

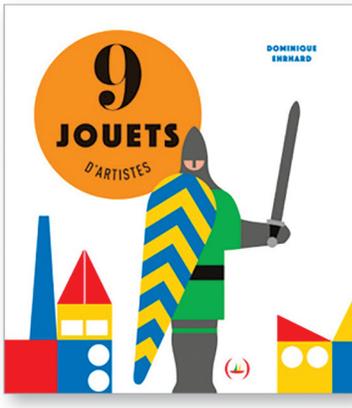
DOMINIQUE EHRHARD



Dominique Ehrhard, peintre, réalisateur de films d'animation, créateur de jeux et auteur-illustrateur a trouvé, avec le pop-up, un lieu de création où quelques-unes de ses nombreuses passions convergent. Avec ces 9 jouets-là, il rend hommage à des artistes de la première moitié du xx^e siècle qui ont intégré le jouet dans leur activité artistique.

Après 5 maisons et 10 chaises édités aux Grandes personnes, *9 jouets d'artistes* est le fruit d'une lecture enthousiaste du catalogue de l'exposition « Toys of the Avant-garde » qui s'est tenue au musée Picasso de Malaga d'octobre 2010 à janvier 2011. Chacune des neuf sculptures papier est pensée dès le départ, avec le travail en volume et les recherches des pliages. L'étape avec ordinateur se fait ensuite pour créer les « patrons » de chaque sujet ; les essais de couleur sont également intégrés dès le début, même s'ils n'apparaissent qu'à la fin. Un premier pop-up maquette en blanc, servira aussi de fil conducteur pour le travail d'édition.

9 JOUETS D'ARTISTES



Dominique Ehrhard
9 jouets d'artistes
LES GRANDES PERSONNES
VOIR NOTICE P.75

LE ROI DERAMO

Étude pour la planche « Le Roi Deramo », marionnette de Sophie Taeuber-Arp.

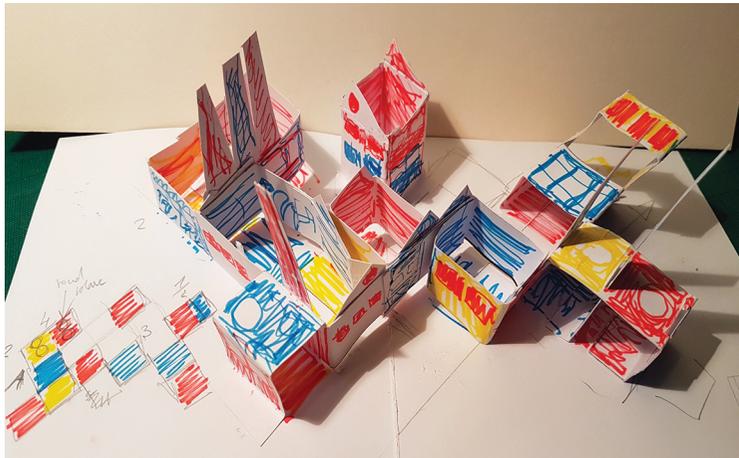


LA BOÎTE À BONBONS

La maquette de « La Boîte à bonbons » de Vaclav Spala a été créée d'après une reproduction de l'objet de la collection personnelle de Dominique Ehrhard (a)



CONSTRUIS LA VILLE – Quelques étapes pour la double consacrée au jeu de construction « Construis la ville » de Ladislav Sutnar.



