

RELIER

COMPTE-RENDU

MÉDIATION, ÉDITION & DESIGN GRAPHIQUE

RELIER

12 – 13
DÉC. 2024

À BREST 

JOURNÉES PROFESSIONNELLES

À l'occasion des trente ans de la revue *Graphisme en France* (revue annuelle publiée depuis 1994 par le Centre national des arts plastiques) et de l'ouverture de l'Atelier Bellevue au printemps 2024 (antenne éphémère de Passerelle Centre d'art contemporain dédiée au design graphique à Brest), deux journées professionnelles intitulées RELIER : Médiation, édition et design graphique se sont déroulées les 12 et 13 décembre 2024 à Brest.

Organisées par BLA!, association nationale des professionnels de la médiation en art contemporain, Passerelle Centre d'art contemporain et le Centre national des arts plastiques (Cnap), ces journées explorent les liens entre design graphique, édition et médiation culturelle.

Cette synthèse rend compte du déroulement de la journée du 12 décembre à l'Auditorium des Capucins, tandis que se réunissent des professionnels de ces domaines afin de partager leurs expériences lors de quatre tables rondes, où les enjeux de collaboration, de diffusion des savoirs et savoir-faire, de formation et d'innovation, ainsi que l'impact social et culturel de leurs projets transdisciplinaires ont été abordés.

Avec la journée d'ateliers du 13 décembre, elles s'inscrivent dans la dynamique initiée lors de la première Journée nationale de la médiation en art contemporain, organisée en octobre 2023 par BLA! et le Cnap au Jeu de Paume à Paris. Cet événement avait mis en lumière, lors d'une série de tables rondes, des projets de médiation issus de collaborations entre médiatrices, médiateurs et designers graphiques. L'enthousiasme suscité par ces initiatives avait souligné l'importance de continuer à approfondir ces liens.



LOÏC LE GALL

Directeur de Passerelle Centre d'art contemporain, Brest

Loïc Le Gall, directeur de Passerelle Centre d'art contemporain, co-organisateur de l'événement, partage sa joie d'accueillir ces deux journées professionnelles dans sa ville de Brest, organisées à l'occasion des 30 ans de la revue *Graphisme en France* mais aussi suite à la tenue de l'Atelier Bellevue, initié au printemps 2024. Utopie imaginée par l'équipe de Passerelle, financée par la ville de Brest et le programme des Cités éducatives, l'Atelier Bellevue est une antenne installée dans un quartier de zone prioritaire, se voulant une introduction à la langue, au langage, à l'écriture au travers de livres d'artistes et de livres liés au graphisme. Les habitants et habitantes se sont véritablement approprié les lieux, donnant une dimension fabuleuse à l'expérience. Celle-ci devrait pouvoir se poursuivre en 2025.

RÉZA SALAMI

Adjoint de la ville de Brest chargé de la politique culturelle et de la valorisation du patrimoine matériel et immatériel

On a tendance à l'oublier, Brest a toujours été un pont d'envol vers de nouveaux horizons, depuis la nuit des temps, avant même l'arrivée des Romains. Un mouvement constant de va-et-vient, source d'enrichissement culturel pour la ville et la région, qui définit son identité encore aujourd'hui.

Au cours de ces deux journées sera notamment abordée l'action culturelle à destination de la jeunesse. Réza Salami rappelle à quel point celle-ci est essentielle pour le développement personnel et collectif, permettant aux jeunes d'explorer leur créativité, de s'ouvrir à de nouvelles perspectives et de renforcer leur confiance en eux. En encourageant l'accès à la culture, c'est l'émancipation des jeunes et leur participation active à la société qui s'en trouve renforcée. C'est aussi favoriser l'égalité des chances. Les initiatives telles que celle menée par l'Atelier Bellevue, dans le quartier du même nom, où les taux d'éloignement de la culture sont assez importants, sont des actes de résistance et d'espoir. Encourager la diversité des expressions artistiques, c'est contribuer à construire un monde où chacun peut se reconnaître et s'épanouir.

À l'approche des fêtes de fin d'année, Réza Salami souhaite à l'ensemble des participants le luxe de disposer de temps. Car disposer de temps permet de se lancer dans des réflexions. L'époque actuelle, empreinte d'immédiateté, d'instantanéité, tend à céder la place à des réflexes plutôt qu'à la réflexion. Or, le temps long est extrêmement important si l'on souhaite imaginer, créer du durable plutôt que du jetable.

VÉRONIQUE MARRIER

Conservatrice responsable de
la collection design graphique
au Centre national des arts plastiques

Véronique Marrier rappelle que le Centre national des arts plastiques est un établissement public du ministère de la Culture, qui gère la politique de l'État dans le champ des arts visuels. L'établissement gère une collection de plus de 107 000 œuvres, dispose d'un service de soutien à la création, réalise des commandes, et comporte un service de diffusion culturelle. Le Cnap édite chaque année depuis 30 ans la revue *Graphisme en France*. C'est à l'occasion de la célébration de cet anniversaire que sont d'organisées ces journées d'étude, en partenariat avec l'association BLA!.

Le design graphique, est par essence, un domaine, de médiation : il s'agit d'aller à la rencontre de publics, de concevoir des messages qui lient le fond et la forme. Une série de questions sur ces liens entre design graphique, édition et médiation culturelle seront évoqués au cours de ces deux journées. De même que la question des ressources, pour lesquelles un espace de partage est peut-être encore à imaginer, en ligne.

LUCINE

CHARRON

Coordinatrice de BLA! Association nationale des professionnel·le·s de la médiation en art contemporain

Trois thèmes essentiels vont être abordés aux cours de ces deux journées, à savoir la médiation culturelle, le design graphique et l'édition. Des thèmes à première vue distincts, mais qui partagent en réalité une vocation commune en créant des passerelles entre les œuvres, les auteur·ices et les publics.

Lucine Charron remercie chaleureusement l'ensemble des intervenants et intervenantes, dont certains ont littéralement traversé la France pour se rendre à Brest. Leur présence témoigne de leur engagement pour ces pratiques culturelles inclusives et innovantes. Les étudiants sont également venus en nombre, adressant un message éminemment positif à l'ensemble de la profession.

Elle souhaite également rendre hommage à la médiation culturelle et à ceux qui l'incarnent au quotidien : grâce à eux, les œuvres peuvent être observées, interrogées, découvertes par des parcours de visite, des ateliers de pratique, des conférences, des interventions hors les murs mais aussi au sein des lieux culturels. Ils et elles sont plus que de simples pilotes, affirment leur sensibilité artistique, proposent leur vision curatoriale et expriment une réflexion critique au sein de chaque projet de médiation qu'ils portent. Merci à eux !

INNOVER: L'EXPÉRIENCE DE L'ATELIER BELLEVUE

INTRODUCTION À LA TABLE RONDE :

En préambule de cette première table ronde consacrée à l'Atelier Bellevue sera évoquée la genèse du projet à travers deux expériences marquantes qui l'ont préfiguré. Puis viendront les objectifs. Éloïsa Pérez, designer graphique spécialisée dans l'édition, et Bastien Contraire, auteur et illustrateur jeunesse, prendront ensuite la parole afin de relater en détail leur résidence en milieu scolaire dans le quartier Kerhallet de Brest. Sera abordée la vie quotidienne de l'Atelier Bellevue, telle que menée par Mathilde Chéreau, médiatrice, et ses complices. Enfin, seront présentés deux outils pérennes créés à l'issue du projet.

SYNTHÈSE :

Au cours des dernières années, le Centre d'art contemporain Passerelle a installé plusieurs antennes proposant des espaces de pratiques artistiques gratuits, ouverts à toutes et tous, mêlés à des résidences de recherche et de production pour des artistes, des designers, des urbanistes. L'une d'entre elles, intitulée Chez Capucine, a donné lieu à la création du mobilier de la place des Machines : Un promontoire mobile pour haranguer la foule, des cimaises permettant de faire classe ou d'exposer. Un très grand nombre de personnes se sont mélangées spontanément en participant à des ateliers proposés à cette occasion. Avant d'initier l'Atelier Bellevue, Passerelle avait déjà pu collaborer avec différentes structures du quartier, notamment en ouvrant une agence de design itinérante dans une école, puis un collège. Celui qui passait le seuil de la porte, qu'il soit élève de maternelle, collégien, enseignant ou membre de l'équipe administrative, était recruté. Sans être appuyés par des designers graphiques, l'agence Sorry Design avait pour vocation d'innover par le pire, conviant l'humour à l'expérience. En partie en raison de la langue, le rapport des apprentis designers au livre ou à la lecture était parfois, souvent, douloureux. Les encadrants prennent alors l'habitude de présenter des livres d'art pour les enfants ne contenant pas ou très peu de texte, rituel auquel presque tous prennent goût.

Le quartier de Bellevue compte 8 000 habitants, dont 40% en situation de pauvreté, une part qui n'a cessé de grandir en 10 ans. Dans le prolongement des expériences précitées et en réponse au dispositif national Cités éducatives qui vise à améliorer la prise en charge sociale et éducative des 0-25 ans dans les quartiers les plus défavorisés, l'équipe de Passerelle imagine une antenne dédiée à ce moment si particulier qu'est l'entrée dans la lecture et l'écriture. Un lieu proposant d'aborder ce moment avec des outils développés, avec des artistes. Un lieu pour nouer ou renouer un lien plus intime et plus collectif avec le livre. Pour mettre en forme graphiquement ses ambitions et développer des outils, ils font appel à Éloïsa Pérez, designeuse graphique, typographe, enseignante à la Haute école des arts du Rhin et chercheuse en sciences de l'éducation. Ils recourent également aux services de Bastien Contraire, auteur de livres jeunesse tels *Le sourire*, paru aux éditions du Centre Pompidou, ou *Au contraire*, chez Albin Michel Jeunesse.

