

# NONSENSE GRAPHIQUE

textes issus de *La Triste Fin du petit  
enfant huître* par Tim Burton

## Compte-rendu du projet du jury de fin d'études

Gamba Athénaïs

2019-2020

BAC3 communication visuelle option graphisme

ESA Saint-Luc Tournai



# REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier M. Lombardo, pour son éternel soutien, son écoute et sa motivation communicative, ainsi que M. Mathé pour les innombrables connaissances qu'il m'a transmises, son investissement et sa patience.

# SOM- MAIRE

AVANT-PROPOS 4

## ORIGINE

- 1. Le livre de référence 5
- 2. Le thème de l'enfance 6
- 3. Burton en 2020 7

SELECTION DES TEXTES 9

## LE CONCEPT

- 1. Pistes graphiques 10
- 2. Le Pop Up 11
- 3. MoodBoard 12

## RÉALISATION

- 1. Maquette 18
- 2. Texte par texte 19
- 3. Impression et montage 27

CONCLUSION 28

BIBLIOGRAPHIE 29

# AVANT- PROPOS

Dans sa finalité, ce projet clôturera trois années de ma vie, trois années de travail, d'apprentissage intensif, d'acharnement, de remise en question. C'est précisément ce dernier point qui a failli empêcher ce projet de voir le jour. En effet, bien qu'il soit essentiel de se remettre régulièrement en question dans nos choix et notre processus, à chercher trop loin on n'avance pas. C'est à cet équilibre fragile et délicat que je me suis confrontée durant cette année.

Avec le recul, je sais que cette étape n'a rien enlevé au plaisir que j'ai pris à faire ce projet et que cela m'aura fait mûrir, encore. Au-delà de cette étape d'introspection perpétuelle, le choix du sujet a été crucial et parfois complexe. Je ne voulais pas choisir un sujet pour le simple argument que «j'aime ça». Il fallait un sujet riche, comportant une grande liberté, dont la réalisation pouvait s'étendre dans le temps et qui soit passionnant pour moi. Je me suis finalement orientée vers un livre et son auteur qui me suivaient depuis plusieurs années.

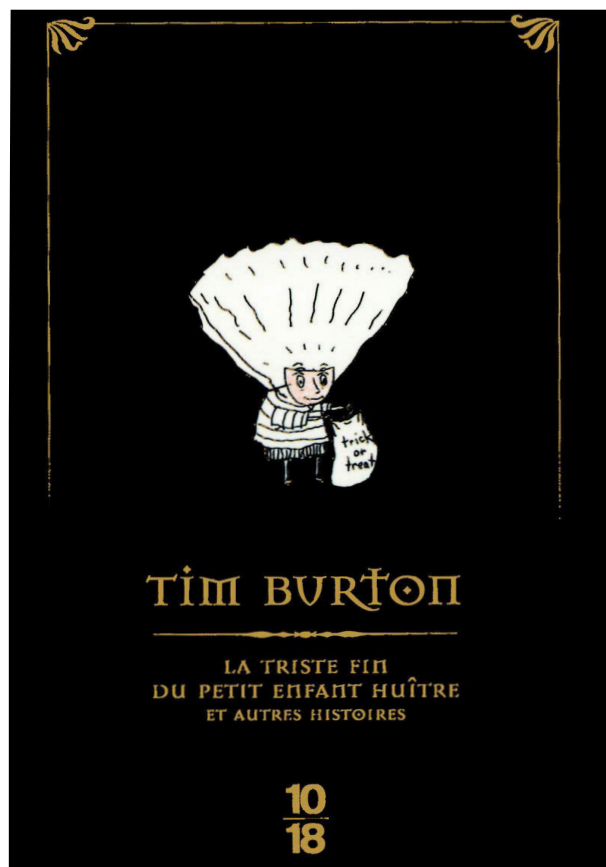
# ORI- GINE

## 1. LE LIVRE - RÉFÉRENCE

Pour ce projet de jury de fin d'études, j'ai donc choisi une sélection de textes issus du livre de Tim Burton, *La Triste Fin du petit enfant huître*. Cet ouvrage est un recueil de nouvelles mêlant drame et humour, contant de manière brève la vie de plusieurs enfants. Pourquoi Tim Burton et pourquoi ce livre?

De *Frankenweenie* à *Miss Peregrine* en passant par *Edward aux mains d'argent*, *Alice aux pays des Merveilles*, *Big Fish*, *Les Noces funèbres*, Tim Burton est une des figures marquantes depuis mon enfance. J'ai toujours été fascinée par ce mélange toujours parfaitement équilibré de poésie, d'imaginaire, de réalisme, d'espoir et de violence. La richesse visuelle de ses oeuvres m'a toujours transportée, ce basculement perpétuel entre l'enchantement et le cauchemar, provoquant des ruptures brutales saisissant le spectateur, ses oeuvres ont marqué ma vie du plus loin que je m'en souviens.

Mis à part le fait de vouloir lui rendre hommage, comme je l'ai dit précédemment je ne voulais pas choisir un sujet simplement parce que «je l'aime bien».



Travailler sur un de ses films était impensable et surtout inutile. C'est là que *La Triste Fin du petit enfant Huître* fait son entrée, livre paru en 1997. Il s'agit d'un recueil de 23 micro-nouvelles poétiques alliant le cocktail burtonien habituel, à savoir humour, imaginaire, violence et enfance. C'est d'ailleurs ce dernier élément qui a acté mon choix: l'enfance,

### **La source de nombreux mystères, de dilemmes, de peurs et d'émerveillement.**

Les textes étant relativement courts, sans trop de descriptions détaillées, ils offrent une grande liberté d'interprétation et de composition. Tous les critères étant respectés, j'ai pris ma décision. Il restait cependant un détail: le recueil comporte 23 histoires et, disposant de six mois pour réaliser le projet, ce nombre s'avérait trop élevé. J'ai donc fait une sélection de huit textes sur base de leur pertinence, de leur longueur et des thèmes abordés.

## 2. LE THÈME DE L'ENFANCE

D'un point de vue médical et physiologique, l'enfance s'étend de 0 à 10 ans. Cependant d'un point de vue juridique, cette période comprend parfois l'adolescence, allant jusqu'à 18 ans.

Cette phase de développement marque le début de notre vie, c'est celle durant laquelle toute notre identité se construit, marquée par les traumatismes, les peurs, l'émerveillement, la frustration, l'innocence. Les sentiments tels que l'amour, la haine, la colère, la tristesse s'expriment de manière différente selon chacun mais également selon l'âge et la culture.

C'est cette différence que Tim Burton exploite et creuse, la différence de vision et de ressenti d'une même émotion entre ses personnages (souvent des enfants) et ses spectateurs (principalement des adultes). Car si ses films font régulièrement appel à des enfants, ils n'en sont pas pour autant des films « pour enfant ».



*Les Noces Funèbres*, 2005, Tim Burton  
<http://www.tim-burton.net/galerie/les-films/galerie-les-longs-metrage/corpse-bride/corpse-bride-le-film/>

Si en médecine ou en droit, l'enfance un visage précis dans l'univers de Tim Burton le terme enfant n'est pas si évident. On distingue plusieurs catégories de personnages :

- **les « vrais » enfants**, de 0 à 10 ans emprunts de leur innocence, de leurs peurs, leur insouciance tels que Charlie (*Charlie et la chocolaterie*) ou Victor (*Frankenweenie*)
- **les adolescents mal adaptés** aux mondes dans lesquels ils évoluent comme Alice (*Alice aux pays des Merveilles*) et Edward (*Edward aux mains d'argent*)
- **les adultes aux comportements enfantins**, qui fuient leurs réalités pleines de responsabilités comme Willy Wonka (*Charlie et la chocolaterie*) ou Ed Bloom (*Big Fish*).



