



Patrimoine imaginé

Amin Lebiad

► To cite this version:

| Amin Lebiad. Patrimoine imaginé. Architecture, aménagement de l'espace. 2017. dumas-01655668

HAL Id: dumas-01655668

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01655668>

Submitted on 15 Dec 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

« Ce jour-là, c'est en direction des vestiges d'un des nombreux châteaux forts alsaciens, que nous nous rendons. La plupart d'entre eux sont en effet réduits à l'état de ruine, formant une collection endormie au-dessus de la plaine. La nature a repris ses droits et empêche le regard de se déployer au loin. C'est ainsi que la stature encore majestueuse du Haut-Andlau surgit à travers les arbres, la promenade forestière touchant à sa fin. »

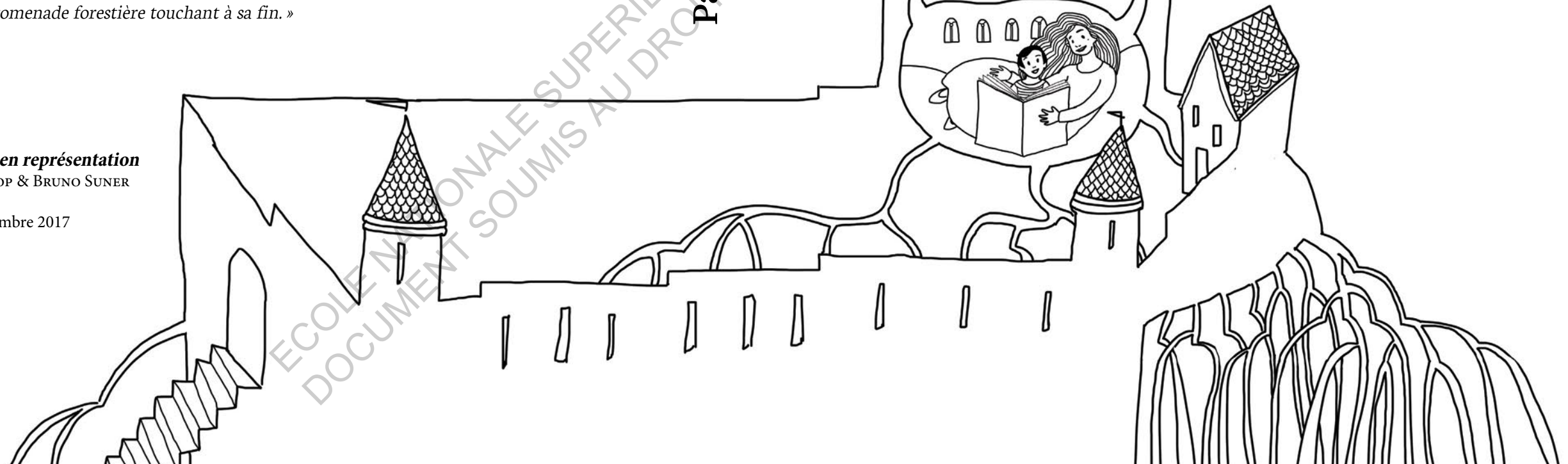
Architecture en représentation
Laurent LESCOP & BRUNO SUNER

septembre 2017

Patrimoine imaginé

Patrimoine imaginé

Amin LEBIAD



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Patrimoine imaginé

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Mémoire de cycle Master

réalisé dans le cadre du séminaire

Architecture en représentation

encadré par

Laurent LESCOP & Bruno SUNER

École Nationale Supérieure d'Architecture de Nantes

septembre 2017

« Je suis Ulysse, fils de Laërte, dont les ruses
sont fameuses partout, et dont la gloire touche au ciel.
J'habite dans la claire Ithaque ; une montagne
la domine, le Nérите aux bois tremblants ; des îles
en nombre tout autour se pressent, qui ont nom
Doulichion, Samé, Zante la forestière ;
Ithaque est basse, et la dernière dans la mer
vers les ombres ; les autres au-delà, vers l'orient ;
c'est une île rocheuse, une nourrice de guerriers,
et moi, je ne connais rien de plus beau que cette terre. »

HOMÈRE, *L'Odyssée* - chant IX, vers 19 à 29
traduction de Philippe JACCOTTET

Table des matières

Remerciements	7
Introduction	9
Partie I : Mémoires convoquées	13
Chapitre 1 : Préfigurations sémantiques	17
Patrimoine	17
Imaginer, imaginé	21
Faire revivre le patrimoine	23
Chapitre 2 : Les Protagonistes	37
Médiation et imagination	37
Connaissances et sauvegarde	50
Partie II : Mise en récit	57
Chapitre 3 : Lisières narratives	63
Intrigue	68
La forêt, le vignoble et le belvédère	72
Au seuil de la perception	76
L'envers du décor	80
Chapitre 4 : Les profondeurs de l'image	83
Au premier coup d'œil	84
Simuler le déplacement	89
Espaces habités	92

Imagerie d'archives	96
Partie III : Ouverture	101
Chapitre 5 : Claude Ponti et le vaste monde ...	105
Ouverture au monde	108
Le héros Pontiesque	114
Un monde d'images	115
Un chez-soi	119
Chapitre 6 : Le voyage continue	125
Imaginaires souterrains	125
La force du patrimoine naturel	130
« L'œil de l'Alsace »	133
Les fragments de la mémoire	136
Conclusion	145
Bibliographie	148
Annexes	151
Le Voyage de Mentalo	153
Nuanciers	205
Entretien avec Claude Ponti	210

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Remerciements

Je souhaiterais remercier mes enseignants Laurent Lescop et Bruno Suner pour m'avoir permis de traiter librement d'un sujet qui me tient à cœur.