Afin de préparer l'ouverture de l'Atelier Bellevue, Bastien Contraire effectue une résidence de deux semaines à l'école Kerhallet, dans le quartier de Bellevue. Il y réfléchit aux outils graphiques, à l'identité visuelle de l'atelier. Les élèves de la grande section maternelle deviennent son laboratoire, il y amène ses préoccupations en essayant de les penser à hauteur d'enfant. Sur toutes les questions de forme, de rythme, de couleur, il les pousse à observer leur environnement, à mettre en jeu leur corps. De cette observation sont produits une série de nuanciers, à partir desquels Bastien Contraire convie un peu de théorie des couleurs, sur la complémentarité, toujours dans un esprit ludique. Un autre atelier amène par exemple les enfants à produire des formes avec leurs doigts, avec leurs bras, avec leurs corps.

Une de ses préoccupations concernait bien sûr l'arrivée de l'Atelier Bellevue dans le quartier, et en particulier son intégration. Avec les élèves, ils y effectuent donc des déambulations afin de l'observer, de le caractériser, tout en imaginant de nouveaux ateliers, sur le rythme, les formes. C'est lors d'un de ces trajets, de l'école Kerhallet jusqu'au site qui sera amené à accueillir l'Atelier Bellevue, qu'ils remarquent ce bâtiment si particulier, aux fenêtres en forme d'hexagones. Bastien Contraire choisit de développer une sorte de tangram à partir de ces formes, de réfléchir et de faire réfléchir à quels pourraient en être les usages, afin de mieux les comprendre, comment les colorer, etc. Au même moment, avec Éloïsa Pérez, surgissent les discussions autour des affiches, de la communication de l'Atelier Bellevue, qui étaient encore à imaginer...

Éloïsa Pérez, pour sa part, effectue une résidence de 2 semaines à l'école Aubrac de Brest. Nous sommes à l'automne 2023. Cette résidence débute par une observation du lieu, en l'occurrence des salles de classe d'école maternelle. De ses travaux, qui l'ont amenée à visiter de nombreuses écoles un peu partout

en France, Éloïsa sait que chaque classe a son identité, et chaque école son fonctionnement. Sous l'angle de la typographie, elle observe donc les outils et les formes manipulés par les enfants, et proposés pendant les séances pédagogiques. À partir des gestes et des usages déjà familiers des enfants, elle imagine trois ateliers. Un premier autour du dessin libre afin de partir de l'imaginaire de l'enfant, des dessins spontanés réalisés sans une consigne. De cet atelier, elle extrait différentes formes, des éléments figuratifs, d'autres plus abstraits et imagine un atelier complémentaire autour de la description des formes : comment les qualifier en fonction de leur orientation, qu'elles soient en portrait, en paysage, paysages retournés. Quels sont les mots, les images que ces fragments de dessins évoquaient aux enfants ? De ces discussions collectives sont listées une série de termes qui viennent enrichir un répertoire collectif de formes graphiques, lesquelles pourront être réutilisées lors de séquences d'expérimentation à venir.

Lors d'un second atelier, elle songe à employer des gommettes, un stock important dont l'école ne sait que faire. Des gommettes de formes et de couleurs élémentaires qu'Éloïsa exploite afin d'étudier les notions de rythme et de composition chez l'enfant. À partir d'un support imprimé, sans consignes définies, les comportements de chacun sont très différents. Un dernier atelier portait sur le dessin, le geste d'écriture, le rapport au coloriage, au remplissage et à nouveau le rapport à la couleur, comment les couleurs sont associées entre elles, comment elles sont combinées ? Tout en gardant à l'esprit l'idée d'accompagner la découverte alphabétique pour des enfants d'école maternelle en grande section.

Ces deux semaines de résidence avaient pour but autant de comprendre l'environnement de cette salle de classe, les pratiques des élèves, que de trouver des fonctionnements, des principes graphiques qui pourraient être repris avec Bastien Contraire, afin d'élaborer les supports de communication dont la conception leur a été confiée avant l'ouverture de l'Atelier Bellevue, supports à la fois numériques, imprimés, ou encore éléments de signalétique.

Éloïsa travaille principalement sur la communication imprimée en la basant sur cet hexagone découvert par Bastien et sa classe, et qui deviendra l'élément central. Afin d'imaginer les affiches, une trame est élaborée à partir de cet hexagone et des couleurs élémentaires provenant des gommettes utilisées. La trame du texte est, elle, issue du caractère typographique Prélettres, développé par Éloïsa Pérez dans le cadre de ses recherches, afin d'accompagner cette pédagogie de l'écriture pour des enfants en bas âge. Cette trame permettrait de mettre en place un système d'appropriation de ces affiches par les publics, dans une intention collaborative, tout en rendant compte des nombreux ateliers menés avec les enfants. Bastien Contraire conçoit des planches de gommettes

à partir des modules du caractère Prélettres, afin que les enfants puissent s'approprier les affiches avant qu'elles ne soient disséminées dans la ville de Brest afin d'annoncer l'ouverture de l'Atelier Bellevue, espace d'expérimentation et lieu vivant.

Si Éloïsa Pérez et Bastien Contraire se répartissent le travail, ils décident de mettre en commun un grand nombre d'éléments. Au-delà de l'affichage, Bastien cherche le moyen de signaler ce lieu à la fois nouveau et étonnant tout en facilitant son intégration. Inspiré du matériel pédagogique que l'on peut dénicher dans les écoles, et des ateliers menés, il imagine un tangram reprenant les gammes colorées définies avec Éloïsa, provenant des gommettes utilisées, qui permettrait de concevoir un système de flèches. Des flèches qui rappelleraient également les géométries du quartier et indiqueraient une direction sans utiliser de mots, sans utiliser de lettres. En forme d'invitation, telle une accroche destinée à éveiller la curiosité.

En suivant pas-à-pas ces flèches, on arrive alors dans cet atelier, l'Atelier Bellevue, constitué d'un espace dédié aux pratiques artistiques, de grandes tables, de petit matériel et de différents outils : des affiches et planches de stickers, des normographes ou réglottes à dessiner, des prototypes du tangram et des œuvres à jouer, issues du programme POP développé par le Centre d'art Passerelle. S'y ajoute un espace dédié au fonds de livres d'art pour enfants, notamment les carnets à jouer de Sophie Cure, ou encore *J'aime*, d'Emmanuelle Bastien. Un fonds de livres qui a été augmenté au fil des quatre mois d'ouverture par des réalisations faites lors de workshops avec des étudiants, des enfants, des familles, tels de nombreux livres sensoriels créés pour les plus petits. Le site de l'Atelier Bellevue a été aménagé avec des éléments de l'exposition Prélettres d'Éloïsa Pérez, prêtés par l'ENSAD de Nancy. L'artiste Mathilde Chéreau a habité, fait vivre et représenté ce lieu pendant quatre mois, accompagnée par trois complices. Elles ont su accompagner les visiteurs et visiteuses parmi les livres et adapter les contenus des ateliers à des situations très diverses, mettant en place des approches multi-sensorielles invitant les sens, le corps, le mouvement dans la découverte d'ouvrages, en passant par exemple du livre au jeu, à la micro-architecture ou à la cabane. Des ateliers qui pouvaient durer aussi bien quelques minutes que plusieurs heures.

Principalement, l'opération a attiré des publics jeunes, l'esthétique de l'installation et la nature des livres étant plutôt invitante à ce niveau-là, il est à noter que des familles sont venues de l'ensemble de la ville à Bellevue pour découvrir l'Atelier, bien évidemment les familles du quartier, et enfin quelques adultes, attirés par les workshops, ou encore la possibilité de réaliser des cadeaux pour leurs propres enfants, petits-enfants. La programmation a, elle, véritablement

été pensée à l'attention d'étudiants, d'adultes en formation, des designers, d'auteurs de livres jeunesse ou encore de futurs enseignants. Aujourd'hui, si rien n'a pour le moment été décidé officiellement, les réponses attendues quant à la poursuite de l'opération sont très positives. L'équipe aimerait alors faire évoluer le projet afin d'en faire un lieu plus à même encore d'attirer les adultes. À la fois le public jeune et les adultes. Toujours axé sur cette même question du langage.

À la fermeture de l'Atelier Bellevue, l'équipe a travaillé à remettre en forme ces propositions afin d'accompagner le fonds. Ces ateliers à emporter seront prochainement téléchargeables sur le site de Passerelle.

Une restitution a également été proposée au Centre d'art, ce qui a permis aux différents publics du quartier d'être invités non seulement à venir voir leurs travaux directement exposés, mais aussi de pouvoir consulter le fonds et de partager cela avec les publics de Passerelle. Dans une volonté de pérennisation du projet, l'équipe a travaillé au développement de deux objets qui ont intégré le fonds de prêts d'œuvres à jouer du Centre d'art Passerelle, et qui sont empruntables au niveau local ou national.