Victor, *Frankenweenie*  
<https://i.pinimg.com/originals/6e/80/e5/6e80e5be73caee9d736c7d47d86e7168.jpg>



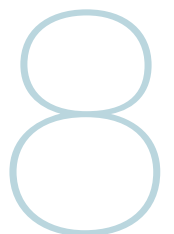
*L'Étrange Noël de Monsieur Jack*, 1994, Tim Burton  
<https://moviesanywhere.com/movie/tim-burtons-the-nightmare-before-christmas>

### 3. Burton en 2020

Depuis ses débuts en 1982 (avec *Vincent*), Tim Burton a toujours su se renouveler afin de perdurer dans le monde du cinéma mais aussi le milieu artistique en général. Il s'inspire essentiellement du non-sens pour nourrir ses productions. L'univers burtonien est un équilibre d'un monde ni tout à fait réel, ni tout à fait fantasmé, un endroit où les peurs sont explorées. Le réalisateur américain est bien évidemment reconnu pour la richesse de l'univers de ses visuels et les ambiances, le plus souvent inquiétantes, qu'il ajoute. *La Triste Fin du petit enfant huitre* se fonde sur un travail iconotextuel graphique et littéraire dont les modèles peuvent être cherchés dans la tradition du livre illustré pour la jeunesse. Dans la plupart des projets, Burton apporte un rapport plus ou moins direct à l'enfance. Cela fait partie de ses constantes, au même titre que l'horreur, le macabre, le monstre.

Il est donc légitime de se demander: **quel est l'intérêt, en 2020, d'illustrer des textes de Tim Burton?**

Illustrer consiste à proposer une image, un visuel nouveau, moderne, qui a pour but d'accompagner le lecteur dans la compréhension du texte mais aussi de sublimer ce dernier. Un texte et une image se complètent et se révèlent l'un et l'autre. Les textes de Tim Burton apportent au cerveau tellement de possibilités visuelles que je pense qu'il est intéressant d'amener cette dimension contemplative propre à l'image. L'intérêt dans cette démarche est aussi de prendre le contrepoint, de s'intéresser à des éléments qui pourraient passer inaperçus dans le texte, des détails qui échappent au lecteur à travers le texte mais qui auraient de l'importance dans les images afin de venir donner encore plus de poids au texte. De plus, l'objectif est de voir ce que rendent les textes de Tim Burton dans un univers visuel et graphique qui n'est pas le sien, car copier le style burtonien n'aurait aucun sens et aucun intérêt.





Afin de ne pas dénaturer le caractère burtonien des textes, je reprends des codes respectés par Tim Burton mais les interpréter et les transposer dans un univers graphique différent. L'un de ses codes est le travail de la silhouette.

L'univers visuel de Tim Burton a été fortement inspiré par le travail d'Arthur Rackham dans ses illustrations en noir et blanc très contrastées, très percutantes. Les silhouettes de ces illustrations s'inscrivent à la fois dans un imaginaire archaïque désuet du XVIII<sup>e</sup> siècle, mais également dans un univers effrayant où la monochromie donne une puissance aux éléments qui composent l'image. Tim Burton, par l'intermédiaire de plusieurs illustrateurs et oeuvres, hérite de cette imagerie sombre, tortueuse qu'on remarque très facilement dans ses créations comme *Sleepy Hollow*, *L'Étrange Noël de Monsieur Jack* ou *Frankenweenie*. Cependant, à l'inverse du travail de Rackham, Tim Burton ne joue pas avec un contraste très marqué, il atténue même cet aspect en créant des ambiances sombres, des scènes se déroulant principalement de nuit, dans le brouillard.



<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k56874807>

Le ton fantaisiste des films de Tim Burton nous rappelle une tendance de la littérature anglaise : le **nonsense**.

Je pense que c'est une caractéristique importante et surtout intéressante à conserver pour élaborer mon projet car c'est ce qui définit les textes de *La Triste Fin du petit enfant huitre*. Le nonsense connaît ses heures de gloire au XIX<sup>e</sup> siècle avec Edward Lear et Lewis Carroll. Dans *A Book of Nonsense*, par Edward Lear, toutes les pièces commencent par « Il y avait un... », présentant un personnage dans une situation étonnante, parfois invraisemblable, parfois tragique, toujours absurde. Le caractère tragique des poèmes d'Edward Lear se retrouve évidemment dans *La Triste Fin du petit enfant huitre* où nous apprenons qu'un petit garçon a des clous dans les yeux, qu'une jeune fille se jette dans un broyeur à ordures, où encore qu'un garçonnet a une tête de brie. L'auteur se nourrit du nonsense de Lear d'un point de vue stylistique mais aussi d'un point de vue esthétique. En revanche, là où Tim Burton se voudra novateur, c'est dans l'utilisation de la couleur dans ses livres illustrés, chose que Lear n'aura jamais fait pour des raisons esthétiques mais surtout techniques.

# SELEC- TION

- La fille qui fixait, fixait, fixait
- L'enfant avec des clous dans les yeux
  - La fille faite d'ordures
- L'enfant tâche : un Noël hors-norme
  - James
  - L'enfant-Brie
  - Justine
- La sortie du petit enfant huitre

# CONCEPT

## 1. Pistes graphiques

### **LIVRE POP-UP**

Les livres «animés» sont généralement destinés aux enfants, objets maniables et multidimensionnels, à la base commercialisés pour capter un nouveau lectorat. Les livres animés captent en effet le lecteur par les sensations, le visuel, le toucher, l'interactivité, la découverte, la surprise, la sensorialité. On découvre le livre, chaque nouveau décor, chaque pliage, il y a un étonnement à chaque nouvelle page. De plus on conserve l'aspect du livre original mais en cassant son format, en le rendant moderne, interactif et en amplifiant à travers l'aspect 3D les moments forts du récit.

### **ANIMATION 2D**

L'animation vectorielle offre à un texte comme celui-ci un nouveau support, numérique donc directement plus actuel. Il permet de mélanger les styles, on traite le récit avec fidélité mais en y ajoutant son univers graphique. L'animation est un support plus accessible, qui ne nécessite aucun pré-requis, pas besoin de savoir lire. Il est donc susceptible de toucher un public plus large, le but étant d'offrir à des gens qui ne s'intéressent pas à la littérature ces histoires via un support accessible. L'animation permet aussi de casser le côté linéaire qu'un livre peut avoir et d'offrir au texte une nouvelle dynamique.

Mon choix s'est finalement porté sur le livre pop-up car je voulais conserver le médium de base sur lequel les textes sont parus, mais donner une nouvelle dimension à ce support. La dimension sensorielle du pop-up va donner du volume aux textes. De plus, je trouvais pertinent le contraste entre le pop-up, essentiellement destiné aux enfants, le fait que les micro-nouvelles mettent en scène des enfants mais sans pour autant s'adresser à des enfants.

