



↑
Page d'inventaire de la boîte reproduite dans le couvercle et dans le livret d'accompagnement.

Le design graphique pour tous !

Le design graphique est partout et y initier les enfants dans le cadre de l'école – et pourquoi pas de la bibliothèque – est à la fois important et joyeux. Surtout quand c'est un Paul Cox très inspiré qui emprunte le mode du jeu pour offrir un Ludo-graphe d'une grande richesse aux enfants de l'âge de l'école élémentaire.

Le design graphique est présent dans tous les aspects de notre vie, y compris ceux de l'enseignement, souligne Marie Gouyon, chargée des projets de médiation au CNAP (Centre national des Arts plastiques). L'objet de ce kit est donc de « sensibiliser les enseignants au fait que lorsqu'un élève écrit son nom, un titre, une date à tel ou tel endroit sur sa feuille, d'une certaine manière il fait déjà acte de design graphique, et donc d'ancrer le design graphique dans la pratique quotidienne de la classe. »

L'équipe du CNAP a eu l'ingénieuse idée de proposer à l'artiste Paul Cox, dont on connaît l'inventivité toujours renouvelée pour explorer divers domaines – peinture, affiches, livres, décors,

jeux, installations, etc. – à partir d'une gamme de formes, de matières et de couleurs, d'imaginer un objet à manipuler. « J'ai vu là l'occasion de mettre en œuvre, avec une destination précise, des choses que j'avais jusque-là esquissées sans cadre théorique, comme dans "Jeu de construction"¹, par exemple. Ainsi, le premier nom qui m'est venu à l'esprit comme personne tutélaire c'est évidemment Bruno Munari, non pas pour me mesurer à lui, mais comme figure inspiratrice. De mon point de vue, je vois le design graphique comme un jeu de construction – comme l'écriture ou le langage –, aussi la réponse que j'ai voulu donner à la commande, c'est un jeu de construction, avec des modules en deux dimensions, qui permettraient de construire une composition à plat. Le jeu, parce qu'il est important dans la création artistique mais aussi dans l'apprentissage ; le jeu de construction est l'archétype du jeu que j'ai déjà beaucoup décliné sous toutes sortes de formes. »

Sous forme d'un élégant grand coffret rouge, qui a été inspiré à Paul Cox par les boîtes de Meccano de son enfance, le kit propose un livret-guide avec des textes théoriques et historiques de spécialistes sur le design graphique,

↓
Paul Cox: Le Ludographe – Connaître et pratiquer le design graphique à l'école élémentaire. YouTube.



le rôle qu'il joue dans notre appréhension de notre environnement et les enjeux dans la communication visuelle, les outils qu'il nécessite, et divers scénarios pédagogiques pour sensibiliser et mettre en pratique avec les enfants.

Organisé en trois thématiques – identifier, orienter, organiser – avec de nombreuses références visuelles, il a fait l'objet d'une longue réflexion du groupe de pilotage rassemblant enseignants, designers graphiques et autres spécialistes. Surtout, le coffret rassemble près de deux cents objets, dont l'inventaire figure à l'intérieur du couvercle : des cartes reproduisant, recto-verso, toutes sortes de caractères typographiques déclinant l'alphabet, dans différentes polices, classiques ou contemporaines, des éléments typographiques, tels des filets, pointillés, signes de ponctuation, etc., ou encore des gris typographiques ; des images répétées sous différentes formes (dessin, photo, peinture, etc.) et détournées diversement pour saisir leur utilisation dans la page ; des éléments transparents imprimés en cyan, magenta, jaune et noir qui permettent par superposition de recréer des images et de comprendre comment se crée une image en quadrichromie ; enfin, des aplats de couleur, aux formes diverses, transparentes ou opaques. Tous ces éléments sont à manipuler par les enfants d'abord pour créer un objet collectivement, en abordant les différentes notions et principes du design graphique, puis pour constituer leur propre ludographe à partir d'éléments glanés dans leur environnement. « L'idée est d'inciter l'élève à rechercher et constituer sa propre matière graphique, celle qui le touche et lui convient, en découpant des flyers, des pages de magazines, etc. », ajoute Marie Gouyon. Paul Cox complète : « Pour moi, la dimension du faire est essentielle, surtout aujourd'hui où le design peut ne pas passer par la matérialité mais seulement par



l'ordinateur ; pouvoir manipuler les différents modules pour fabriquer quelque chose, comme l'ont toujours fait les enfants, est important. Cette partie manuelle de manipulation est importante parce qu'avec le contact direct avec les petites cartes qui révèlent la beauté et les détails de la lettre, il a beaucoup à apprendre.»

C'est superbe, le livret comme tous ces objets, et ça donne envie de se lancer dans la composition d'affiches, de flyers, de cartes... Certes, *Le Ludographe – Connaître et pratiquer le design graphique à l'école élémentaire* a été conçu pour les enseignants et leurs élèves, et il est donc clairement pédagogique ; mais parce que l'initiation au design graphique pourrait, devrait aussi se faire ailleurs, entre autres en bibliothèque dans le cadre d'ateliers, cette proposition enthousiasmante gagne à être connue en dehors des murs de l'école.

Les 2 000 exemplaires du *Ludographe*, diffusés gratuitement par le CNAP, ont été épuisés en quelques semaines, mais une réédition prochaine est à l'étude. Guettez-la ! En attendant, le site du CNAP propose en téléchargement le

kit au format PDF qui comprend l'ensemble des éléments dont le livret.

Pour en savoir un peu plus sur *Le Ludographe* et sa genèse, on peut écouter l'entretien complet avec Marie Gouyon et Paul Cox (dont sont extraits ici quelques bribes) le 29 mai dernier dans l'émission *Écoute ! Il y a un éléphant dans le jardin*, sur Aligre FM (aligrefm.org).

Véronique Soulé

1. Exposition « Paul Cox, Jeu de construction », Paris, Galerie des enfants du Centre Pompidou, 2005.

Parmi ses nombreuses missions, le CNAP (Centre national des arts plastiques) œuvre pour la diffusion et la connaissance du design graphique au sein de l'institution scolaire, en lien avec l'appui du réseau CANOPE, en proposant un certain nombre d'outils. Ce kit fait suite à un premier, sorti en 2015, destiné aux collèves.

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