Éloïsa Pérez a, pour sa part, décidé à la fois de reprendre des éléments qui avaient pu être développés pour l'identité de l'Atelier Bellevue, mais aussi des outils avec lesquels elle a pu travailler ces dernières années dans le cadre de ses recherches, notamment le normographe, qui permet de guider le geste de l'enfant sans le contraindre et sans contrarier ses gestes spontanés et naturels. Pour ce projet, elle collabore avec Julien Van Anholt à la conception d'un texte poétique, sous la forme de quatre partitions graphiques, qui s'appelle Préluder l'alphabet. Chacune de ces partitions comporte différentes portées qui permettent de rentrer dans l'usage du normographe et dans la compréhension des gestes que cet objet permet de réaliser. Ces partitions sont toutes au format A4 afin que chaque élément puisse être facilement photocopiable. On peut donc se saisir de l'outil à la fois comme d'un puzzle afin de travailler la notion de forme et de contre-forme, elle-même très présente en typographie, et également venir expérimenter le déplacement de l'outil dans ce rail que constitue le normographe. Chaque fragment de texte permet une appropriation, il est rempli de métaphores et vient questionner les éléments qui constituent une lettre, et comment l'assemblage de ces éléments permet ensuite d'élaborer l'intégralité des 26 lettres de l'alphabet.

En ce qui le concerne, Bastien Contraire avait envie de réfléchir à un objet qui permettrait de produire des multiples, un outil qui rassemble l'ensemble des étapes menant à la création d'une affiche ou d'un objet graphique, de la conception

jusqu'à son impression. Avec en tête le tangram développé précédemment, c'est en visitant l'Atelier Falaise, à Brest, devant des presses typographiques, des outils de sérigraphie, qu'il trouve véritablement son inspiration. La presse à pied ainsi développée permet à la fois de concevoir des formes, à partir du tangram, et puis directement, grâce au poids des enfants ou des participants, de les imprimer, de les imprimer plusieurs fois si souhaité, et de créer ainsi des multiples. La force du tangram est de pouvoir passer très rapidement de l'abstraction à la représentation.

Ainsi, un public jeune, par la manipulation, peut s'appropriier des formes et réfléchir alors de manière modulaire : Comment est-ce que ces formes peuvent représenter ou non quelque chose ? La presse à pied est aujourd'hui un modèle unique, mais grâce au programme POP de Passerelle, elle est disponible en prêt. On peut l'emprunter, et elle peut voyager de cette manière-là.



avec la participation de :

❁ ÉLOÏSA
&

PÉREZ
BASTIEN CONTRAIRE ❁

designer graphique spécialisée dans l'édition
auteur et illustrateur jeunesse

modérateur :

THIBAULT

BRÉBANT

responsable de l'Atelier des publics,
Passerelle Centre d'art contemporain, Brest

COLLABORER: DESIGN & GRAPHIQUE OUTILS DE MÉDIATION

INTRODUCTION À LA TABLE RONDE :

Pour cette seconde table ronde, il va s'agir d'aborder un certain nombre de collaborations qui ont été réalisées entre designers graphiques et outils de médiation.

Le champ du design graphique est très large, il ne se réduit pas potentiellement à des questions d'impression, de mise en forme de contenu, mais c'est bien un domaine et des compétences qui peuvent être intéressants dans le cadre des projets de médiation, dès l'origine, lors de leur conception, et non pas uniquement après en avoir défini les contenus. Il peut certes s'agir d'objets imprimés mais aussi d'éléments qui signalent, de signes qui aident à comprendre le mouvement et la manière de se repérer dans l'espace. Les applications potentielles sont extrêmement variées et, en effet, très larges.

Il est donc tout à fait envisageable pour des médiateurs culturels, des responsables de la médiation, de collaborer avec des designers graphiques afin d'élaborer des projets variés. En ce sens, plusieurs lieux en France conçoivent déjà des projets de médiation culturelle. En premier lieu, le Signe, centre d'art d'intérêt national dédié au design graphique, à l'origine de nombreux projets élaborés conjointement avec des designers graphiques. Mais aussi Fotokino, à Marseille, qui produit dispositifs et résidences ainsi que de nombreux projets très intéressants. Et de nombreux lieux, partout en France, auxquels s'ajoutent les festivals de design graphique, qui permettent de collaborer sur ces questions.

SYNTHÈSE :

Marie Calon, chargée de projets et des relations avec les habitants au Frac Picardie, a commencé sa carrière il y a un peu plus de dix ans au Signe, à Chaumont en Haute-Marne, en tant que chargée des publics dits à besoins spécifiques. Elle y mettait en place des projets entre designers graphiques et publics, quels qu'ils soient, et quelles que soient les thématiques abordées. En collaboration avec Sophie Cure, elles imaginent le projet *STARTING_BLOCK*. À l'origine une commande émanant du pôle mécénat à destination des entreprises, le projet est au final développé pour une très large gamme de publics. La demande était de travailler autour d'un jeu d'initiation et de découverte du design graphique à destination des entreprises afin de les amener soit à comprendre l'intérêt de faire appel à un designer, soit potentiellement à se convertir en mécènes pour le Signe. Du délai de conception au budget de production et aux honoraires, rien n'a été respecté, de quatre mois, le projet s'est étalé sur deux ans et demi, et la collaboration avec Sophie Cure, aidée d'Aurélien Farina, s'est avérée particulièrement fructueuse.

Le duo en est à sa troisième collaboration avec le Signe. Après le *Cahier d'exploration graphique*, ils sont également responsables de *Souvenir du Signe*, un kit de médiation qui accompagnait l'exposition inaugurale en 2016. Devant le cahier des charges de cette nouvelle collaboration, animés par le projet, ils proposent deux hypothèses : la première, concevoir un jeu relativement simple, sur la question de l'identité graphique, en utilisant des outils de grilles de contraintes, des grilles de composition qui permettront de faire une série de jeux ; ou la seconde, réaliser un jeu de société plus ambitieux, avec un scénario qui s'inspire à la fois du 1 000 bornes et de jeux d'un type plus immersif afin de plonger les joueurs dans le quotidien des graphistes. Dans le cas de cette seconde option, le budget sera toutefois à repenser. Devant ce choix, l'équipe du Signe prend le temps de réfléchir à ce qu'ils souhaitent réellement produire, et au temps ainsi qu'aux moyens qu'ils souhaitent y investir. Avant de valider la seconde option.

Deux ans et demi d'écriture seront nécessaires avant d'arriver à la forme finale du jeu, constitué de douze blocs gris, de tampons, de normograpes, de deux séries de cartes, de jetons, etc. L'écriture du scénario a été particulièrement longue. Sophie et Aurélien choisissent alors de se faire accompagner par l'auteur Théo Rivière, figure du monde ludique en France, lequel relit les scénarios et travaille avec eux le rythme du déroulement d'une partie.

Des dix boîtes produites, le Signe en possède huit afin que le jeu puisse être

prêté, dans le cadre de contextes bien particuliers évidemment liés au graphisme ou encore à des structures culturelles, potentiellement des écoles.

Aujourd'hui, avec le recul, riches de cette expérience, les auteurs s'y prendraient quelque peu différemment, notamment quant à la taille des éléments de la boîte. Mais le soin apporté à la qualité de l'impression, voilà un aspect auquel ils ne toucheraient pas, l'enjeu étant de défendre, de parler du design graphique à un public peu habitué à manipuler ce genre d'objets. Destiné à un public d'adultes, il est arrivé lors de certaines occasions que des enfants s'en emparent, et avec succès.

La question s'est à un moment posée, de la réalisation d'une édition dotée d'une production qui rendrait possible sa diffusion à grande échelle. L'envie est présente. Mais, cela pose des questions de coûts de production à réduire, sans pour autant perdre la qualité d'impression et de fabrication atteinte pour ces dix exemplaires. D'autres techniques de fabrication existent pourtant, il s'agirait alors aujourd'hui de trouver les moyens de financer une seconde édition.

Auteurs et commanditaires, aidés de cette période marquée par la pandémie du Covid-19, reviennent sur le temps long pris dans l'élaboration de ce projet de médiation, un luxe qui a permis d'aller loin dans la réalisation avant sa production, en passant notamment par de nombreuses phases de test, indispensables au vu du budget alloué. Ainsi, si l'intention de départ était d'aborder le design graphique et la commande, cette collaboration aura mené à la conception d'un scénario qui va bien au-delà, en mesure de s'adapter à des publics très divers.

En termes de méthodologie, il s'agit d'une co-construction totale entre le commanditaire et les designers graphiques, mais également, dans ce cadre précis, avec les publics. Une discussion entre trois acteur·ices au sein de laquelle chacun garde son champ d'expertise : les designers graphistes sur le domaine artistique et la transmission de savoir, le commanditaire sur l'élaboration d'un dispositif, et les structures référentes des publics, sur leurs publics. Ainsi vont à bout les projets.

Sandrine Nugue est créatrice de caractères. Afin de présenter une autre typologie de projets de médiation, elle choisit de passer en revue non pas un mais quatre projets, chacun d'une forme physique différente, où sa propre posture aura elle aussi été différente, mais où toujours se retrouve la question de la transmission au public. Tout d'abord L'Infini, commande d'un caractère typographique du Cnap qui incluait un projet pédagogique à la portée du grand public. Il s'agissait dès lors de parvenir à attraper la curiosité des personnes qui ne s'y intéressaient pas forcément. Elle choisit alors de déplacer un peu

la position des usagers, des lecteur·ices, notamment par le biais de ligatures, qui viennent un peu perturber la lecture, deviennent plus des images, et font évoluer la forme des lettres habituelles traditionnelles. Il s'appelle L'Infini car il convie la forme ancestrale de la typographie, de l'écriture qui est devenue la typographie, et qui évolue encore aujourd'hui. On a l'exemple parfait de l'écriture inclusive. Elle a complété ce projet-là par un abécédaire, une manière d'entrer pour les enfants, afin de pouvoir en développer des ateliers par la suite, autour de l'histoire de l'écriture et de la conception de pictogrammes. Véronique Marrier souligne, la question du scénario, le fait de raconter une histoire et donc de partir d'un contenu, d'une intention, d'un contexte de travail, en terme de médiation. La mise en œuvre du lien entre le fond, ici le langage, les mots et les formes, se connecte potentiellement et permet d'aller à la rencontre de publics qui ne sont pas nécessairement familiers avec ce genre de choses.