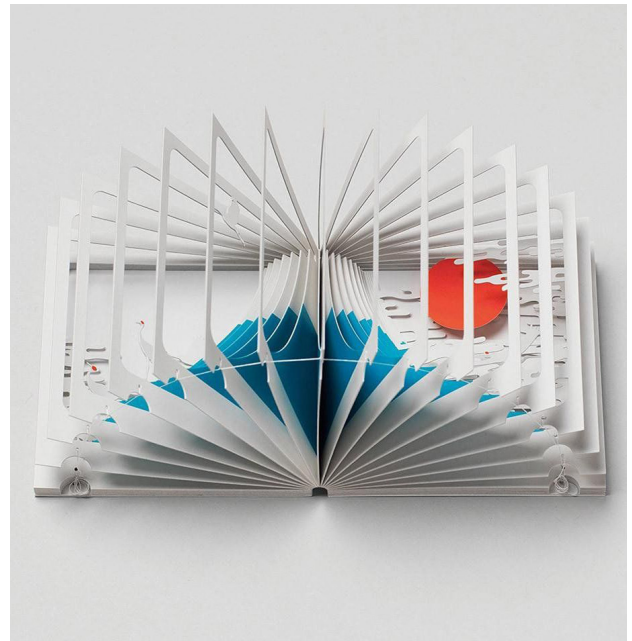


## 2. Le Pop Up

Le principe du livre animé remonte au Moyen-Âge, dans une volonté d'innover et de donner un rôle plus participatif aux lecteurs, les érudits imaginent des pliages, des montages qui dynamisent les récits. Un des premiers ouvrages comportant des images à volets mobiles se trouve être une édition des «Voyages de Jean Mandeville» publié en 1481. Pop up, livre animé, livre à systèmes, toutes ces formulations désignent un livre dans lequel on est venu intégrer des pliages créant ainsi des volumes, des formes, des mouvements, des sons. Le terme «Pop up» rappelle également les fenêtres publicitaires qui apparaissent sur notre écran lorsque nous naviguons sur internet.

*Les notions de surprise et de surgissement sont à la base même de ce principe.*

Les livres pop up contemporains atteignent désormais un niveau d'ingénierie papier assez époustouflant. Des maîtres en la matière comme David Carter ou Philippe Ug élaborent des pliages et des montages qui, au moment où ils se déploient, peuvent aller jusqu'à doubler la hauteur du livre. Le livre animé moderne vient en complément du récit, il le condense. Le déploiement du système papier ne peut se faire qu'avec l'intervention du lecteur lorsqu'il tourne la page, ce dernier devient alors acteur et spectateur de la scène qui apparaît. L'engouement qui s'est constitué autour de ces livres-animés est tel qu'il a étendu la portée de ces ouvrages. Longtemps destinés aux enfants dans leur éveil, les livres à systèmes sont désormais un genre à part entière, donnant naissance à de nombreux workshops, forums ou expositions.



<https://www.pinterest.fr/pin/298222806577049830/>



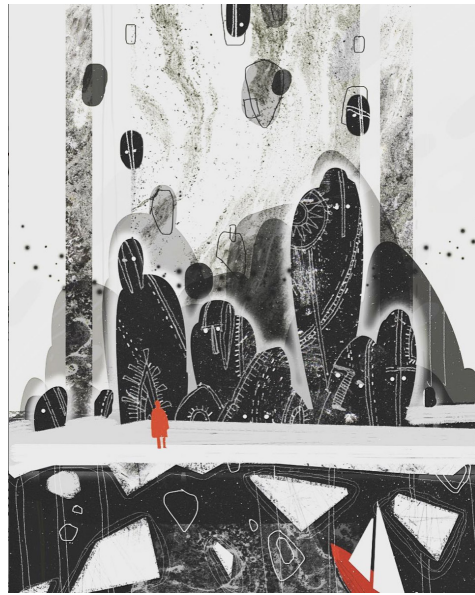
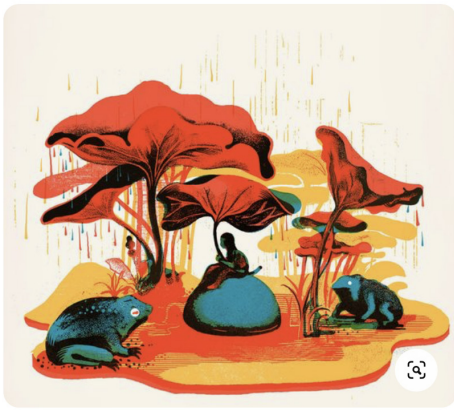
<https://www.philippe-ug.fr/livres-de-jeunesse/lutins-des-bois/>



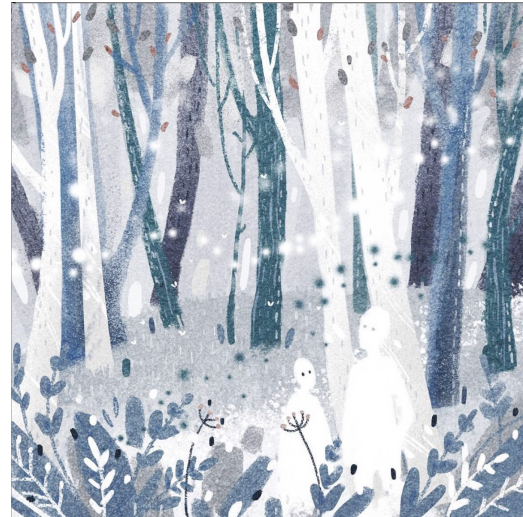
<https://www.philippe-ug.fr/livres-de-jeunesse/drole-doiseau/>

# MOOD-BOARD

ICINORI  
<http://icinori.com>

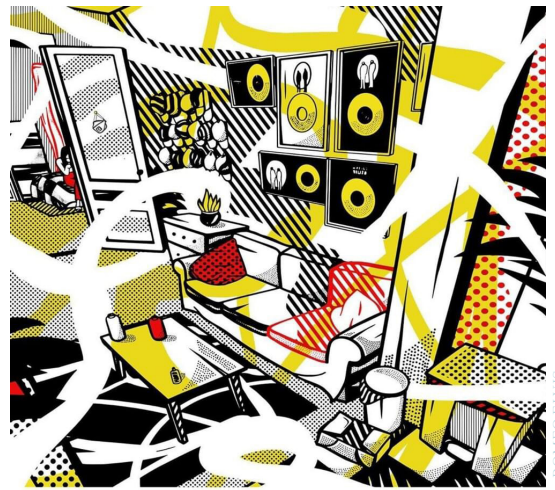
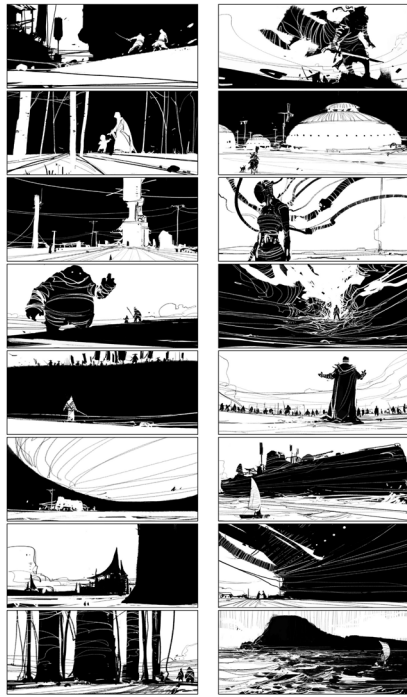


KIRSTEN SMITH



ANASTASIA SUVOROVA  
[https://www.behance.net/ChaosEgo?tracking\\_source=search\\_users\\_recommended%7CAnastasia%20Suvorova](https://www.behance.net/ChaosEgo?tracking_source=search_users_recommended%7CAnastasia%20Suvorova)