Merci à Nicole Riedinger, avec qui j'ai le plaisir de travailler, pour sa confiance, son soutien précieux et sa générosité.

C'est avec beaucoup de gratitude que je tiens à honorer Claude et Monique Ponti pour leur accueil chaleureux et leur bienveillance.

Enfin, je remercie ma famille qui m'a accompagné sereinement dans la rédaction de ce mémoire.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Introduction

D'aussi loin que je m'en souviens, j'ai toujours été fasciné par l'aptitude humaine à générer de l'espace, qu'il soit virtuel ou physique. Un crayon, une feuille de papier, et les formes imaginées sont soudain rendues visibles à autrui.

Les formes habitées se succèdent dans le temps et se réinventent sur elles-mêmes à travers les œuvres d'art, les récits, les chants... Ces architectures composent héritage bâti et un imaginaire collectif. Un véritable patrimoine aussi bien physique qu'impalpable, et qui s'effiloche en bribes mémorielles à travers les générations. Mais les réminiscences du passé ne s'activent pas de façon autonome.

« Pas de mémoire sans techniques de communication. (...) Sans projet, pas de mémoire. (...) Accumuler sans projet, c'est cultiver l'oubli (...) » ^[1].

Tels sont les mots de Michel Melot au sujet de la mémoire. Celle-ci n'existerait qu'à la condition d'une démarche projectuelle et communicationnelle. Elle s'inscrit dans notre esprit, traverse le geste et la parole. Par la main, le scribe, qui dans l'Égypte antique « *est tout à la fois celui qui écrit et celui qui dessine* » ^[2], inscrit dans la matière et le sculpteur modélise dans l'espace. Par la voix et la gestuelle, l'orateur et le comédien, donnent à voir et à entendre dans l'instant.

[1] MELOT, Michel, Culture, transmission et communication, Cahiers de médiologie 11, « Communiquer/transmettre », Paris, 2001

[2] GEORGE, Bernard, *Le Scribe qui dessine, l'art du contour*, 2013, l.6, lectures.revues.org/12143

[1] RICŒUR, Paul, *Temps et Récit*, Éditions du Seuil, Paris, 1983

[2] *Architecture et narrativité, séminaire « Architecture en représentation »*

En s'intéressant au concept de « patrimoine imaginé », on explore les représentations de la mémoire. L'objet d'étude pratique – à savoir la réalisation d'un livre pour enfants – est mis à l'épreuve d'une recherche théorique et exploratoire qui s'articule en trois temps. On identifie ces différentes phases comme la médiation entre une image mentale intentionnelle et une image possiblement perçue et réinterprétée par un destinataire.

Cette organisation tripartite est en partie issue du concept de *triple mimésis* défini par Paul RICŒUR ^[1]. L'auteur la définit comme une médiation de la mémoire par la mise en récit. Celle-ci serait dans un premier temps *pré-figurée*, c'est-à-dire structurée par la compréhension d'un auteur avant d'être *configurée* par la mise en intrigue, puis *re-figurée* par l'interprétation. Paul RICŒUR fait notamment le lien entre le temps perçu par l'auteur et le temps de la lecture.

Une des particularités du domaine d'étude dans lequel s'inscrit ce travail ^[2] est de concevoir le projet par la narration. L'objet livre est profondément narratif, d'où l'hypothèse qu'il s'agirait d'un médium de représentation particulièrement adapté pour transmettre la mémoire d'un édifice architectural.

Le travail personnel qui est à l'origine de ce mémoire se présente comme un album pour enfants, premier tome d'une collection visant à faire découvrir une dizaine de châteaux forts alsaciens au grand public.

À travers un retour sur expérience il s'agit de rendre compte de la mémoire d'une architecture aux différents stades qui composent un

projet, en interrogeant implicitement le rôle du dessinateur :

Dans quelle mesure un patrimoine architectural peut-il être imaginé à travers les représentations d'un album pour enfant ?

On pourra notamment se demander si la dimension imaginaire d'une œuvre de fiction n'est pas contradictoire avec la volonté de restituer une réalité historique. Comment le dessinateur gère-t-il les lacunes inhérentes aux vestiges architecturaux ? Comment la mémoire des lieux est-elle alors transmise ?