Dans un autre cadre, celui d'un PAG ou projet artistique globalisé mené avec le Signe, à Chaumont, la commande initiale était de présenter des ateliers autour de la thématique de la typographie dans huit établissements scolaires sur toute la Haute-Marne. Quatre semaines d'itinérance, 150 enfants par semaine. Les quatre ateliers soumis, dans une approche de l'histoire de la typographie, pourraient paraître un peu techniques, rigoureux, non pas forcément à la portée des enfants, mais il s'agissait justement de les transformer et de les rendre motivants, stimulants et ludiques. Un premier travail autour de la lettrine rappelle les premiers formats de livres de poche du début du XVI^e siècle, lorsque les lettrines étaient encore dessinées à la main, ce qui lui permet de montrer qu'autrefois on donnait des noms aux corps typographiques avant d'être dans les valeurs numériques. Un autre atelier s'emploie à présenter la notion de grille, très présente à la Renaissance, sur les proportions des tailles des lettres et sur l'aspect plutôt modulaire qu'on pouvait y trouver. Et montrer ainsi qu'à partir d'une base de diagonales, de carrés et de ronds, existent de nombreuses manières différentes de représenter des lettres.

Attirée par la place du corps, du geste, Sandrine Nugue met aussi en place des exercices amenant à dessiner avec la main d'une autre personne, ou avec les mains, les bras, le corps, à plusieurs, etc. À la fin, pour ces élèves qui sont eux-mêmes dans l'apprentissage de l'écriture, elle propose d'en rédiger des partitions, afin de penser la lettre, comment celle-ci est construite, et que d'autres soient ensuite capables de la reproduire. Des documents que l'on a retrouvé dans la restitution au Signe.

Dans un autre projet mené en collaboration avec le Studio Fotokino de Marseille, on lui propose de travailler sur la piazza du Centre Pompidou, autour des lettres. Mais, d'avoir accès à cet espace-là, cela la démange de travailler avec

des danseurs sur une partition de danse. Une installation importante est alors imaginée pour un événement de deux jours : les médiateurs du Centre Pompidou sont mobilisés afin de distribuer aux passants l'équivalent de la partition peinte au sol, suivant des lignes de trois couleurs, et qui amenait les participants à se déplacer de trois vitesses différentes. Cette performance, nommée En cadence, marche ou danse, questionne justement le passage de la marche à la danse : quand on se déplace, ne sommes-nous pas déjà en train de danser ? Un projet qui pourrait être réactivé et refait dans d'autres circonstances, le cadre et le contexte étant définis.

Sur cette question de la collaboration et de la définition d'un projet conjointement avec le commanditaire, Sophie Cure a eu l'opportunité de travailler avec le Hangar Y, un nouveau lieu culturel à Meudon historiquement un ancien hangar à ballons dirigeables possédant une histoire invraisemblable. Elle est sollicitée afin de produire un document de médiation à destination des familles, doté d'un parcours jeunesse, qui permette d'accompagner la visite de l'exposition inaugurale. Le tout dans un délai très court : quatre mois. Très vite surgit l'idée de faire de l'objet de médiation un objet volant, une feuille de vol contenant deux patrons pour réaliser des avions en papier : une voltigeuse et un planeur. La collaboration, le cadre du projet, se construit très en amont sur l'écriture des jeux, la sélection des œuvres, jusqu'au suivi de fabrication de l'objet. Un budget assez conséquent vient accompagner la commande, 10 000 € d'honoraires et 3 000 € de fabrication. La sélection des œuvres devait être à la fois pertinente pour leur application dans un jeu ou une activité, mais aussi suffisamment répartie dans l'espace afin de permettre un parcours. Et enfin, que leur présence dans l'exposition soit assurée, sans risque d'être supprimées d'ici à l'ouverture. L'exposition se déroulant en hauteur, elle se prêtait particulièrement à un lancer d'avion depuis la mezzanine. Sophie Cure insiste pour maintenir les deux patrons d'avion, de deux niveaux de difficulté différents, en dépit des contraintes de pagination, le document se voyant limité à huit pages pour des raisons évidentes de budget. Face à un budget difficilement modifiable, les designers graphiques sont aussi là pour trouver des astuces afin d'y faire rentrer les projets.

Aujourd'hui, Marie Calon est chargée de projets et des relations avec les habitants au FRAC Picardie, dont la collection est très orientée dessin contemporain, la nouvelle direction s'ouvrant à cette discipline des arts graphiques au sens large avec le design graphique. Afin d'illustrer son rôle désormais dans la collaboration avec les graphistes, elle choisit de présenter la genèse et le déroulement du projet « Tout est déjà là, et pourtant quelque chose commence », un projet long qui prenait place dans quatre villes de l'ancienne région de la Picardie : Ham, Péronne, Bray-sur-Somme, villages ou petites villes ruraux et

excentrés, et Amiens. Avec l'artiste et designer Olivier Vadrot, ils imaginent un ring, une sorte d'amphithéâtre, structure itinérante qui serait positionnée dans des endroits dédiés avec pour objectif d'être utilisée par les habitants du territoire comme ils le souhaitaient. Au cours de week-ends inauguraux, ils présentent le projet, accompagnés par Marion Caron, qui a réalisé l'édition, et proposait des ateliers dans les quatre villes. L'objet réalisé à l'issue de ces interventions est un leporello, imprimé chez Stipa en offset – Marie Calon n'hésite pas à rappeler ce qu'elle doit au Signe pour sa compréhension des impressions – qui, lorsqu'il s'ouvre, accueille deux feuillets distincts reprenant photos et textes issus des opérations menées sur le territoire. L'intérêt de la présence de Marion Caron dès l'amont du projet lui aura permis de véritablement saisir le souhait du FRAC et les enjeux associés au territoire.

La modératrice Véronique Marrier relève la diversité des collaborations entre services de médiation culturelle et designers graphiques ou créateurs de caractères. L'intérêt étant de se rencontrer et d'être impliqué le plus en amont possible, ajoutant que la notion de temps peut être aléatoire, et qu'elle ne correspond pas toujours aux attentes initiales, mais parfois pour le meilleur lorsqu'on constate l'ampleur des projets finalement réalisés.

Un grand nombre de ces dispositifs imaginés, de ces kits réalisés sont potentiellement disponibles pour circuler. C'est là aussi la vocation de ces deux journées d'étude, potentiellement afin de prendre contact, et de permettre d'emprunter ou réactiver des objets, des projets conçus ailleurs. Évidemment, toute réactivation doit bénéficier de l'accord des structures et des designers qui les ont produits. Il s'agit véritablement d'un emprunt et non pas d'une reproduction, qui engagerait des droits d'auteur. La plupart des designers sont d'ailleurs tout à fait disponibles pour se rendre dans d'autres lieux, afin de réactiver des projets ou en imaginer de nouveaux. Bastien Contraire, de l'Atelier Bellevue, insiste quant au fait que des projets trouvent leur pertinence dans un dialogue avec un lieu et qu'un designer vient avec son univers graphique, ses préoccupations, sa manière de penser les choses et qui vont s'activer au contact d'un lieu, d'un contexte, d'une commande et c'est justement le croisement entre ces deux éléments qui crée quelque chose d'intéressant.

Stéphane Marchais du FRAC Poitou-Charentes s'interroge, si lors de la création d'une typographie, l'accessibilité aux personnes malvoyantes est nécessairement prise en compte, ainsi qu'au niveau de la médiation et de tout document graphique. Est-ce que c'est un critère qui apparaît dans le cahier des charges au moment de la commande, est-ce que les auteurs s'auto-limitent devant la possibilité que parmi les publics certains ne seront pas concernés, se sentiront

choqués, ou ne pourront y avoir accès ? Souvent le cahier des charges prend en compte les utilisateurs principaux. Or, si l'on souhaite, du point de vue de la commande, garantir avant tout la fonction, la créativité va nécessairement s'en trouver contrainte. Certains créateurs de caractères, par exemple Jonathan Fabreguettes, avec Luciole, s'adressent spécialement aux malvoyants, en travaillant les contrastes, les formes, l'ouverture des yeux. D'autres destinent leurs travaux aux dyslexiques. Sans oublier le braille. Il y a donc bien des créateurs investis dans ces domaines spécifiques. Mais la typographie est avant tout une forme, un véhicule de quelque chose qu'on appelle un texte, du contenu. Sur cette question de l'accessibilité, il y a maintenant des outils qui permettent de lire à haute voix, de décrypter, de déchiffrer, etc. Certes, la forme se perd en partie, mais il est possible de s'en rapprocher avec une description avancée du style. Ainsi, si cette possibilité existe bien, elle ne se situe toutefois pas au moment de la création, mais à postériori, lors de son adaptation.



avec la participation de :

«« SOPHIE
SANDRINE NUGUE
&

CURE,
MARIE CALON »»

designer graphique
designer graphique
chargée de projets et des relations avec
les habitants au Frac Picardie, Amiens

modérateur :

VÉRONIQUE

MARRIER

Centre national des arts plastiques (Cnap)

PRÉSENTATION

UTILISER : LE LIVRE JEUNESSE COMME OUTIL DE MÉDIATION

INTRODUCTION À LA TABLE RONDE :

Camille Guihard est chargée des publics scolaires et du champ social à Passerelle Centre d'art contemporain. Ainsi, autour de la dizaine d'expositions temporaires accueillies par la structure brestoise chaque année, elle élabore des parcours de visite adaptés à la diversité des publics. Les écoles, notamment, sont des partenaires privilégiés, elle est donc fréquemment amenée à accueillir des enfants qui, souvent dès la maternelle, viennent à Passerelle. Devant cette typologie de public, elle a choisi le livre comme objet de médiation. Ainsi, en complément d'une sortie au Centre d'art, elle montre aux enfants des livres qui font écho aux univers artistiques qu'ils vont ou viennent de découvrir. C'est cette pratique qu'elle souhaite aujourd'hui partager à travers deux exemples.