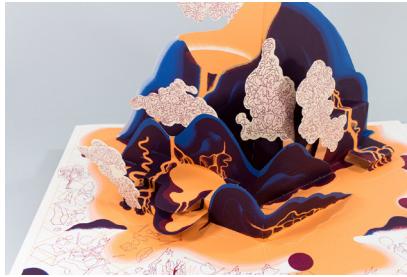
SUTJAN



Roméo Elvis

*Maison*

ROMÉO ELVIS



YURAI DU

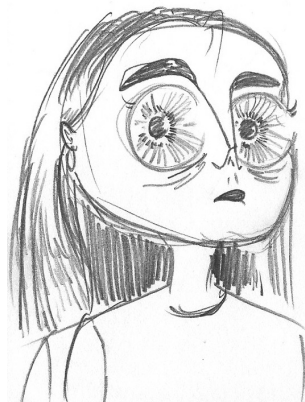
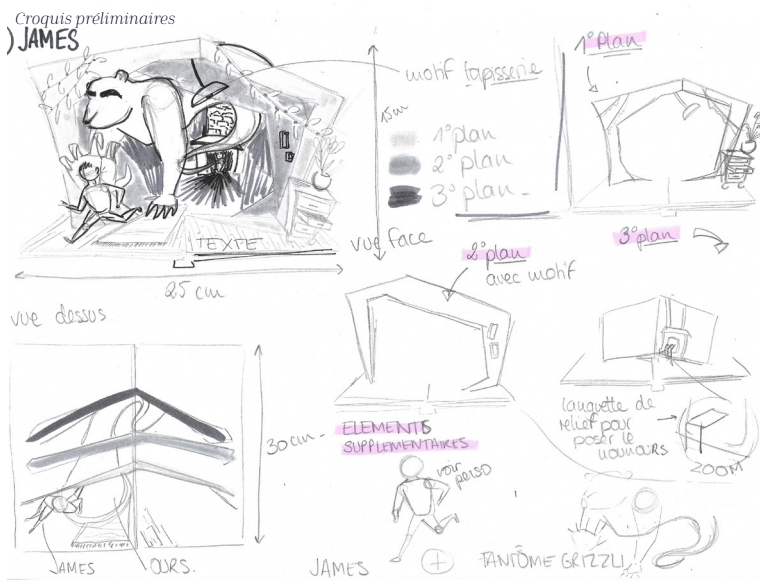
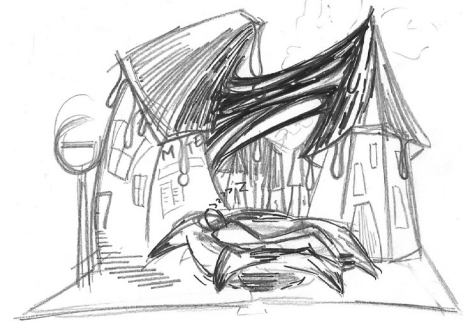
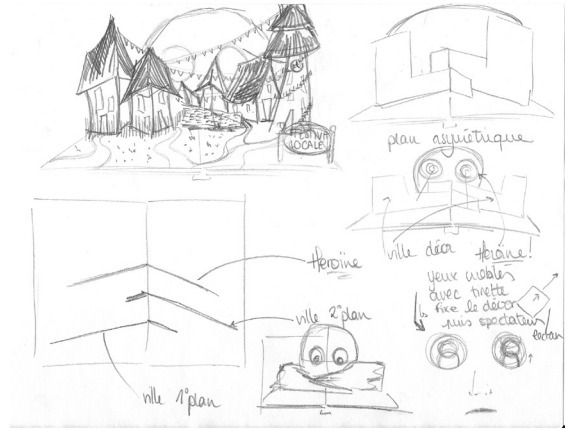


ICINORI



PHILIPPE UG

Je me suis vite lancée dans des croquis, des recherches de personnages, d'éléments de décors, des compositions, sans trop savoir précisément ce que je voulais faire. Et c'est là qu'à été ma principale erreur, j'ai foncé tête baissée sans avoir réfléchi à l'univers que je voulais développer dans mes visuels. J'ai donc rapidement été bloquée pour plusieurs raisons. Premièrement, ce que je produisais ne me plaisait pas, je n'aimais pas le résultat et la façon de faire. Deuxièmement, je me suis rendu compte le style que j'explorais avait tendance à tendre vers l'univers burtonien, ce qu'il fallait éviter absolument. De plus, il manquait d'une cohérence, d'un fil rouge, d'une intention dans ce que je faisais.



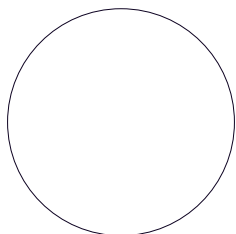
J'étais de retour au point de départ, je suis resté bloquée sur cette étape plusieurs mois, le confinement ne m'ayant pas aidée j'ai perdu énormément de temps à tourner et retourner ce problème dans ma tête. Comme je l'ai évoqué dans l'avant-propos, je me suis heurtée à un équilibre précaire que je ne maîtrise clairement pas. Je passais mon temps dans mes livres, magazines, sur internet à me nourrir de références, de travaux d'artistes pour tenter de trouver ce que je voulais faire et comment le faire, sans produire pour autant. À chaque fois que je trouvais une piste, une influence je ne pouvais m'empêcher d'anticiper tous les problèmes auxquels je ferais face avec un tel processus, ce qui pourrait m'être reproché. Les semaines, les mois ont passé et à trop me creuser le cerveau, à me faire peur et me bloquer toute seule, à me brider inutilement je n'avais pas avancé.

J'ai donc décidé de repartir du début, de reprendre la base de mon projet : les textes. Alors j'ai étudié Tim Burton, son travail, sa façon de travailler, ses inspirations. Je savais qu'il fallait que je m'en éloigne tout en gardant à l'esprit les deux caractéristiques qui allaient devenir mon leitmotiv graphique : **la silhouette et le nonsense**.

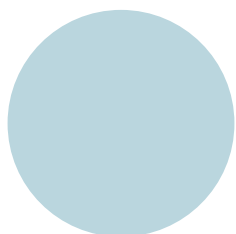
La recherche graphique a étonnement été la partie la plus délicate à effectuer pour moi. J'ai compris que je ne voulais pas me lancer dans un aspect d'illustration pur, réaliste, détaillé, minutieux car tout d'abord cela ne me correspond pas et puis j'estimais que ça collait bien trop facilement à l'idée première qu'on pouvait se faire. De plus, un visuel illustré détaillé et réaliste

aurait constitué, à mon sens, un piège bien trop risqué : faire du Tim Burton. De plus je trouvais intéressant l'idée de pousser la poésie de l'auteur dans un univers visuel aux antipodes de ce qui est imaginé quand on évoque Tim Burton.

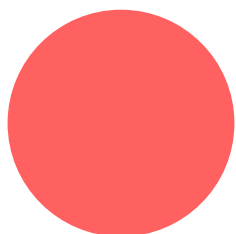
J'ai donc pensé à un univers coloré, ultra graphique, abstrait, géométrique, constitué de motifs et d'aplats. Afin de ne pas me perdre dans un travail colorimétrique trop complexe que j'aurais eu des difficultés à gérer j'ai choisi de partir sur trois couleurs et le blanc du papier. Une première couleur très foncée (#0D0221), une couleur intermédiaire issue du nuancier de mon ton foncé (#BAD6DE) et une couleur de contraste pour venir créer une rupture (#FF6060).