Dans un premier temps, il s'agira d'explorer les mémoires convoquées autour du projet d'album, en les analysant grâce à des concepts clés. Dans un deuxième temps, le passage de la mémoire au récit iconotextuel ^[3] permettra de faire un retour sur les procédés graphiques mis en œuvre. On montrera notamment en quoi l'image permet non seulement de décrire, mais aussi de raconter et comment l'album pour enfant permet de générer des spatialités. Enfin, le troisième temps sera celui de l'ouverture. Une rencontre avec l'auteur Claude Ponti a été l'occasion d'aborder le thème de l'enfant et de son rapport au monde, notamment au regard de la représentation du patrimoine architectural dans l'édition jeunesse. La confrontation entre théorie, philosophie et réalisation pratique, sera envisagée comme une impulsion pour concevoir le deuxième tome du *Voyage de Mentalo* et plus largement comme une expérience à mettre au profit de la démarche projectuelle en architecture.

[3] Le terme « iconotexte » a été introduit par Michael NERLICH : « Une unité indissoluble de texte(s) et d'image(s) dans laquelle ni le texte n'ont de fonction illustrative et qui - normalement, mais non nécessairement - a la forme d'un livre. »

"Qu'est-ce qu'un iconotexte ?" in A. Montandon (dir.), *Iconotextes*, Paris, Orphys, 1990, p. 255-302

Cité par MEUNIER, Christophe, *Les territoires de l'album, Espaces et spatialités dans les albums pour enfants*. Presse Universitaire de Rennes, 2016, p.33

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Partie I :

Mémoires convoquées

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

La mémoire dans son sens originel désigne l'« aptitude à se souvenir »^[1], le fait de ne pas oublier. C'est de l'oubli qu'une entreprise mémorielle entend sauver l'objet ou le sujet qu'elle envisage. En latin, oublier veut dire « ne plus penser à quelque chose, perdre de vue »^[2].

Si elle n'est pas à prendre au premier degré, l'idée d'une perte de vue introduit une dimension visible qui est intéressante, car elle nous renvoi à l'image.

Selon Sébastien MAROT, « la mémoire des lieux précède celle des images, à laquelle elle sert de cadre et de support. C'est "une mémoire qui aide une autre mémoire" »^[3]. Telle est l'intention première de l'album pour enfants qui est au cœur de ce travail : représenter le château d'Andlau sur un médium grand public pour le faire revivre, d'une certaine façon. Ce sont notamment les plus jeunes, et leur imaginaire grandissant qui apparaissent en quelque sorte comme des gardiens de la mémoire.

« [O]n ne développe jamais aussi bien la faculté de créer, d'entretenir et de conserver une chose que lorsque celle-ci, fragilisée à l'extrême, frappée de rareté ou d'extinction, menace à tout instant de s'évaporer. »^[4]

L'état de ruine catalyse l'inventivité humaine quand il s'agit de transmission mémorielle nous dit encore Sébastien Marot. D'où le titre de ce mémoire qui interroge la part d'imagination dans la représentation d'un patrimoine architectural qui menace de tomber dans l'oubli.

[1] Le Robert, *Dictionnaire Historique de la Langue Française* (1998)

[2] Ibid.

[3] MAROT, Sébastien, *L'art de la mémoire, le territoire et l'architecture*, Éditions de la Villette, Paris, 2010, p.7

cité par POUCHKAREVTCH-DRAGOCHÉ, Igor-Vassili, *Au-delà du lieu, récit de mémoire*, ensa nantes, 2016, p.31

[4] Ibid.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Chapitre 1 :

Préfigurations sémantiques

Afin d'éviter tout malentendu, je vous invite à une exploration sémantique de notions clés qui formera la base lexicale de ce mémoire. Certains termes, ayant des acceptions vastes, ne font pas forcément consensus quant à leur interprétation. Il ne s'agit pas de dépouiller les mots de leur richesse linguistique. Au contraire, c'est en traçant un chemin dans la polysémie, que le voyage prendra sens.

19

Patrimoine

Notion fondamentale au cœur de ce mémoire, on en accepte la définition suivante :

« ce qui est transmis à une personne, à une collectivité par les ancêtres, les générations précédentes » ^[1]

Cette large définition englobe toutes sortes d'héritages. Mais, on s'in-

[1] Le Robert, Dictionnaire
Historique de la Langue Française
(1998)

[1] Définition CNRTL

[2] Extrait du site web
www.chateaux-forts-vivants.fr

téresse principalement ici à ce qui appartient au Patrimoine «avec un grand P», c'est-à-dire ce «*qui est considéré comme un héritage commun*» [1]. Il s'agit donc de ce qui fait sens dans l'Histoire. Dans le cas de cette recherche, il s'agit plus précisément du Patrimoine architectural. Tout édifice, ou vestige ayant une certaine valeur, culturelle ou historique, et méritant d'être conservé pour le transmettre aux générations futures appartiendrait au Patrimoine.