SYNTHÈSE :

Dans un premier exemple, Camille Guihard développe autour de son usage d'un livre afin d'introduire une exposition, ici « Géographies » de Sean Scully, montrée en 2023-2024. Sean Scully est un peintre qui s'est fait connaître par sa pratique abstraite et ses innombrables tableaux aux formats imposants, un artiste qui décline de façon répétée un motif récurrent : la rayure, la pente, la ligne. En ouverture de séance, Camille songe donc à proposer aux enfants un petit échauffement visuel préalable à la visite avec le livre d'Antonio Ladrillo, *Lines*, un format carré de 24 pages publié aux Éditions du livre. Chaque page présente des rayures soit horizontales, soit verticales, un système de découpe permettant de révéler, de faire apparaître de nouvelles rayures. En manipulant le livre, on peut par exemple s'amuser à essayer de faire apparaître le plus de couleurs possibles dans le cadre, ou bien calmer le jeu en revenant à une gamme colorée bicolore. Plusieurs aspects de ce dialogue lui semblaient pertinents afin d'accompagner les enfants dans la découverte de l'exposition « Géographies ». Le livre de Ladrillo est en effet assez petit, dans un format facile à appréhender pour les plus jeunes, et le motif en question, la rayure, est simple à observer. À la différence des œuvres de Scully, souvent imposantes,

voire intimidantes pour le jeune public. *Lines*, de Ladrillo, permet donc de se familiariser avec un motif que l'on va retrouver ensuite en grand format lors de l'exposition. Les enfants, même très jeunes, grandissent dans des environnements où l'objet livre est présent : à la maternelle, les professeurs leur en montrent constamment. Leurs repères sont déjà constitués, ils savent qu'en tournant les pages, il va se passer quelque chose. Au contraire, les œuvres exposées à Passerelle sont dans des formats, d'une nature, ou présentées d'une façon telle qu'elle leur est généralement inconnue, risquant de susciter l'étrangeté sinon l'incompréhension. La déambulation dans une exposition nécessite un apprentissage, et l'entrée par le livre permet de réduire cette distance, en s'appuyant sur des repères connus, déjà familiers. Un dernier aspect vient souligner ce dialogue entre *Lines* et « Géographies », il tient à l'état, à la condition dans laquelle Camille souhaite mettre les enfants avant d'aller voir l'exposition, afin de faciliter leur plongée dans l'univers abstrait du peintre américain. En effet, si la dimension narrative est absente de l'ouvrage de Ladrillo, l'intérêt se situe plutôt dans l'observation de la transformation des formes, qui se diversifient et se complexifient au fil des pages. Sans récit, la proposition n'en est pas moins intéressante pour les enfants, elle appelle juste à déplacer le regard, déplacer l'attente. Avec Ladrillo, dès le plus jeune âge devient perceptible l'idée que l'on peut trouver de l'intérêt, du plaisir visuel dans une œuvre, sans forcément y trouver de sens. Savoir apprécier un changement de couleur, s'amuser des jeux offerts par la déclinaison d'un motif, des possibilités offertes par une même forme, c'est là ce qui attend les enfants dans la suite de la séance, face aux œuvres de Sean Scully.

Dans un second exemple, Camille Guihard s'intéresse au mouvement inverse, partant d'une exposition pour aller vers l'objet livre. Ici, l'exposition s'intitule « Le Festin », elle a été signée Carole Mesquita et présentée à Passerelle en 2020. Une première partie consistait en une sculpture monumentale évoquant un restaurant bâti selon une architecture traditionnelle bretonne. À l'étage, dans une autre salle, le public découvrait le menu : une diversité de plats eux aussi monumentaux, réalisés en métal, paraissant le festin d'un géant. Caroline Mesquita travaille à partir de feuilles de cuivre, d'aluminium, ou de laiton. Elle les plie, les tord, les enroule. Ainsi travaillées, elles paraissent étonnamment légères, tel du papier froissé, chiffonné. De cette proximité, de cette ressemblance entre les matériaux, Camille Guihard a l'idée de mettre en lien l'exposition avec *Plat du jour*, un Pop-Up réalisé par Anne Brugni, Philippe UG et McCloud Zicmuse. Après les plats monumentaux de Caroline Mesquita, *Plat du jour* maintient les enfants dans un univers onirique tout en changeant d'échelle, mais en conservant le plaisir. Après cette lecture, un atelier proposé aux enfants les invitait à sculpter un plat en petit format à partir d'éléments

métalliques, papier aluminium, fil de fer, de laiton, etc. Des matériaux similaires à ceux employés dans l'exposition. Toute représentation non réaliste, imaginaire, magique est parfaitement autorisée. *Plat du jour* et l'exposition « Le Festin » dialoguent à merveille. Au-delà du sujet, le rapprochement permet de mieux saisir le parallèle dressé par Caroline Mesquita entre métal et papier, qui sont les matières premières des deux œuvres. Des gestes similaires font en effet apparaître de savoureux plats.

En ouverture, au cours ou en conclusion d'une sortie à Passerelle, les livres d'art pour les enfants trouvent très souvent une place de choix dans les propositions conçues par Camille Guihard pour le jeune public. Une façon pour elle de montrer aux plus jeunes que les expériences visuelles, les émotions artistiques ressenties sont très proches d'un album jeunesse à une œuvre plastique, conviant une même sensibilité, un même intérêt pour les formes, les rythmes, les couleurs, les textures. Cette proximité devient alors évidente et palpable, amenant les enfants à tisser avec les expositions des liens de familiarité, tels qu'ils en tissaient déjà avec les livres. Une éducation vivante, joyeuse, fluide aux arts plastiques, qui dépasse la simple transmission de connaissances pour s'apparenter à une multiplicité d'expériences. Aujourd'hui, certaines maisons d'édition, notamment les éditions MeMo, les Éditions du livre, La maison est en carton, se sont spécialisées dans la publication d'ouvrages assez expérimentaux qui bousculent les formats classiques de l'album jeunesse. Des livres abstraits, ouverts, qui ont de nombreux points communs avec les œuvres exposées à Passerelle.



avec la participation de :



CAMILLE GUIHARD 

chargée des publics scolaires et du champ social à Passerelle Centre d'art contemporain

ACCOMPAGNER: LA DÉCOUVERTE DU LIVRE JEUNESSE

INTRODUCTION À LA TABLE RONDE :

Une troisième table ronde afin de poursuivre l'exploration de cette dimension de l'accompagnement, de la découverte du livre jeunesse, en reprenant quelques-uns des éléments qui ont été évoqués précédemment, à savoir comment passer de l'abstraction à la figuration, ou inversement, comment passer du signe au sens, et aux sens, de la vue, du toucher, du mouvement dans le corps, de l'écoute.

Amandine Braud, en charge de la médiation culturelle à destination des jeunes publics au Centre d'art contemporain La Criée à Rennes, accueille pour cette table ronde Emmanuelle Bastien, autrice, illustratrice et formatrice, pour l'association Les Trois Ourses, ainsi que Brigitte Segatori, responsable des ateliers pédagogiques de l'Espace de l'Art Concret, à Mouans-Sartoux. Celles-ci se sont rencontrées autour de l'exposition « Lucioles, Lire et Jouer avec les Trois Ourses dans la collection du Cnap », qui s'est tenue à l'Espace de l'Art Concret en 2023 – 2024, Emmanuelle Bastien y ayant donné une formation à laquelle participait Brigitte Segatori, avant que celle-ci n'interagisse à son tour avec les livres de la collection des Trois Ourses au sein de cette exposition.

Centre d'art contemporain issu de la donation du couple formé par Sybil Albers et Gottfried Honegger, l'Espace de l'Art Concret, sans être un musée, a pourtant bien des dimensions de conservation et de valorisation, en plus de missions de recherche, de médiation et de transmission autour des œuvres de ses collections. D'où une certaine résonance avec Les Trois Ourses qui, au-delà de leur activité de maison d'édition, plaçaient les questions d'expérimentation et de transmission au cœur de leurs propres missions.

