

# → NOTE D'INTENTION - PROJET cahier des charges

## 1. Rappel de l'article :

À la suite d'un article écrit sur la matérialité de l'objet graphique et l'expérience qui s'installe entre l'utilisateur et l'objet, le projet mené jusqu'en juin traitera de l'importance d'utiliser les effets de fabrication, finitions et façonnage avec le contexte particulier du message. La notion de matérialité sera le point de départ de ce projet. Mon article aborde l'idée d'attirance sensorielle qui émane d'un objet graphique et de la notion de collection qui en découle. C'est pourquoi, je souhaite réaliser un projet qui est à la fois attirant et qui permet une expérience avec un potentiel utilisateur tout en gardant une logique et un lien avec le fond du message.

## 2. Ma cible :

Pour ce projet, j'aimerais travailler sur un utilisateur enfant autour de 6 ou 7 ans qui commence à peine à lire et donc qui se trouve dans une phase d'apprentissage. J'ai pu observer que c'était une tranche d'âge attentive à cette idée de matérialité. L'enfant est plus apte à réaliser une expérience sensorielle avec un objet. Il aura moins de difficultés à toucher, sentir, manipuler, observer un objet graphique et à rester honnête vis à vis de l'expérience qu'il vivra.

## 3. Mon commanditaire & terrain :

Dans cette idée, arriver à mettre en forme l'histoire déjà écrite par ma mère et s'adressant à des enfants du même âge s'affiche comme une belle possibilité. Réussir à la mettre en page tout en créant un objet graphique attirant et avec qui l'utilisateur interagit. Cette histoire, intitulée *Pas question !*, parle d'un petit garçon du nom de Gaston qui ne veut pas se couper les cheveux. Longs jusqu'aux fesses, ceux-ci sont toute sa richesse. S'ensuit tout un tas de confrontations entre Gaston et son entourage.

### *Gaston la décidé !*

*« Mes cheveux, j'en fais c'que j'veux et les couper, vous pouvez toujours rêver ! »  
Et pourtant...*

Arriver à suggérer le sens et les émotions de l'histoire dans le choix des procédés graphiques et de la forme finale du livre seront les enjeux de ce projet.

L'idée d'une collection de deux ou trois ouvrages avec des variants et des invariants peut être suivie. Cette collection offrira une expérience particulière et précise à définir après plusieurs expérimentations. Il pourra s'agir d'une collection sans images où le texte à lui seul raconte l'histoire et offre une lecture particulière à ces enfants. Ou au contraire les visuels qui accompagneront le texte pourraient être uniquement visibles en gaufrage offrant une matérialité à l'ouvrage. Dans tous les cas, il faudra que cette collection apporte une expérience particulière et précise à l'utilisateur. Le but est de donner vie à l'histoire par la forme qu'elle prendra.

Les Éditions du livre est le commanditaire qui me semble approprié pour mon projet. C'est une maison d'édition indépendante qui publie des livres d'artistes pour enfants. Ils indiquent que « *La poésie de la manipulation de l'objet-livre dialogue avec son contenu. La forme du livre, c'est le fond* »<sup>01</sup> C'est exactement ce que je souhaite transmettre, un fond qui est en lien direct avec sa forme, le choix des effets de fabrication, finitions et façonnage qui est fait dans le but de garder un sens avec le fond du message. Divulguer une partie de l'histoire racontée par l'image qu'arbore la forme. S'élevant en général à une vingtaine d'euros, ces ouvrages s'adressent à une classe moyenne mais désireuse d'offrir des ouvrages de qualité à ses enfants, les sensibilisant à l'art et à l'objet-livre dès le plus jeune âge. Ce projet aura pour but d'apporter quelque chose à l'utilisateur, un souvenir, une interaction ...

Pour réaliser ce projet, je vais travailler en contact avec ma mère pour qui l'histoire est plus personnelle qu'à moi puisqu'elle l'a écrite. Avoir son avis sur l'évolution de la forme que va prendre son histoire me semble intéressant. En analysant ce qui a déjà été fait dans l'édition jeunesse, je vais expérimenter différents effets, formes et éléments pouvant mettre en avant *Pas question !* et faire en sorte de lier la lecture du livre avec l'expérience que va vivre l'utilisateur. Aussi, apporter les expérimentations de ce projet directement dans l'école de ma mère au sein de ses élèves de moyenne section et grande section fera partie du déroulement des recherches. Ainsi, j'aurais un retour direct de l'expérience que ces enfants auront avec l'ouvrage pour m'adapter et rester dans une réalité.

## 4. Problème à résoudre :

**Un article sur La matérialité de l'objet graphique → Le projet : les Éditions du livre veulent sortir une collection d'histoires pour enfants qui sort de l'ordinaire, quelle forme devra prendre ces objets ? Comment réussir à créer un lien entre l'histoire et l'objet ? Quels choix d'impression et de finitions ? Comment réussir à créer une expérience entre l'utilisateur et cet objet ? Comment faire en sorte que l'enfant garde un souvenir de cette expérience ? Comment cette expérience dépend des phases d'impression puis de finitions ?**

<sup>01</sup> ÉDITIONS DU LIVRE. *Éditions du livre* [en ligne]. Éditions du livre, 2024. Disponible sur : <https://www.editionsdulivre.com/> (03 février 2025).