On peut toutefois se poser la question des critères qui déterminent l'acceptation ou non d'une construction architecturale, ou de ses ruines, au sein du Patrimoine. On sait qu'il existe plusieurs institutions qui ont pour rôle de protéger des éléments considérés comme patrimoniaux en interdisant leur destruction et en subventionnant parfois leur conservation. La plupart des pays possèdent leur propre institution, plus ou moins équivalente à celle des Monuments Historiques en France. À l'échelle mondiale, l'UNESCO est garante de la protection d'un certain Patrimoine de l'Humanité.

Les ruines du Haut-Andlau sont inscrites aux Monuments Historiques. L'association des Amis du Château d'Andlau fait elle même partie d'un réseau associatif dont les missions affichées sont de «*sauvegarder, restaurer, valoriser et animer le riche patrimoine castral alsacien*» [2]. Maintenir en vie un patrimoine architectural ne se fait pas sans des énergies humaines œuvrant contre l'oubli. Leur action serait inscrite dans un certain *processus de patrimonialisation*.

Processus de patrimonialisation

Cette expression a notamment été définie par Jessica Fèvres – de Bideran. Selon sa thèse sur la représentation du patrimoine, le passage du statut d'édifice (ou de ruine) au statut de monument ^[3] se ferait par un processus de patrimonialisation composé a minima de deux grandes étapes :

«interprétation des vestiges par les spécialistes du patrimoine, puis par le grand public qui désire explications et mise en scène des savoirs pour accéder à cette histoire; ou comment un travail de rationalisation se mue en une image de fascination.» ^[4].

Le patrimoine étant affaire de passation, on pourrait considérer que celle-ci serait optimale en atteignant le plus de personnes possible, c'est-à-dire en touchant non seulement les spécialistes, mais aussi le grand public. C'est en cela que le processus de patrimonialisation est compris. Afin d'étudier l'attrait populaire pour le patrimoine, il s'agit effectivement de le distinguer de celui du chercheur. Dans mon propre travail d'illustration, je me situe à l'interface entre les deux, essayant, à ma manière, de concilier réalité historique et œuvre de fiction.

L'expression *«image de fascination»* est particulièrement intéressante, car elle touche à l'esthétisme. La création du livre pour enfant intègre cet enjeu, celui de rendre une architecture désirable. Après tout, n'est-ce pas l'une des compétences essentielles de l'architecte ?

[3] D'après Monique SICARD, citée par Jessica FÈVRES De BIDERAN, in *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : espace de représentation, espace de médiation*. p.78

[4] Ibid.

[1] AMPHOUX Pascal, avec Ch. HÜSLER. » *L'aménagement paysager et la réhabilitation de la chartreuse de la Valsainte*, in Monumental, 2013, pp. 98-101

[2] D'après « *L'ambiance comme patrimoine du futur* » en présentation de Ambiances, demain, 3e Congrès International sur les Ambiances sous la direction de REMY Nicolas et TEXIER Nicolas.

[3] Ibid. Citation complète :
« On connaît les effets de folklorisation, de déshumanisation ou de perte d'authenticité que génèrent des protections substantielles trop exclusives, des changements d'usage trop radicaux ou des reconstitutions historiques trop parfaites. On a protégé la matière, mais on en a fait une image ou une pure représentation et l'on en a détruit l'ambiance. »

Par processus de patrimonialisation, on peut également entendre le fait de « *faire patrimoine* ». Dans son enseignement et ses travaux de recherche, Pascal Amphoux, architecte géographe, utilise régulièrement cette expression. En prenant position, il dénonce certaines pratiques qui figeraient dans le temps les éléments qu'elles prétendent protéger. À l'inverse, il défend l'idée que la gestion du patrimoine ne devrait pas perdre de vue la sauvegarde d'une certaine atmosphère. Il propose notamment un point de vue selon lequel :

« *Le patrimoine ne se situe pas tant dans les vieilles pierres ou dans un périmètre de protection visuelle que dans l'esprit des lieux qui s'en dégage* » ^[1]

Selon cette conception, ce n'est plus seulement la matière qui prévaut, mais plutôt une certaine « *mémoire sensible* ». En occurrence, ce propos est issu d'un entretien au sujet de la réhabilitation en architecture où l'un des écueils identifiés serait l'emprisonnement d'un édifice dans la superficialité de son apparence, celui-ci devenant une « *pure représentation* » ^[3] de lui-même.

Par analogie, il semblerait que la transmission du patrimoine à travers les illustrations d'un album pour enfant ne se limite pas à la simple représentation architectonique, mais passe également par celle des ambiances et de la vie qui l'habite. Cela nous amène à interroger la notion d'image à travers l'action d'imaginer.