SYNTHÈSE :

Emmanuelle Bastien rappelle que la maison d'édition Les Trois Ourses a été créée en 1988 par trois bibliothécaires passionnées, une aventure qui a duré 30 ans sur les chemins de l'art, du livre et de l'enfance. Des livres édités qui ont la particularité d'être le fruit global d'un artiste, de faire œuvre. Des livres conçus pour les enfants, qui font appel à leurs sens, à leur imagination et à leur créativité. Les Trois Ourses ont choisi pour phare l'artiste italien Bruno Munari, et l'ensemble des auteurs édités présentent un rapport avec sa démarche. En 2011, à Paris, Les Trois Ourses vont jusqu'à créer un lieu utopique, véritable laboratoire d'expérimentation : La Petite École. Il était possible d'y suivre des conférences, de participer à des ateliers, et adressé à tout type de public. Un lieu où se croisaient les disciplines. Conçus pour les enfants, les livres édités faisaient appel aux sens, à leur imagination et à leur créativité. Les activités de la maison d'édition s'arrêtent en 2019, l'intégralité du fonds est alors acquis par le Cnap et mis en dialogue lors de l'exposition « Lucioles » avec les collections de l'Espace de l'Art Concret. Depuis la fin des Trois Ourses, cinq médiatrices, dont Emmanuelle Bastien, poursuivent toutefois encore le travail de formation.

La formation pour l'exposition « Lucioles » était intitulée « Lire, jouer et créer avec les artistes de la collection des Trois Ourses ». Elle a été programmée sur deux journées et permettait de découvrir ce que l'exposition proposait tout en s'intéressant aux démarches des artistes. Comme toute formation des Trois Ourses, elle mêlait temps de théorie et temps de pratique, car ce que l'on acquiert par la pensée – la tête – diffère de ce que l'on acquiert par le geste. Le livre comme objet peut-il communiquer quelque chose indépendamment du texte et de l'image qui y est imprimée ? Voilà une problématique qui a été posée par Bruno Munari – le phare –, artiste italien aux multiples talents qui, tout au long de sa vie, a mené une réflexion autour de l'objet livre, au niveau formel et sur le plan de la pédagogie. Par deux albums emblématiques, il s'intéresse à la matérialité même du livre. Ainsi, avec *Dans la nuit noire* (1956), il réalise un album texte image constitué de trois cahiers de seize pages. Le premier est en papier noir et figure la nuit. Le second est en papier semi-transparent proche du calque, et permet de jouer avec les surprises qu'on va trouver à la tourne, des végétaux qui se superposent avec des choses cachées derrière, des insectes, etc. Et le dernier cahier est en papier d'emballage, gris-beige, et va figurer la roche. Avec *Dans le brouillard de Milan* (1968), c'est la même expérience. Un album narratif classique racontant une histoire, une grande partie du livre étant constituée de papier calque. En tournant les pages, avec leur

transparence, on traverse le brouillard. Plus tard, Bruno Munari créera douze prélivres aux matières et aux reliures différentes, de tout petits livres de 10 cm sur 10 cm imaginés pour tenir dans la main d'un enfant de 3 ans. L'un est en bois, l'autre en plastique, un autre en carton, etc. Enfin, la reliure, la façon dont le livre va s'ouvrir, n'est jamais la même. À 77 ans, il va créer le *Livre illisible MN 1*, un simple cahier de papier de couleur, sans image ni texte, mais dont les pages sont découpées. Après avoir montré ce livre-là aux stagiaires, Emmanuelle Bastien a pensé un atelier autour de la conception pour chacun de son propre livre invisible. Un dispositif assez simple et accessible est mis en place : des bandes de papier couleur sont fournies afin de les relier avec un élastique en un petit cahier. Cet atelier est proposé à partir de 4 ans.

Katsumi Komagata est un autre artiste important pour Les Trois Ourses. Graphiste designer japonais très en accord avec le travail de Bruno Munari, il a créé la série des *Little Eyes*, ensemble de livres proposant de petites aventures visuelles pour le très jeune enfant, de la naissance jusqu'à 3 ans. Objets livres à trois volets, qui s'ouvrent avec le mouvement et permettent de faire apparaître des détails, des rythmes, des mouvements, des motifs. Katsumi Komagata a non seulement créé sa maison d'édition afin de concevoir ses livres avec soin, mais il a aussi pensé ses propres ateliers à destination des enfants. Par exemple, un atelier amène les participants à découper une forme dans un papier de couleur. Toutefois, pour la suite, ce n'est pas la forme que l'on a soi-même découpée que l'on va utiliser, mais celle de son voisin. Ce qui bouscule les lignes et modifie quelque peu le point de vue. Il s'agit de devoir s'adapter à une proposition qui n'était pas la sienne au départ, et de la réinventer avec du papier découpé.

Afin d'en revenir à l'exposition « Lucioles » montrée au sein de l'Espace de l'Art Concret, Brigitte Segatori évoque Gottfried Honegger lorsqu'il justifiait la création du site. Celui-ci souhaitait notamment « inviter un monde aujourd'hui passif, muet, résigné à devenir actif, responsable et créatif ». Soit comprendre le monde qui nous entoure en agissant avec et surtout en jouant avec ces différents éléments qu'offrent les livres, les arts graphiques, et plus largement les œuvres, quelles qu'elles soient, des artistes. C'est dans cette dimension d'éducation artistique, qui était très chère à Gottfried Honegger, que se situe le véritable lien avec l'association Les Trois Ourses et les missions qui les définissaient. Transmettre à la fois l'art, mais aussi tous les processus qui sont contenus dans le travail des artistes et des auteurs, une volonté qui se retrouve également dans l'exposition « Lucioles, Lire et Jouer avec les Trois Ourses dans la collection du Cnap ». Lorsque l'exposition a été annoncée, Fabienne Grasser-Fulchéri, directrice de l'Espace de l'Art Concret, a choisi de mobiliser son équipe pédagogique afin d'imaginer un univers permettant de l'accueillir dans

les trois salles du sous-sol du bâtiment abritant la Donation Albers-Honegger. Puis, Sandra Cattini, co-commissaire de l'exposition, a poursuivi le travail de commission semblant avoir tenu compte d'une partie des propositions émises. Ensuite, une sélection d'une trentaine de livres a été réalisée, et ceux-ci disposés dans trois sacs différents, dans le cadre de la préparation à la visite. Avant l'ouverture au public, l'équipe pédagogique a effectué la visite de l'exposition. De celle-ci est née une appréhension quant aux difficultés à faire circuler une classe entière dans les trois salles de l'exposition. L'équipe s'active alors à imaginer dans une autre salle à l'étage une façon de préparer le regard. Cette trentaine de livres a ainsi permis aux enfants de pouvoir toucher les livres exposés plus bas, les trois sacs correspondant aux trois salles, évacuant la frustration de chacun, les interactions avec les œuvres n'étant pas toujours possibles au cours d'une exposition.

La scénographie de l'exposition a également été pensée afin de susciter une impression de chaleur, un sentiment d'être chez soi qui pousse à la lecture. Des meubles un peu hauts peut-être, mais attisant la curiosité des plus jeunes, et finalement dotés de petites estrades permettant un accès à tous.



En conclusion de la table ronde, Amandine Braud rappelle que les livres des Trois Ourses ont été édités en un petit nombre d'exemplaires, 1 000, parfois 2 000, certains façonnés à la main. Des livres qui sont aujourd'hui rares et souvent chers. Au cours des tables rondes précédentes d'autres moyens

d'accéder à ces ouvrages ont toutefois été évoqués. Passerelle, par exemple, propose un fonds de livres d'artistes qui est consultable directement au Centre d'art, sans oublier les fonds des bibliothèques, etc. Il est également nécessaire de mentionner les Éditions du livre, qui poursuivent aujourd'hui encore le travail dans une veine qui n'est pas sans évoquer une grande familiarité avec Les Trois Ourses.

avec la participation de :

« EMMANUELLE

BASTIEN,

auteure-illustratrice et formatrice pour
l'association Les Trois Ourses

&

BRIGITTE SEGATORI »

responsable des ateliers pédagogiques de
l'Espace de l'Art Concret, Mouans-Sartoux

modérateur :

AMANDINE

BRAUD

responsable de la médiation culturelle
à destination des jeunes publics au Centre
d'art contemporain La Criée, à Rennes.

REBONDIR: REGARDS CONTEMPORAINS SUR UN FOND PATRIMONIAL JEUNESSE

INTRODUCTION À LA TABLE RONDE :

Dans la première partie de cette quatrième table ronde, l'équipe des conservateur·rices du réseau des médiathèques de Brest présente le fonds patrimonial jeunesse de la médiathèque des Capucins ainsi que le dispositif de médiation Des livres à soi créé par le Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis. Porté dans des quartiers prioritaires de la politique de la ville par des bibliothèques brestoises et des structures sociales de proximité, le dispositif a pour ambition de soutenir les parents en difficulté d'accès au livre et de favoriser l'inclusion sociale par le biais de la littérature jeunesse.

Dans un second temps, Alexandre Chaize et Bastien Contraire présentent une sélection de livres issus de ce fonds, de leurs collections ou de leurs productions personnelles. Cette sélection est conçue pour dialoguer avec des projets de médiation intégrant une dimension graphique, soumis par les participant·e·s à cette journée au moment de leur inscription.

SYNTHÈSE :

Clotilde Ambroise et Marie Jezequel, chargées des collections patrimoniales de la médiathèque des Capucins, présentent le fonds patrimonial jeunesse. Constitué depuis les années 1960, il comprend 40 000 documents qui vont du XVIII^e siècle jusqu'à nos jours. Parmi eux, 2 300 forment le fonds précieux jeunesse, soit les livres les plus anciens et les plus rares, ainsi que certains ouvrages dédiés. Historiquement, la ville de Brest a été en grande partie détruite lors de la Seconde Guerre Mondiale, sans que la bibliothèque n'ait été épargnée. De nombreuses villes françaises mais aussi étrangères vont lever des financements afin de permettre à Brest de renaître de ses cendres. La ville de Denver, aux États-Unis, s'est particulièrement distinguée dans cette mobilisation en envoyant une grande quantité de documents, principalement des livres jeunesse, afin que la bibliothèque reconstitue un fonds. Celui-ci s'est par

la suite essentiellement accru lors des désherbages : depuis les années 1960, un exemplaire de chaque livre jeunesse a toujours été conservé, permettant depuis cette époque de retracer toute l'histoire de la littérature jeunesse, de la production à l'édition.