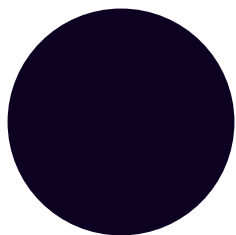
#FFFFFF



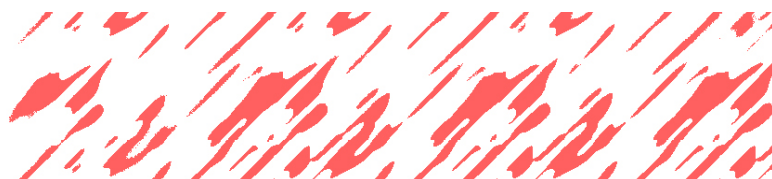
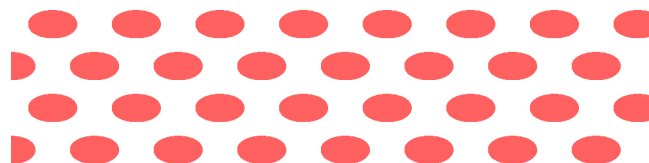
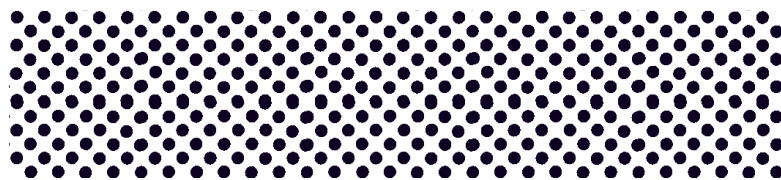
#BAD6DE



#FF6060



#0D0221



16



## INFLUENCES GRAPHIQUES

### Icinori

<http://icinori.com>

C'est un couple de dessinateurs, plasticiens, éditeurs, Mayumi Otero et Raphael Urwiller qui alternent entre projets personnels et travaux de collaboration. Ils ont notamment travaillé avec Le monde, New York Times, Les Inrocks, Forbes, Canal+, Pompidou Metz. Ils sont d'ailleurs intervenus pour des workshops à La Cambre (Bruxelles) et Saint Luc (Gand et Anvers). Je me suis beaucoup inspiré de leurs compositions un peu déstructurées, assez surréaliste et aussi de la façon dont ils évoquent les éléments sans pour autant les détailler. Leur travail de gestion des couleurs, des matières et des motifs m'a aussi beaucoup aidé pour habiller mes aplats.



### Philippe Ug

<https://www.philippe-ug.fr>

Graphiste, ingénieur papier, imprimeur, sérigraphe, Philippe Ug est ma plus grosse référence sur ce projet car j'ai pu m'en inspirer tant sur le plan technique grâce aux pliages pop up qu'il propose, que sur le plan graphique. La plupart de ses livres proposent des univers esthétiques percutants, avec un camaïeu de couleurs qui dynamisent ses illustrations. Il rend ses pliages et ses visuels extrêmement graphiques et c'est cet aspect que je voulais retrouver dans mon projet.



### Anastasia Suvorova

<https://chaosego.com>

C'est une jeune artiste illustratrice russe, elle produit essentiellement des illustrations destinées à l'édition mais compose également pour des publicités, des posters, des magazines. J'aime beaucoup la délicatesse et la finesse qu'elle met dans ses visuels, l'omniprésence de la nature ainsi que la façon dont elle joue avec les nuances d'une même couleur.

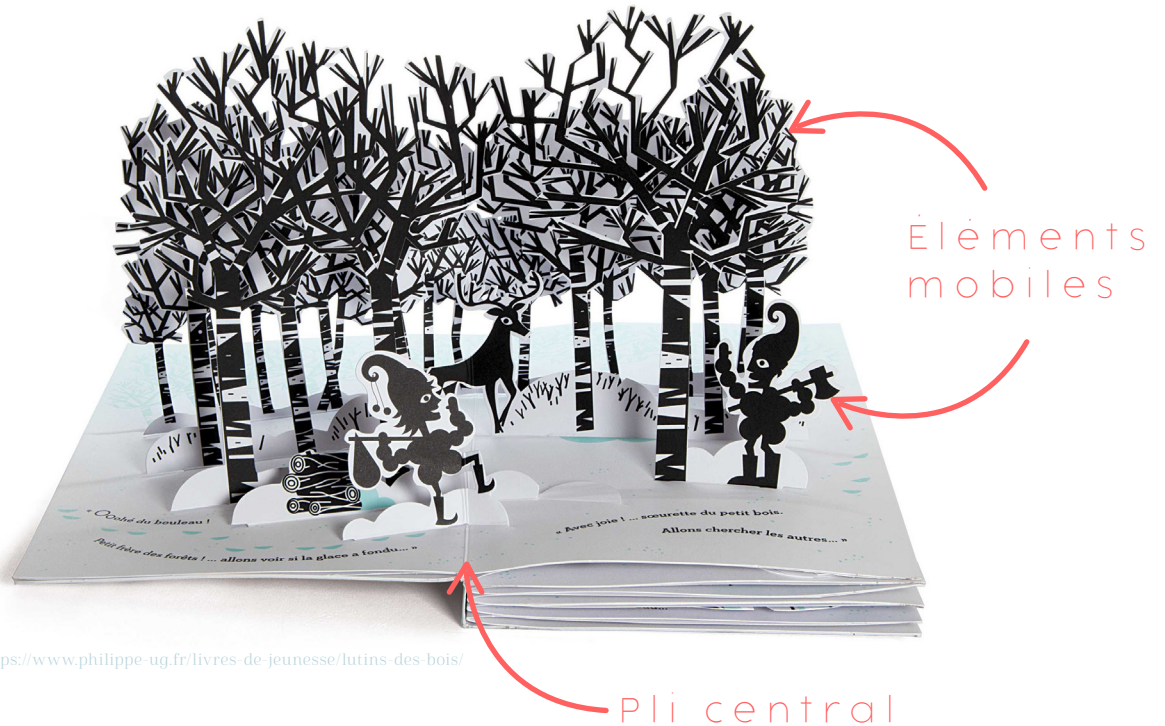




ICINORI



# MA- QUETTES



<https://www.philippe-ug.fr/livres-de-jeunesse/lutins-des-bois/>

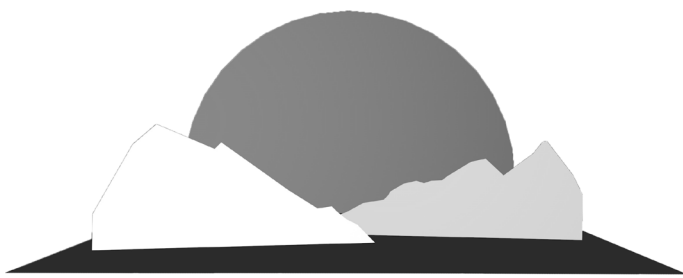
Une fois mon Moodboard bien défini, mes influences bien ancrées j'ai pu me concentrer sur la partie technique du projet : **le pop up**.

Les deux défis majeurs dans cette pratique sont, premièrement, peu importe le pliage que vous effectuez, au moment de fermer la page tout doit bien s'imbriquer, bien se replier et rien ne doit dépasser du livre. Deuxièmement, bien évidemment le mécanisme doit fonctionner au moment du déploiement sinon le pop up ne prend pas vie. Après avoir effectué trois workshops de pop up je connais assez bien les systèmes et la manière dont les détourner. En réalité, une fois les mécanismes de base assimilés il est très simple de s'approprier les pliages pour les adapter aux formes et aux dimensions souhaitées.

La plupart des montages prennent appui sur le pli central qui réside dans un livre, au niveau de la reliure. Ce pli étant solide et fixe on peut faire fonctionner absolument n'importe quel mécanisme sur cette base. Il existe une multitude de mécanismes, j'ai donc essayé de varier au maximum mes systèmes afin que le lecteur ne s'ennuie pas, mais aussi que ce soit hétéroclite visuellement et dynamiquement. Afin d'explorer mes possibilités et de parfaitement bien calibrer mes mécanismes j'ai dans un premier lieu procédé à la création de maquette-blanc. Le but était de visualiser les dynamiques que le pliage m'offrait, les zones libres, ainsi que la faisabilité. Le fait de travailler sur un papier vierge permet d'avoir une neutralité et un recul lors de l'étape suivante : la composition des images.