Imaginer, imaginé

Présent dans le titre à travers l'expression «*patrimoine imaginé*», l'adjectif joue volontairement sur une interprétation potentiellement ambiguë. Paul Ricœur définit l'image comme ce qui permet de «*rendre présent de l'absent*»^[4]. Ce qui est absent, c'est possiblement ce qui est *irréel* ou *ce qui a été*. D'où la définition :

«*IMAGINER. Former dans son esprit l'image d'un être, d'une chose.*»^[5]

Dans le cas de cette recherche, on essaie de se représenter une forme antérieure parce qu'elle aurait été altérée, qu'elle aurait partiellement voire complètement disparu. En l'occurrence, ce qui appartient au patrimoine ne serait pas irréel, mais bien hérité des générations précédentes. C'est grâce aux traces qui subsistent, à la manière des fossiles, qu'il est possible de concevoir une existence passée.

Toutefois, aussi documentées soient-elles, les tentatives de représentation de l'état antérieur d'un édifice admettent une part d'hypothèse, voire d'invention. En ce sens, l'intitulé de ce mémoire, malgré le paradoxe premier, intègre la dimension irréelle d'un patrimoine imaginé.

En reprenant la vision évoquée par P. Amphoux, on pourrait élargir la dimension temporelle de l'imagination, dans le contexte d'une archi-

[4] RICŒUR, Paul. *Architecture et narrativité*, Urbanisme 303, p44

[5] Op. cit. Le Robert, Dictionnaire Historique de la Langue Française Définition de 1290

[1] MELOT, Michel.
« Communiquer/transmettre »
in *Culture, transmission et
communication*, Cahiers de
médiologie 11, p.150

teature retrouvée. Si l'on peut accéder au passé par l'imagination, on pourrait également concevoir les formes de transmission du patrimoine aux générations futures. D'où la vision selon laquelle la mémoire n'a pas seulement affaire au passé. Michel Melot l'affirme :

« Parler de "mémoire du passé" n'est pas un pléonasme; parler le "mémoire du présent" n'est plus un paradoxe. Il n'existe pas de mémoire morte, pas d'archive indifférente au futur. » [1]

La « mise en image », serait non seulement référée à ce qui n'existe plus, mais aurait aussi le pouvoir d'énoncer le devenir possible de ce qui subsiste. C'est ainsi qu'apparaît la notion projectuelle du processus patrimonial. Imaginer le patrimoine, ce serait aussi le fait de poser un regard sur la conception qu'on peut en avoir.

Mais nous pourrions aller encore loin en balayant le champ d'interprétation que recouvre l'expression « *patrimoine imaginé* ». Revenons à son application dans la quête d'un passé retrouvé.

On l'a évoqué, malgré les recherches archéologiques et les connaissances architecturales, il demeure un certain nombre de lacunes dans lesquelles des suppositions vont pouvoir se loger. Plus l'ampleur des incertitudes est grande, plus les images seront variées et sujettes à la méfiance des spécialistes notamment. C'est là qu'intervient le passage de l'image mentale à sa représentation graphique ou à sa réalisation physique.

Faire revivre le patrimoine

Il s'agit ici d'aborder des modes de représentation, et de sauvegarde du patrimoine. Le trinôme ^[1] que l'on va introduire ici n'est pas sans créer quelques confusions. Nous n'allons pas entrer dans un débat sémantique, car un long travail a déjà été effectué par plusieurs chercheurs, dont Jean-Claude Golvin ^[2]. L'objectif de ce passage réside dans l'identification et l'énonciation des différentes approches quant à la gestion patrimoniale.

[1] Restitution/Reconstitution/
Restauration

Restitution

Le terme restitution « *a pris les sens spéciaux du verbe [restituer], désignant l'opération qui consiste à donner un passage disparu dans un texte altéré (1542), un édifice disparu (1818) avec influence probable de reconstitution.* » ^[2]

[2] Op. cit. Le Robert, Dictionnaire
Historique de la Langue Française

La restitution semble se situer par rapport à une disparition causée par une disparition. Mais la différenciation par rapport au terme reconstitution semble vague.

En délibérant d'après différentes acceptations et extensions du terme appliqué au patrimoine, J. Fèvres tente de définir la restitution ainsi :

« (...) un système de réflexion, qui pense le rétablissement des parties

[1] Fèvres, op. cit. p.130

d'édifices ruinées ou disparues, non pas sur la seule complémentarité des éléments conservés, mais par la confrontation de ces éléments avec un modèle de construction architecturale et des témoignages historiques divers. Toutefois, d'un point de vue pratique, et parce qu'elle se fonde en plus ou moins grande partie sur des interprétations, elle ne débouche que rarement sur une restitution matérielle du monument.» [1]

En d'autres termes, la restitution serait le fait de rendre ce qui a disparu d'un édifice en croisant les investigations in situ et les modèles théoriques. Avec le Haut-Andlau, c'est un peu la démarche par laquelle je suis passée. En m'aidant notamment des connaissances d'un historien spécialiste et d'ouvrages. À cette idée générale, la même auteure y intègre les débats qui tournent autour de la restauration. En effet, que «rendre»? Il semblerait qu'en tant qu'étudiant en architecture, je considère notamment les réalités architectoniques du château tout en exprimant des atmosphères, à travers les choix de lumière et de couleur notamment.

