabet.

**Risographie**

La risographie se caractérise par une esthétique très particulière et unique qui repose sur la superposition de couleurs. Elle se situe entre l'impression sérigraphique et l'impression offset.

**Scénographie**

Art et technique de l'aménagement de la scène, de l'espace théâtral.

**Sérigraphie**

La sérigraphie est une technique d'imprimerie qui utilise des pochoirs interposés entre l'encre et le support.

**Surimpression**

La surimpression est la superposition de plusieurs textes ou images sur un même support.

**Typographie**

Manière dont les mots et le texte sont mis en forme en utilisant des caractères individuels : les lettres, accents, ponctuations, symboles, chiffres, et autres caractères spéciaux.

**Web to print**

Expression anglaise qui signifie « passer du web à l'impression ».

**Remerciements**

Je tiens à remercier Corinne Melin professeure à l'Ésad Pyrénées de m'avoir conseillée et corrigée tout au long de l'écriture de ce mémoire.