# LA FILLE QUI FIXAIT, FIXAIT, FIXAIT

J'ai connu une fille, jadis,  
Qui restait là à regarder, l'oeil fixe,  
Quoi, qui, y ou x,  
Elle s'en souciait comme d'une cerise.  
Elle fixait les pâquerettes.  
Le ciel au-dessus de sa tête.  
Ou pareillement vous fixait, vous, à perpète,  
Sans que vous sachiez pourquoi cette fixette.  
Concours local des yeux fixes :  
après victoire sans conteste,  
Elle finit par accorder à ses yeux  
Un repos qu'ils méritaient bien.



Maquette-blanc



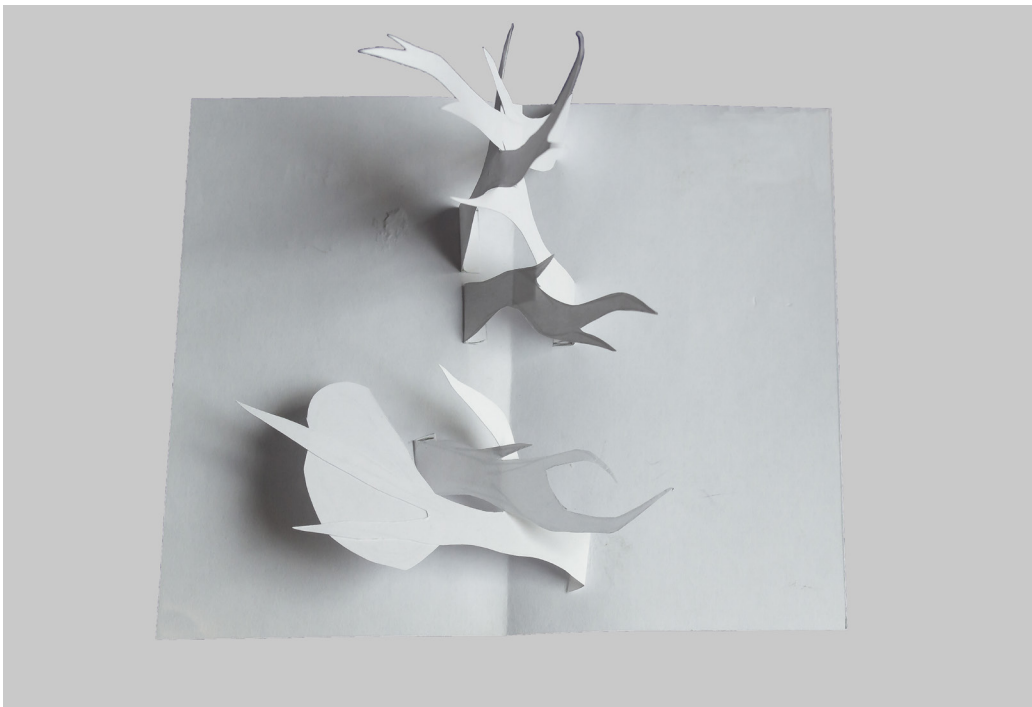
Composition

Pour la construction j'ai imaginé ici un système basé sur le pli central avec des plis en V qui se relèvent. On remarque donc la page de support, un élément mobile symétriques où se posera le personnage ainsi que deux éléments mobiles asymétriques qui supporteront tout le décor.

Après lecture de ce texte j'ai surtout visualiser une ambiance. Comme je l'ai expliqué précédemment je souhaite vraiment mettre en avant la partie immergé de l'iceberg, la partie auquel on ne pensera pas forcément en lisant le texte. Comme les sept autres nouvelles, ici on met le personnage en position principale, je me suis donc posé la question : dans quel environnement évolue ce personnage? Dans quelle ambiance? Est ce dans un petit village normand? Tokyo en 1960? Dans ma démarche ce sont les caractéristiques du personnages qui ont inspirés les éléments du décors. La jeune fille fixe, l'accent est mit sur cet état de fait. J'ai donc mit en scène une omniprésence de fenêtre qui frôle voyeurisme, le personnage ne devient pas secondaire pour autant, c'est le décor qui s'est mit au service du personnage, il s'est adapté à elle.

# L'ENFANT AVEC DES CLOUS DANS LES YEUX

L'enfant avec des clous dans les globes oculaires monta son  
arbre en métal,  
Lequel avait vraiment un drôle d'air  
Puisque l'enfant n'y voyait que dalle.



Maquette-blanco

Ici nous rencontrons un enfant que l'on comprend vite atypique, il aurait des clous dans les yeux. Cette information étant précise et immuable, j'ai pris le parti de m'intéresser à ce qui n'était pas défini dans le texte : l'arbre. Hormis le fait qu'il soit en métal, on sait rien de plus. Il s'agit donc de placer un personnage dans un environnement et une temporalité qui permet de situer le lecteur. L'une des caractéristiques de ces poèmes et donc, par extension, de mon recueil est le nonsense. Il n'est donc pas nécessaire d'apporter des éclaircissements au lecteur sur pourquoi cette scène se déroule ou encore pourquoi cet enfant a des clous dans les orbites, la situation est burlesque et c'est tout le principe. Justifier ces choix ou cette scène reviendrait à dénaturer totalement le genre du livre.

La construction de cette page se fait grâce à des éléments mobiles fixés le long du pli central, ces éléments sont disposés de part et d'autre du pli. Afin que le système fonctionne, les éléments se soutiennent et se retiennent entre eux puisque un élément fixé sur la page de gauche est obligatoirement soudé avec un élément de la page de droite.

# LA FILLE FAITE D'ORDURES

Il était une fois une nénette qui d'ordures était faite.

Elle était vraiment cracra et puait comme un putois.

Elle vivait dans le malheur, voire en noire dépression,

peut-être à cause des heures passées dans les décharges et leurs vapeurs.

Le seul répit dans sa vie, la seule lueur, lui vint d'un type nommé Stan,

qui était l'éboueur du quartier.

Il l'aima d'amour pur et lui proposa l'anneau,

mais déjà elle avait fait le grand saut dans un broyeur d'ordures.

L'histoire tragique d'une jeune fille qui se jette dans un broyeur, à l'image du récit précédent la question n'est pas de savoir les raisons de son geste. Je me suis donc concentré sur la machine, l'élément dans lequel le personnage se jette à corps perdu, le broyeur prend donc la place centrale de mon image. Le deuxième élément sur lequel je me suis concentré est le mouvement, l'action de «faire le grand saut». Pour retranscrire cette sensation et cette dynamique j'ai donc mit à profit le pop up en utilisant un système à mouvement. La construction de cette double page est une des plus complexe de mon projet car elle combine une superposition de plans, une imbrication de pliage et un élément mobile animé.

Sur la page de gauche, j'ai placé deux plans asymétriques superposés et décalés l'un par rapport à l'autre pour optimiser la fluidité du pliage ainsi que la lecture. Dans ces plans vient prendre naissance l'élément de la page de droite, cet élément, asymétrique également, se prolonge pour aboutir à un contre-pli permettant l'animation de la languette sur laquelle se placera le personnage.