Reconstituer, reconstitution

[2] Op. cit. Le Robert, Dictionnaire Historique de la Langue Française

«de CONSTITUER v. tr. est emprunté au latin *constituere*, de *cum* (-> *co*) et *statuer*), littéralement mettre debout» [2]

[3] Ibid.

«RECONSTITUER v. tr.1534; repris en 1790), notamment employé au

sens de rétablir dans son état originel, dans sa forme ancienne (1890) et, au figuré, faire revivre par l'évocation » ^[3]

Si le terme semble être assimilé à la restitution, son origine latine y ajoute l'idée de l'interrelation entre les différents éléments qui forment un tout à travers le préfixe – *con* ^[4]. Appliquée à la dimension patrimoniale il s'agirait d'une démarche qui s'appliquerait tout particulièrement à comprendre et à rendre intelligible le passé.

Les définitions intègrent aussi l'idée intéressante de l'évocation, car celle-ci proposerait une façon judicieuse de répondre au problème des lacunes. J. Fèvres met en valeur la distinction entre la reconstitution architecturale dans son acception scientifique, qui serait perçue comme une partie de la restitution, et la reconstitution historique « *qui se mue en évocation* » ^[5]. On pense notamment aux spectacles tels qu'il en existe lors des fêtes médiévales ou dans les parcs à thème historiques.

Restaurer, restauration

RESTAURER v. tr., d'abord *restaurar* (fin Xe s.) puis *restaurer* (v. 1138), est emprunté au latin *imperial restaurate* « rebâtir, refaire, réparer » et, à basse époque « reprendre, renouveler ». ^[6]

RESTAURATION n. f. est emprunté (fin XIIIe s.) au dérivé bas latin *restauratio*, – *onis* « renouvellement ». L'ancien français a eu le doublet populaire *restoreson* (1252) « rétablissement de la santé, guérison ». ^[7]

[4] en latin « avec, tous ensemble, tout »

[5] FÈVRES, op. cit. p.

[6] Ibid.

[7] Ibid.

[1] D'après l'article 9 in Fèvres,
op. cit. p.130

[fig 1.1] dessin de Jean-Jacques
SEMPÉ

L'artiste évoque le pouvoir des
ruines et de l'imagination. L'édifice
retrouve par la pensée non
seulement ses habitants, mais
également son contexte urbain.

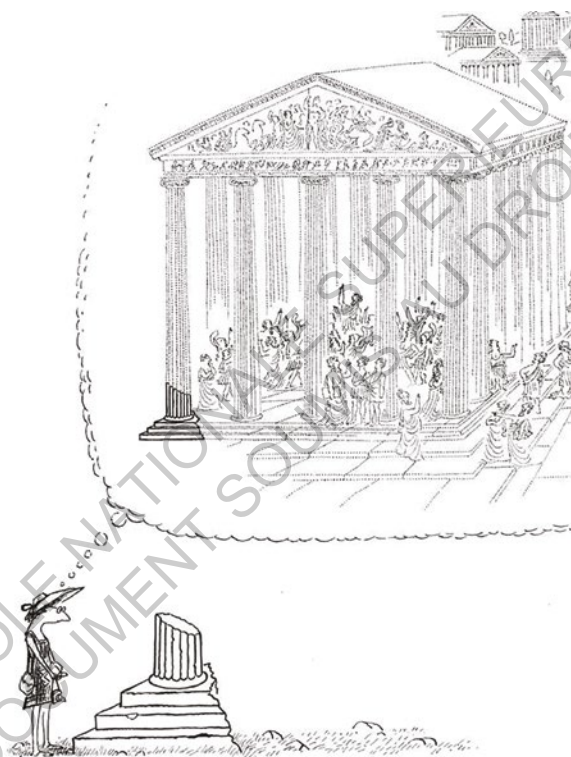
Dès son origine, l'action de restaurer porte en elle une dimension architecturale : on bâtit une nouvelle fois ou on sauve de la dégradation. Si la restitution semble se focaliser en premier lieu sur ce qui a été enlevé, la restauration semble mettre l'accent sur le dommage qui est survenu et qu'il convient de résoudre. L'ancien français considère notamment la restauration comme un remède.

Par extension, on pourrait dire qu'une restauration est intrinsèquement améliorative. D'où l'idée qu'on ne restaure qu'à bon escient et de façon respectueuse. Une « mauvaise restauration » serait donc un comble. « *La restauration s'arrête là où commence l'hypothèse* » cite J. Fèvres d'après la Charte de Venise ^[1]. Les hypothèses auraient tous les moyens de s'exprimer par l'acte de la reconstitution.

En définitive, on pourrait distinguer ces trois concepts par la façon dont ils abordent les vestiges d'un monument.

Si la restitution semble considérer la ruine comme un élément incomplet, la reconstitution s'efforcerait spécifiquement de répondre à son caractère a priori inintelligible. La restauration quant à elle l'appréhenderait comme une construction dégradée.