ÉTAPE 1: L'ÉTUDE

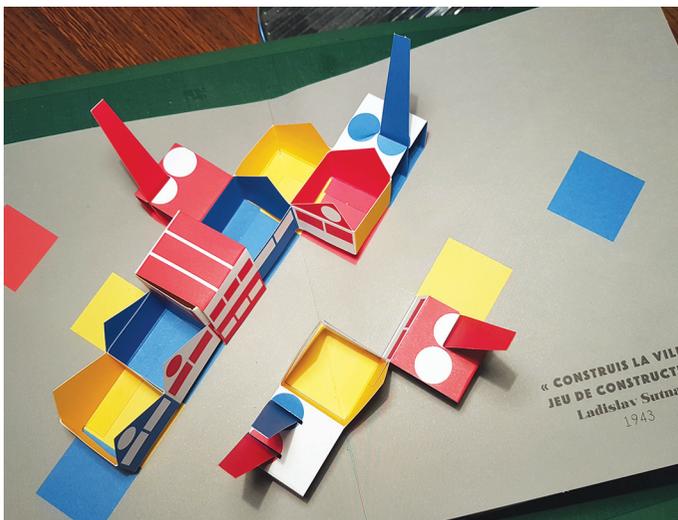
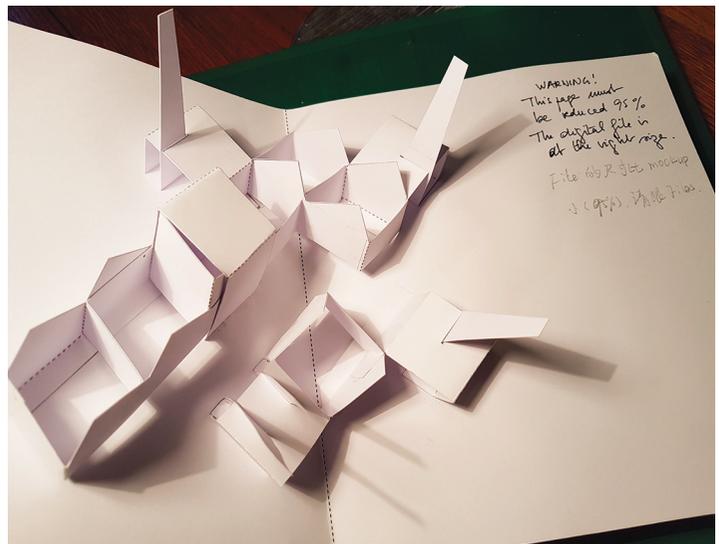
Pour ce livre, les volumes et couleurs sont, évidemment, directement inspirés du jouet de l'artiste.

La principale difficulté consiste à ré-interpréter ces volumes sans en trahir l'essence.

Pour des raisons de pliages, il n'était pas possible d'intégrer la face supérieure des cubes. Ces faces manquantes sont suggérées par la couleur intérieure des cubes, utilisant le vide pour créer le plein.

ÉTAPE 2: LA MAQUETTE EN BLANC

Les premières maquettes en volume sont démontées, puis chaque élément scanné. Vient ensuite le long travail à l'ordinateur pour imprimer une première maquette en blanc afin de s'assurer du bon fonctionnement de l'ensemble. C'est rarement le cas et cette nouvelle maquette est elle-même rectifiée puis démontée, scannée, re-travaillée. Processus assez laborieux qui peut se renouveler trois à cinq fois jusqu'à ce qu'enfin, miracle, tout s'emboîte, se plie et se déplie parfaitement. Les couleurs sont alors ajoutées à l'ordinateur. Une maquette en couleur pour l'éditeur et une en blanc pour l'imprimeur sont ensuite fabriquées manuellement. Le fichier final envoyé à l'imprimeur est divisé en quatre calques : dessin, découpe, plis et textes.



ÉTAPE 3: L'IMPRESSION

L'imprimeur envoie un premier essai en blanc. Plusieurs va et vient sont nécessaires pour la mise au point, avec à chaque fois des modifications de fichiers et la fabrication de nouvelles maquettes. Lorsque le résultat est enfin satisfaisant, l'impression est lancée. Tous les éléments étant assemblés à la main, les erreurs sont toujours possibles et c'est avec appréhension que l'on attend les premiers exemplaires.

Expédiés par bateau depuis la Chine, ceux-ci mettent trois mois pour parvenir en France. Entre les premières maquettes hâtivement dessinées et découpées et la mise en place en librairie, l'ensemble du processus aura pris entre deux et trois ans !