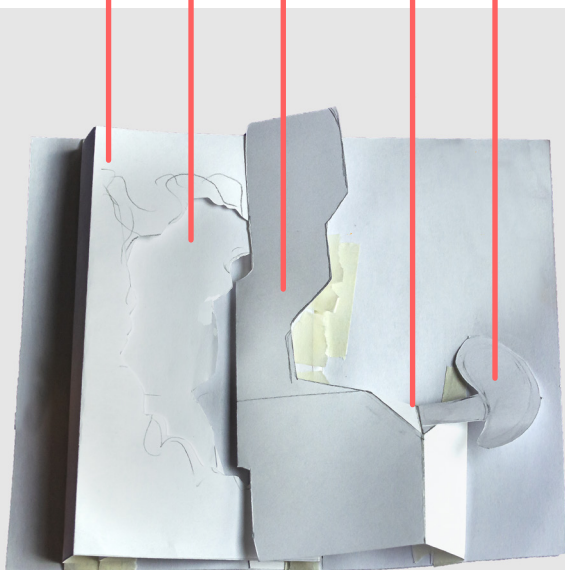
Premier plan asymétrique

Second plan asymétrique

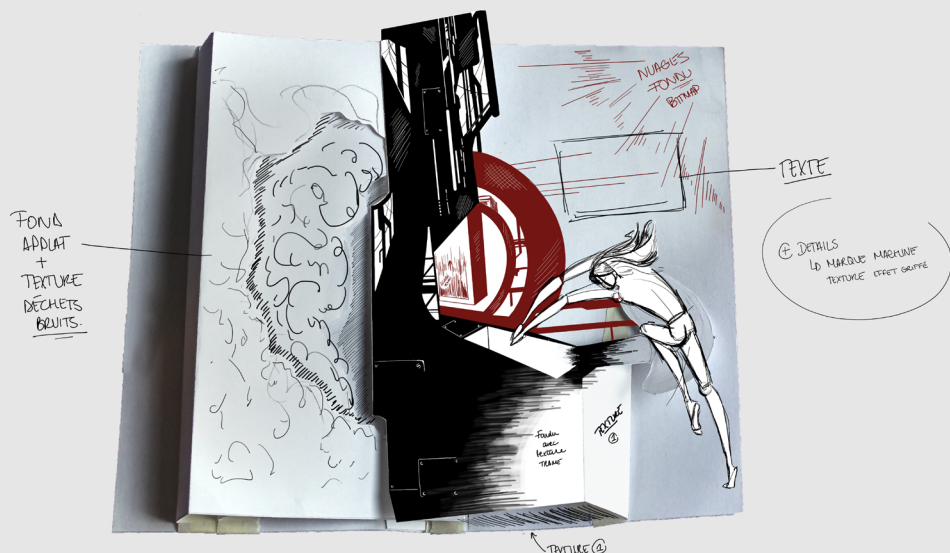
Plan imbriqué

Contre-pli

Languette



Maquette-blanc



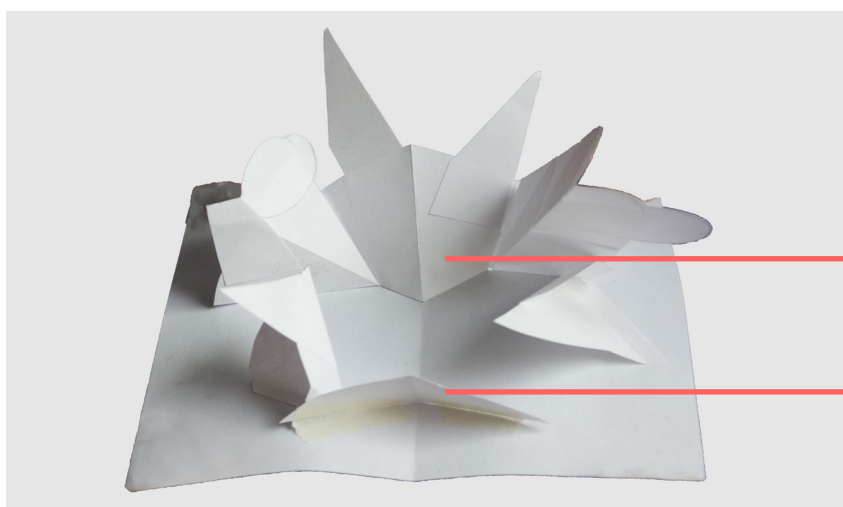
Composition

## L'ENFANT BRIE

L'Enfant Brie rêva (deux fois, pas plus) que sa tronche pleine et ronde n'était plus qu'une tranche.

Le droit de jouer avec eux, les autres enfants jamais ne le lui donnaient,

mais au moins Brie s'accordait bien avec un bon Chardonnay..



Plis principaux

Pour cette nouvelle, j'ai choisi de travailler avec un système d'accumulation de plis en V. La totalité de ma structure prend appui sur les deux seuls plis qui sont connectés au pli central, tous les autres plis s'articulent en fonction de ces deux là. Au départ des plis principaux, j'ai collé des plis secondaires à différents degrés d'angle pour varier la forme générale.

Mon idée, en arborant une structure concentrique comme celle-ci, est d'évoquer les pressions que subit cet enfant atypique par les autres enfants de son âge. L'effet d'encercllement, de rond est là pour approfondir cette sensation de prise au piège ressentie par l'Enfant Brie. De plus, j'ai délibérément laissé des formes assez brutes et pointues pour accentuer la violence morale mais aussi physique dont l'enfant peut être victime à cause de ses camarades.



Maquette-blanc



Composition

## ENFANT TÂCHE : UN NOËL HORS NORME

Enfant Tache eut pour Noël un nouvel uniforme,  
bien propre, repassé comme il faut,  
confortable et très chaud.

Mais il ne s'écoula guère de minutes (dix, pas plus)  
sans que se répandissent  
ces fameuses taches, humide et grasse parure,  
qui de nouveau apparurent.

Je trouve que ce texte représente bien le nonsense que j'évoquais un peu plus tôt. Nous sommes face à une figure enfantine qui subit la fatalité qui lui a été attribuée, à savoir, être sali en permanence. Ces tâches ne sont pas détaillées, très peu décrites ce qui me laisse un champ d'action et d'interprétation d'une grande liberté. On comprend par la tournure du texte que ces tâches ne veulent pas être perçues comme de vulgaires erreurs, ce ne sont pas de simples tâches provoquées par de l'inattention. Elles sont synonymes de fatalité chez un être humain et qu'est ce qui est fatalement présent chez chaque être? Les émotions. Je vois ces tâches comme la métaphore des sentiments d'un garçonnet qui se laisse envahir par elle involontairement. Afin d'illustrer au mieux ces tâches j'ai conçu un système à superposition avec des pleins et des vides, ce qui permet de créer une multitude de zones qui s'entremêlent, à l'image des émotions de ce garçon.



## JUSTINE

Par peur de poursuites en justice,  
appelons-la juste Justine  
(ou bien «la droguée qui était folle de colle»)  
Pourquoi je connais son vice effrené?  
Eh bien, quand elle mouche son nez,  
sur sa face reste collé le kleenex.

Tout comme *La fille faite d'ordures*, on est ici sur une des structures les plus complexes que j'ai faite. Grâce au pli centrale j'ai développé un premier niveau, jusque là rien de compliqué. Mais sur ce niveau j'ai posé un autre niveau qui utilise le premier niveau comme un substitut au pli centrale, j'ai répété cette opération pour obtenir trois niveaux qui se déploient. Cela m'amène à une structure qui monte très haut, quasiment le double de la hauteur qui est ma mesure de référence puisque le pliage ne doit pas sortir du livre une fois fermé. Je voulais un montage assez impressionnant pour avoir un contraste marqué entre Justine, le personnage, qui est complètement à côté de la réalité et le monde qui l'entoure symbolisé par cette immeuble. Cette hiérarchie de masse établie un rapport de dominant-dominé sous-entendu par le texte.



Maquette-blanc



Maquette composition

## LA SORTIE DU PETIT ENFANT HÛÎTRE

Pour Halloween, notre petit gamin huître décida de se déguiser en humain.