Les trois approches que l'on vient de définir dessinent des formes de représentation du patri-



moins architectural sensiblement différentes. Elles-mêmes se déclinent selon des courants de pensée divers faisant du patrimoine un élément à imaginer à l'infini. Il est alors question d'intentionnalité. Si je pose mon crayon sur une feuille de papier, j'exprime quelque chose, que ce soit de façon consciente ou non.

Pour le développement de ce mémoire, je fais le choix d'attribuer le terme restitution aux travaux de spécialistes qui entendent compléter les lacunes architecturales et historiques de façon rigoureuse et idéalement holistique. La reconstitution sera notamment attribuée aux auteurs qui pourront faire appel à l'évocation et la libre interprétation des données archéologiques pour rendre les ruines partiellement compréhensibles au grand public.

29

Représenter, représentation

L'acte de la représentation est familier pour l'étudiant en architecture que je suis; le nom du séminaire de mémoire dans lequel s'inscrit cette étude en est aussi un rappel.

[2] Le Petit Robert (1977)
définition étymologique

Représenter v. tr. (XIIe; lat. repraesentare «rendre présent», de praesens «présent») ^[2]

«Rendre présent», cette signification seule me fascine par son évidence et la richesse de possibles qu'elle suggère. Il semblerait que toute en-

[1] Comme l'illustre le dessin de Sampé, la représentation peut être mentale

treprise mémorielle possède une part de représentation inhérente à la volonté de vaincre l'oubli par la présence. Si elle peut se confondre avec l'imagination, telle que nous l'avons définie ^[1], la représentation peut également être comprise comme son incarnation physique.

La transcription graphique des images mentales semble être une forme explicite de représentation. Mais il ne faudrait pas oublier le support textuel dans le cas de l'album jeunesse. Le travail de l'écrivain semble faire appel à la capacité imaginative du destinataire, car il évoque des images, dont les formes seraient aussi diverses qu'il y a de lecteurs. Il est peut-être moins évident d'attribuer cette liberté interprétative aux illustrations qui semblent au contraire proposer une image unique à tous les lecteurs de l'album. Ce serait là sous-estimer le pouvoir de la perception. Nous allons approfondir ce sujet au fil de ce mémoire. L'album pour enfant porterait en lui cette ambivalence représentative. Le croisement de deux modes d'expression formant ainsi une représentation hybride.

Dans le Voyage de Mentalo, la représentation du château d'Andlau est le fruit de différentes perceptions. L'implication de chaque acteur n'est, certes, pas équivalente, mais a esquissé à sa manière l'image d'un patrimoine architectural dans une œuvre de fiction.

Qu'est-ce qui constitue l'essence de la fiction et peut-elle réellement transmettre la mémoire d'un édifice architectural ?

Fiction

Dans son sens courant, la fiction s'oppose à la réalité. Tout ce qui n'est pas réel relèverait du fictif et inversement.

Dans une interview suite à la sortie de son ouvrage *Pourquoi la Fiction ?*

Jean-Marie Schaeffer en fait une composante essentielle au développement de l'enfant : « *Pour moi, la fiction, avant de relever de l'art en général (éventuellement de la littérature en particulier), est une compétence psychologique que le petit enfant apprend et qui joue un très grand rôle dans sa vie, mais aussi dans celle de l'adulte.* » ^[2] Parce qu'on lui raconte des histoires, parce qu'il en invente lorsqu'il joue, l'enfant intègre des codes qui lui permettent de se projeter dans un univers imaginé.

[2] Entretien réalisé par Alexandre Prstojevic pour Vox Poetica : www.vox-poetica.org/entretiens/intSchaeffer

31

Fictionnaliser, fictionnalisation

« *FICTIONNALISER*, v. tr. Créer une fiction, littéraire ou cinématographique, à partir d'éléments réels qu'on se réapproprie par le travail de l'écriture. » ^[3]

[3] Dictionnaire Larousse en ligne

Il s'agit d'un aspect de l'album que nous étudions dans ce mémoire. Au-delà de la part de fiction dont relève la représentation graphique, l'interprétation de l'existant au service du récit est une façon d'imaginer le patrimoine.

Comme l'indique la définition proposée, la fictionnalisation implique une part de réappropriation. Ne réservons pas uniquement à la littérature le pouvoir de fictionnalisation pour l'attribuer à toute œuvre de fiction. Dans le cas présent, le support icono-textuel de l'album est un moyen de fictionnaliser une architecture. Mais quel est le rôle de l'édifice en question dans la trame narrative ?