Au-delà de sa conservation sur le temps long, la valorisation de ce patrimoine est au cœur du métier de chargé des collections. Afin de le faire vivre et connaître auprès d'un large public, différentes actions sont menées, notamment des accueils de groupes, de classes, de chercheurs. Ces documents sont également proposés en prêt sur le réseau des médiathèques de Brest dans le cadre d'actions culturelles, de lectures, etc. Un autre axe serait bien sûr les expositions ou temps forts mis en place dans les médiathèques du réseau, ou encore les collaborations avec des illustrateurs ou des artistes. Directement attendant à la médiathèque des Capucins a été imaginée La petite galerie, un lieu permettant de créer des expositions à hauteur d'enfant, un espace scénographié afin que petits et grands puissent appréhender le livre différemment.

Claire Godezenne, responsable du secteur jeunesse de la médiathèque de Lambézellec récupère la parole afin de présenter le dispositif Des livres à soi. Elle est accompagnée de Tiki Bekœ, qui a participé durant deux ans au projet avant d'en devenir à son tour l'une des formatrices. Des livres à soi est un programme du Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis créé en 2014 et soutenu par les DRAC, il vise à démocratiser la lecture et à accompagner des parents en difficulté d'accès à l'écrit et à la lecture, dans l'acte de lire des histoires à leurs enfants. La médiathèque de Lambézellec s'est engagée dans le dispositif conjointement avec la maison de quartier, ainsi qu'un centre social d'un quartier voisin, afin de mettre en place des ateliers de médiation littéraire à destination de parents éloignés de la lecture. Le dispositif mis en place s'appuie sur cinq ateliers, chacun de ces ateliers présentant une typologie de livres, comme les Pop-Up, les imagiers, les abécédaires, etc. Les livres sont choisis avant tout pour le pouvoir narratif qui s'en dégage, au-delà des mots, et pour leur condition d'objet.

Tiki Bekœ ajoute que le programme Des livres à soi a permis de désacraliser le livre, de dépasser la vision scolaire que certains parents peuvent en avoir. Ainsi, certains parents éloignés du livre, notamment par la barrière de la langue, sont amenés à se réconcilier avec l'objet, et la culture en général, tout en découvrant des types de livres jusque-là inconnus, sans texte, qui s'apparentent alors plus à un outil culturel, un outil de partage. Des livres comme le Pop-Up, qui s'ouvre en trois dimensions, au travers duquel chacun peut

raconter son histoire, parent comme enfant. Le programme a su faire naître un engouement, un désir de se réappropriier l'objet livre, dépassant ce symbole de vecteur du savoir, d'où son titre *Des livres à soi*. Au cours de ces ateliers, des liens se créent, les livres circulent, des temps de lecture collective s'installent et viennent compléter ces moments de découverte individuelle par une dimension de partage. À l'issue des cinq ateliers découverte des *Livres à soi* est organisée une fête de clôture, qui peut prendre une forme différente selon la structure portant le dispositif. À Lambézellec, un atelier de création est notamment mis sur pied, là ou d'autres constituent leur programme autour de la venue d'auteurs ou de créateurs.



Avec les parents participants sont également organisées des visites en librairie. Chaque famille reçoit via le programme des Chèques Lire afin de débiter parfois ou de consolider une bibliothèque à la maison. Pouvoir s'acheter des livres prend alors la forme d'un acte libérateur. À partir de là, certains parents deviennent, avec leurs enfants, des habitués de la médiathèque la plus proche, d'autres voient leurs perspectives s'ouvrir et se lancent dans des projets professionnels, d'autres enfin rejoignent des ateliers de loisirs créatifs, ayant repris confiance et comprenant que cette offre culturelle s'adresse aussi à eux. Avec *Des livres à soi*, c'est la médiathèque qui se rend dans les quartiers, qui s'invite dans les foyers.

À l'origine du dispositif se trouve le Salon du livre et de la presse jeunesse en Seine-Saint-Denis, qui constitue la bibliographie, et forme les équipes pédagogiques sur deux jours afin d'en transmettre la philosophie, les principes et le fonctionnement. Aujourd'hui, les équipes du réseau des médiathèques de Brest s'auto-forment. C'est notamment le cas de la médiathèque de Bellevue, sur le point de démarrer le programme dans son quartier. L'opération est de longue haleine, six mois, parfois un an, car intervient un travail partenarial d'ampleur afin d'aller vers les familles. Or, qui connaît mieux les familles que les structures de la petite enfance ?

Seconde partie de cette table ronde, au cours de laquelle Alexandre Chaize, fondateur des Éditions du livre et Bastien Contraire, auteur-illustrateur jeunesse, tous deux grands collectionneurs de livres, se lancent dans une partie de ping pong ayant pour but d'associer, par effet graphique ou sémantique, deux ouvrages issus de leur collection personnelle ou dénichés dans le fonds patrimonial jeunesse brestois. Au-delà de l'opportunité de présenter ces livres différents, étonnants, de poursuivre un questionnement quant à l'objet même, cette sélection est également conçue afin de dialoguer avec des projets de médiation intégrant une dimension graphique, soumis par les participant·e·s à cette journée au moment de leur inscription.



Alexandre Chaize sert pour le premier set. Partant de l'affiche de RELIER, réalisée par a+b studio, et dont la trame de travail ayant mené à la création de la typographie lui évoque le livre jeunesse *Bonsoir Lune*, de Margaret Wise Brown. Un livre pour s'endormir doté graphiquement d'une trame – plusieurs points mis côte-à-côte – qui, appliquée au fur et à mesure du déroulement de l'histoire, va venir obscurcir les pages. Un procédé simple mais d'une efficacité redoutable. Petit à petit, les couleurs primaires du livre vont ressortir et la nuit va être perçue à travers la fenêtre. *Bonsoir Lune* possède un fond commun avec *Panorama*, de Fanette Mellier, publié aux Éditions du livre. Un livre assez atypique, qui prend la forme d'un album sans texte et va reproduire 24 fois l'image d'un même paysage, un petit chalet en bois, une horloge, un chat, un ballon... et le faire glisser de midi jusqu'à 11 h le lendemain matin.

La technique d'impression est différente du livre de Margaret Wise Brown. C'est un ouvrage imprimé en quadrichromie, mais avec la jonction de Pantones, l'intégralité du livre est donc imprimée en six Pantones. Au bout de 12 h, le noir va également intervenir, mais non pas pour obscurcir l'image. C'est plutôt le Pantone bleu métallique qui va s'y employer, le noir intervenant tout de même, mais par rehauts, comme pour rythmer la page. Au petit matin, un givre matinal imprimé en blanc offset va se déposer sur le paysage pour disparaître petit à petit dans une véritable fulgurance graphique.

En explorant les fonds du Centre de l'illustration, à Strasbourg, où est basée sa maison d'édition, Alexandre Chaize découvre la *Ronde annuelle des marteaux-piqueurs ou la mutation d'un paysage*, classique du livre jeunesse signé Jörg Müller, dénonçant la modernisation et la modification du paysage. Des années 1940-50 à aujourd'hui – avec par exemple *Popville* – de nombreux auteurs ont enrichi le thème. En sept volets et sur une vingtaine d'années, Jörg Müller va montrer l'avancée de ce paysage, qui petit à petit va se métamorphoser. La maison va progressivement tomber en ruine jusqu'à disparaître tout à fait. Un autre grand créateur de paysages serait Mitsumasa Anno, artiste japonais, dont l'ouvrage *Ce jour-là* propose une vue « dronesque » : de la première à la dernière page nous observons le lent déplacement d'un personnage à dos de cheval dans une Europe rurale d'autrefois qui a toujours fasciné l'auteur. Mais Mitsumasa Anno a également été professeur de mathématiques dans sa jeunesse, une fois devenu auteur et illustrateur, il conserve un goût développé pour la discipline, comme en atteste *Le pot magique*, imaginé avec son fils. Au début se trouve un pot dans lequel est représenté un océan. Sur cet océan, une île. Sur l'île, deux royaumes. Dans chaque royaume, trois montagnes. Sur chaque montagne, quatre villes... Et ainsi jusqu'aux dix pots rangés dans chaque caisse de chaque bahut de chaque maison. Avec cette histoire, c'est une véritable initiation à une notion mathématique plutôt

complexe, les fractales. Dans une seconde partie plus abstraite, il reprend son histoire à zéro, représentant avec des seuls points le nombre de bahuts présents dans toutes les maisons de l'île, soit 40 320 points. Il conclut en révélant qu'il lui faudrait 180 pages de plus s'il souhaitait par des points représenter le nombre complet de pots sur l'île.