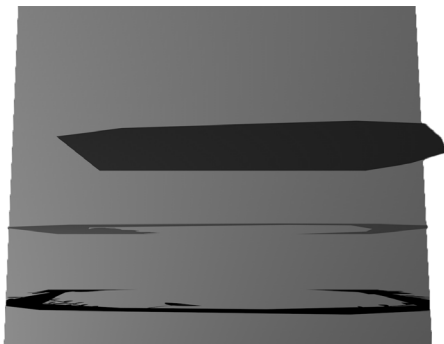
Ce texte est très court, c'est d'ailleurs celui qui est le plus libre car il y a très peu d'éléments, un personnage et une date. En fonction de ça j'ai pensé la scène auquel le lecteur assiste, non seulement il y assiste mais en plus il doit y participer de manière direct s'il veut découvrir la totalité du visuel. En effet, j'ai effectué un pliage symétrique avec des contre-plis créant ainsi du volume dans la double page. Ce volume est troué pour symboliser le judas présent sur les portes de maison, la scène se déroulant à Halloween, le lecteur peut approcher son œil de l'ouverture pour découvrir l'enfant, comme s'il se trouvait sur le péron de son logement, toquant à la porte pour réclamer des bonbons.

# JAMES

Inopportunément, le père Noël offrit à James un nounours, ignorant qu'il avait été lacéré par un grizzli un peu plus tôt dans l'an.

Le mécanisme mit en place ici repose sur des trois plans disposés l'un derrière l'autre afin de créer une impression de profondeur. Le protagoniste, traumatisé par une expérience récente reçoit un objet

lié à cet événement, ce qui va provoquer chez lui un stress intense, des hallucinations dues à la peur. Il va transposer sur la peluche, la crainte immense qu'il éprouve pour les grizzlis. Afin d'appuyer cet idée de traumatisme j'ai cherché à faire circuler la vision du grizzli à travers le décor pour qu'on sente que le personnage est acculé. Ici aussi le rapport de dominant-dominé est essentiel car c'est ce qui justifie l'action.



Maquette blanco (vue dessus)

# IMPRESSSION ET MONTAGE

Une fois les maquettes établies, après m'être assurée que les systèmes marchent parfaitement bien, avoir composé les visuels propre à chaque double-page, vient l'étape de l'impression. Pour se faire je dois démonter mes maquettes, mesurer chaque éléments mobiles et lui créer un patron qui me servira de base. Je viens ensuite poser la partie du visuel qui correspond à l'élément que je traite. Je laisse un filet de contour sur mon élément afin de me faciliter la tâche lors de la découpe. J'opère ainsi pour tous mes éléments individuels. Une fois que toutes les pièces de mon puzzle sont calibrées, je place tout sur une bande d'impression que je donnerais à l'imprimeur. Pour que mes pop up obtiennent une certaine tenue j'imprime sur un papier un peu plus épais qu'un papier machine classique.

Lorsque mon impression sera finie, je découperais chacun de mes éléments afin d'avoir toutes mes pièces détachées et je n'aurais plus qu'à remonter mes structures tout comme je l'ai fait pour les maquettes, en prenant soin de ne pas laisser apparaître de colle et de ne pas griffer l'impression. Au moment où je finis mon mémoire je ne suis pas encore arrivé à cette étape je ne peux donc pas vous montre de photo de cette étape. Cependant je glisserais des images de ce processus dans mon dossier de présentation.

# CONCLUSION

Ce projet aura été pour moi un réel défi, pour plusieurs raisons. La troisième année du bachelor est censée nous permettre de nous perfectionner, de montrer à nos professeurs et aux membres du jury extérieur ce que nous avons appris pendant trois ans, ce qui nous a animé, les choses qui nous ont révélé. Malheureusement, l'angoisse et la pression m'ont poussé dans des retranchements qui m'ont éloigné de cette optique. Pendant de longs mois je me suis sentie noyée dans un sentiment d'échec, d'incapacité totale à produire quoique ce soit. Bien que j'ai découvert un nombre phénoménal de disciplines, de techniques, de connaissances qui m'ont émerveillé durant ces trois ans, j'ai sincèrement eu l'impression de n'avoir rien à donner. Je vous mentirais si je disais que je n'avais pas songé à abandonner plusieurs fois, si près de la fin...

Tout au long de mon cursus à Saint Luc j'ai pensé à cette année. Je me suis imaginé faire des tas de projets différents, chaque nouvelle idée me motivait. Et au moment d'y aller, le vide. L'étendue des possibilités qui s'offraient à moi m'a terrorisé. Comment être sûre de faire le bon choix? De choisir le bon thème? Qu'est ce que je peu apporter de neuf et d'unique à ce sujet? Quel médium choisir pour exprimer au mieux mes idées? L'année qui aurait dû me révéler, sublimer mon travail, mes choix graphiques a bien causer m'avalé toute crue. Je sais que j'ai encore énormément de chemin à faire, beaucoup de choses à apprendre, de travail à abattre, aussi bien en tant que graphiste qu'en tant que être humain. Car s'il est essentiel de se remettre en question régulièrement, je ne peux plus me laisser envahir par de tels questionnements qui remettent tout en cause.

Bien que cette année aura été éprouvante et complexe, elle n'enlève rien au plaisir que j'ai pris à étudier dans cette école, aux rencontres que j'y ai faites. Je remercie tous mes professeurs qui m'ont, chacun à leur manière, enseigné ce qu'ils avaient de meilleur. Malgré toutes mes angoisses, je suis persuadée que j'ai choisi la bonne voie et même s'il me faut travailler vingt fois plus que d'autre pour y arriver je le ferais. Saint Luc me manquera sûrement, on ne retrouve pas une telle ambiance créative, un tel soutien des professeurs si facilement. Mais j'ai hâte de découvrir d'autres choses, d'autres techniques, d'autres disciplines, d'autres horizons. Je remercie toutes les personnes qui m'ont un jour soutenu dans mon parcours. Je sais que contrairement à d'autre, je n'ai pas forcément trouvé mon propre style graphique, que je ne l'ai pas encore expérimenté. Mais je ne désespère pas, cela viendra, je ferais tout pour.

# BIBLIO- GRAPHIE

- Burton, Tim, *La Triste Fin du Petit Enfant Huître*, Éditions 10/18, 2008
- Boissonneau, Mélanie; Bonhomme, Bérénice; Boutang, Adrienne, *Tim Burton - Horreurs Infantines*, Paris, L'Harmattan, 2016
- Lear, Edward, *A Book of Nonsense*, 1846
- Impressive : Printmaking, Letterpress and Graphic Design, Éditions Gestalten, 2011
- Magazines Étapes numéros 252, 253, 254, Paris, Étapes: Éditions, 2020

# WEBO- GRAPHIE

- <https://www.museedesartsdecoratifs.fr/francais/bibliotheque/actualites-583/expositions-terminees/presentation-1782>
- <https://mondedulivre.hypotheses.org/1049>
- <https://gazette.gothicat-world.com/2015/07/28/les-livres-pop-up-mais-quest-ce-que-cest/>
- <https://www.philippe-ug.fr>
- <http://www.tim-burton.net/biographie/biographie/>
- <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k56874807>
- <https://www.youtube.com/watch?v=eCq12WLoRx4&list=PLMjpsvQ4T0Kco60p2UB-2DR-jlpJBPDN6R&index=8&t=0s>
- <https://www.youtube.com/watch?v=MUQirvjhwDU&list=PLMjpsvQ4T0Kco60p2UB-2DR-jlpJBPDN6R&index=5>
- <http://icinori.com>
- [https://www.behance.net/ChaosEgo?tracking\\_source=search\\_users\\_recommended%7CAnastasia%20Suvorova](https://www.behance.net/ChaosEgo?tracking_source=search_users_recommended%7CAnastasia%20Suvorova)