Bastien Contraire souhaite poursuivre sur cette notion d'abstraction de représentation avec un de leurs auteurs favoris à tous les deux, Donald Crews, auteur-illustrateur américain formé au graphisme et actif dès le début des années 1960. Avec *We Read: A to Z*, il publie un abécédaire totalement abstrait qui s'avère être un tour de force. Malheureusement non édité en français car difficilement traduisible. L'année suivante, avec *Ten Black Dots*, il imagine un livre à compter qui se veut une introduction aux mathématiques, représentant chaque élément avec des points noirs. Un rappel formel de son travail se retrouve dans *Au Contraire*, réalisé par Bastien Contraire en 2020. À force de travailler avec le pochoir et la superposition des couleurs, il souhaitait donner la possibilité au lecteur d'être immergé dans cette expérience à l'aide de pages translucides dans un livre jeunesse de forme classique : le livre de contraires. Cet usage de pages translucides a également été employé par Annette Tison et Talus Taylor, plus connus pour être les auteurs de Barbapapa. Notamment dans deux ouvrages dénichés dans le fonds de la médiathèque de Brest : *Animal Cache-cache*, sur le camouflage des animaux, et *Une magie noire en couleur*, un titre un peu horrifique autant qu'il est psychédélique.

Autre trouvaille du fonds de la médiathèque de Brest, un livre au titre quelque peu problématique : *La Rencontre : pour devenir l'ami de quelqu'un on peut d'abord le regarder avec des jumelles* écrit par Alain Monney et illustré par Jean-François Barbier. Alain Monney, qui aura embrassé plusieurs carrières, dans le chant folk psychédélique, l'animation d'émissions de radio et de télévision, ainsi que le livre jeunesse (8 ouvrages publiés à ce jour). *La Rencontre* est un livre-masque aussi bizarre qu'il est étonnant et charmant.

Sur cette notion de regard, Alexandre Chaize prend la balle au rebond en présentant l'auteur Damien Poulain, un artiste plasticien publié au sein de sa propre maison d'édition, dont les travaux génèrent de la friction entre abstraction et figuration, notamment avec *Birds*. Une aventure intéressante éditorialement parlant car l'artiste ayant une pratique somme toute assez classique, par ses peintures murales ou sur toiles, l'éditeur se demandait s'il serait en mesure de créer une forme originale, spécifique, de livre. C'est finalement l'éditeur lui-même qui a l'idée de revisiter un classique du livre jeunesse, à

savoir le livre pêle-mêle, soit en général un livre présentant un personnage coupé en trois, auquel il est possible de changer la robe pour un pantalon, etc. Ce livre-ci ayant eu un certain succès, l'éditeur Alexandre Chaize constate qu'auprès des libraires, des médiathèques, retrouver un schéma classique d'un livre à système, c'est aussi une manière de s'y reconnaître et de pouvoir accepter graphiquement quelque chose qui ne serait pas passé dans un autre cadre. Une porte s'est peut-être ouverte, et avec elle un certain nombre de possibilités dans d'autres champs éditoriaux.

Une autre forme classique, installée, du livre jeunesse, c'est l'imagier. Y défilent, par exemple, toute une série d'objets, ou d'animaux, qui y sont généralement nommés. Avec *Les animaux*, Bastien Contraire s'est amusé à en déconstruire les formes, en se proposant de représenter différents animaux uniquement avec la couleur. Avec en tête l'idée de voir si, dépossédé des éléments qui le caractérisent, l'imagier fonctionne toujours. *Les animaux* est un livre qui laisse une grande place à l'interprétation et les très jeunes lecteurs y répondent positivement. Avec *Il tondo* (1983), en français *Le rond*, Iela Mari propose simplement un magnifique imagier de choses rondes. Il n'est toutefois pas dénué de narration car la série débute par des astres, auxquels succèdent des objets extrêmement concrets, puis des objets du quotidien d'un enfant de l'époque, et enfin des représentations de plus en plus abstraites, pour finir par la lettre O.

Suit ensuite la présentation des travaux de Sadamasa Motonaga, artiste japonais essentiellement productif dans les années 1960-70, héritier du mouvement de l'expressionnisme abstrait. Sur le tard de sa vie, avec un ami poète, il se lance dans la création de livres pour enfants, dont certains, bien que très singuliers, sont devenus des classiques au Japon. Ainsi de *Koro koro koro*, l'histoire d'une petite boule qui commence à rouler dès la première page et va vivre une série de péripéties. Mais c'est avec *Gacha Gacha DonDon* qu'il marque véritablement les esprits de nos deux collectionneurs, dans ce qui pourrait être défini comme un imagier de sons, l'album transcrivant graphiquement une série d'onomatopées japonaises.

Un livre qui n'est pas sans rappeler *Animaux*, de Paul Cox, abécédaire animalier destiné à l'apprentissage de la lecture. Chaque forme colorée est associée à une lettre sur la page d'entrée et l'enfant doit décrypter le rébus composé d'une série de formes afin de retrouver le nom de l'animal.

ABC c'est assez, de Nathalie Rizzoni, est la grande découverte du fonds jeunesse brestois. Il propose tout simplement de faire le lien entre une couleur, un objet et une forme. A comme arrosoir, B comme broc et C comme cuvette, démontrant dans une notion de code qu'il est possible de faire correspondre des formes, des couleurs et de passer ainsi rapidement et efficacement de la représentation à l'abstraction, à la lettre, de jouer entre les uns et les autres.

Bastien Contraire souhaite clore ce ping pong avec un autre possible point de départ du livre jeunesse, complémentaire de Bruno Munari, qui serait *Les deux carrés* (1920) de El Lissitzky, alors dans sa période cubo-futuriste. C'est toutefois déjà un livre jeunesse qui propose de raconter une histoire, certes dans l'épure la plus totale, la poésie, et cependant, dans l'action.

avec la participation de :

CLOTILDE AMBROISE

& MARIE JEZEQUEL,

chargées des collections patrimoniales
de la médiathèque des Capucins, Brest

CLAIRE

GODEZENNE,

responsable du secteur jeunesse
de la médiathèque de Lambézellec

TIKI BEKOE

ancienne bénéficiaire du dispositif Des livres à
soi et aujourd'hui engagée dans sa transmission

ALEXANDRE CHAIZE

fondateur des Éditions du livre, maison
d'édition indépendante

BASTIEN CONTRAIRE

auteur et illustrateur jeunesse

BLA!

www.blamediation.fr

BLA! – association nationale des professionnel.le.s de la médiation en art contemporain fédère et met en réseau les professionnel.le.s et structures qui construisent et développent au quotidien les liens entre artistes, œuvres, expositions et publics. En réunissant des professionnel.le.s aux profils variés (salarié.e.s, indépendant.e.s, personnes en recherche d'emploi, etc.) et des structures ayant des statuts divers (Frac, centres d'art, musées, association, etc.), BLA! permet de croiser les expériences et les points de vue pour mieux envisager les évolutions des pratiques des médiateurs et médiatrices.

PASSERELLE

CENTRE D'ART CONTEMPORAIN

www.cac-passerelle.fr

Passerelle Centre d'art contemporain est un lieu d'exposition, de production et de médiation installé depuis 1988 sur un exceptionnel site industriel de 4000 m² en plein cœur de Brest. En lien avec la programmation, l'équipe de l'Atelier des publics initie des actions de médiation avec l'objectif de nourrir la créativité des participant.e.s, leur faculté d'imagination et le plaisir de s'exprimer sur l'art d'aujourd'hui. Lieu ressource pour l'éducation artistique et culturelle en Bretagne, l'Atelier des publics développe un programme de production d'objets d'éveil et d'œuvres à jouer, réunissant sur un temps long des publics, des professionnels de tous horizons et des artistes et designers. Les œuvres à jouer du Programme POP sont ensuite prêtées à des structures culturelles, des établissements scolaires, des crèches et des centres sociaux.

LE CENTRE NATIONAL

DES ARTS PLASTIQUES

www.cnap.fr

Le Centre national des arts plastiques (Cnap) est l'un des principaux opérateurs du ministère de la Culture dans le domaine des arts visuels.

Acteur culturel incontournable, il soutient et encourage la scène artistique dans toute sa diversité et accompagne les artistes ainsi que l'ensemble des professionnels (galeries, éditeurs, restaurateurs, critiques d'art, etc.) au moyen de plusieurs dispositifs de soutien. Il contribue à la valorisation des projets par la mise en œuvre d'actions de diffusion et constitue un centre de ressources pour tous les professionnels de l'art contemporain. Le Cnap acquiert pour le compte de l'État des œuvres d'art dont il assure la conservation et la diffusion auprès d'une très grande variété de bénéficiaires sur l'ensemble du territoire national et à l'international. Établissement sans espace d'exposition propre,

le Cnap prête et dépose sa collection, produit des expositions dans le cadre de partenariats et conduit une politique active de recherche et d'édition. Avec près de 108 000 œuvres acquises depuis plus de deux siècles auprès de plus de 20 000 artistes, la collection compose aujourd'hui un ensemble unique, représentatif de la variété des courants artistiques à l'échelle internationale, du dynamisme et de l'ouverture de la scène française qui constitue un patrimoine national exceptionnel.

Le Cnap mène une politique active au profit du design graphique, depuis 1994, qui se traduit par la valorisation du design graphique à travers des commandes publiques, par la promotion de la recherche et l'organisation de nombreux événements, ainsi que par la publication de la revue annuelle *Graphisme en France*, qui fête cette année ses 30 ans.

PROGRAMMATION & COORDINATION DE L'ÉVÉNEMENT

BLA!, Passerelle Centre d'art contemporain et
le Centre national des arts plastiques (Cnap).

LIEUX

Auditorium des Capucins et Passerelle Centre
d'art contemporain, Brest

CONCEPTION GRAPHIQUE

a+b studio

PHOTOGRAPHIES

Margaux Germain

SYNTHÈSE

Laure Canaple