Patrimoine architectural mis en fiction

[1] D'après CADORET, Erwann
*Stage « Le cinéma : leçons
d'histoire », mars 2008 : compte-
rendu d'intervention* [www.
clairobcur.info/](http://www.clairobcur.info/)

32

En général quand on pense à la place que tiennent des édifices patrimoniaux au sein d'une œuvre de fiction, on les considère comme des décors historiques qui servent tantôt des reconstitutions spectaculaires, ou mettent en place le cadre de l'action par l'évocation de références au passé [1]. Pierre Beylot et Raphaëlle Moine expriment une dis-

[fig. 1.2] *La Grande Illusion*, Jean
RENOIR, 1937, à (48'55)





[fig 1.3] FAURE-POMPEY, Elsa, *Le Prince en Costume Noir*, p.15-16, illustration numérique personnelle réalisée d'après une modélisation 3D du Haut-Koenigsbourg

inction entre deux types d'œuvres cinématographiques à ce sujet :

«Le soin apporté aux décors, costumes, accessoires, et la recherche d'un effet d'authenticité (qui n'est pas synonyme d'exactitude historique) établit une distinction entre les fictions patrimoniales et les films historiques ou en costumes des périodes antérieures, dans lesquels les paysages naturels, les intérieurs d'époque et les costumes n'étaient souvent qu'un simple cadre de l'action.» ^[2]

Cité par Rémy Besson dans une note rédigée pour le cours Histoire et cinéma de l'Université de Montréal, ce dernier ajoute que *«la contemplation des costumes et des décors supplante – ou tout du moins concurrence – le plaisir narratif.»* ^[3] Sans se perdre dans une analyse du cinéma, on peut retenir que le décor référencé peut déborder de son

[2] BEYLOT, Pierre et MOINE, Raphaëlle, *Fictions patrimoniales sur grand et petit écran*, 2009, p.21

[3] BESSON, Rémy, *Représenter le Moyen-Âge au Cinéma : fictions patrimoniales et films historiques*

cinemadoc.hypotheses.org/2717

[1] En narratologie, la diégèse désigne un univers spatio-temporel défini dans une fiction. Il englobe notamment les personnages, les lieux, les événements et actions.

statut purement contextualisant. S'il ne peut pas remplacer un bon scénario, un environnement patrimonial aurait le potentiel de créer une atmosphère au service du voyage diégétique ^[1] d'une fiction.

Sans doute le château alsacien le plus médiatisé, le Haut-Koenigsbourg est filmé par Jean Renoir dans *La Grande Illusion*; fiction qu'il situe durant la Première Guerre mondiale. La silhouette sombre et austère de la forteresse semble incarner la menace qui pèse sur les deux officiers français alors capturés par les Allemands. Les scènes cultes du film font aujourd'hui partie de l'imaginaire qui émane du château. Ce n'est d'ailleurs peut-être pas un hasard si Elsa Faure-Pompey, auteure d'un album que j'ai également illustré [fig. 4.3], fait du Haut-Koenigsbourg la prison dans laquelle le personnage éponyme est retenu.

Dans *Le Voyage de Mentalo*, le fait d'offrir une reconstitution du Haut-Andlau est le prétexte d'une intrigue. Il faut comprendre le terme prétexte comme ce qui précède l'acte narratif. Mais le château ne fait pas seulement office de toile de fond. Il est le motif du mouvement. C'est après son errance dans la forêt que le héros voit dans la silhouette de l'édifice la première source d'hospitalité potentielle depuis sa métamorphose animale.

Dans le cadre de sa thèse, Christophe Meunier, géographe de formation, identifie deux courants distincts dans la littérature jeunesse, au début des années 50, à l'époque des congés payés en France. D'un côté, des éditeurs font le choix publier des ouvrages mettant en scène leurs personnages dans des paysages urbains contemporains reflétant

notamment certaines réalités sociales. De l'autre, on publie des séries faisant voyager leurs personnages dans des environnements naturels dans lesquels se situent souvent un patrimoine ancien : « *Il s'agit bien pour les éditeurs de conserver, pour l'enfant, l'idée d'un contact avec une nature bienfaisante et fantasmée, un patrimoine culturel bourgeois ou des traditions immuables.* » [2] Ici, l'auteur y voit le reflet probant d'un regard sur ce qui mérite ou non d'être représenté dans un livre pour enfant. Les maisons d'édition les plus audacieuses se risquant à braver un certain désamour de *la France Moche* [3].

Si on ne peut pas exclure le caractère esthétique et fantasmé d'une fiction médiévale, il s'agit avec *Le Voyage de Mentalo* de réactualiser l'image d'édifices au caractère confidentiel. La mise en intrigue est prétexte à révéler des promenades touristiques loin de la foule des grands monuments.

Dans sa thèse, Julie PASQUER-JEANNE fait le constat que « *les médiations mobilisent de façon quasi systématique la fiction pour rendre accessible le monument aux jeunes.* » [3].

C'est notamment ce que j'ai pu constater lors d'une visite d'un autre château alsacien, le Fleckenstein. Son caractère assez populaire auprès des enfants de la région tient sûrement du fait que sa visite est rendue ludique par l'ajout d'une trame narrative introduisant un chevalier comme guide. « *Trouvez la spirale du temps pour entrer dans le Moyen Âge et faites face aux défis qui vous permettront de trouver le trésor et reconstruire le château familial du chevalier fantôme Hugo.* » [4] nous

[2] MEUNIER, Christophe. Les territoires de l'album, *Espaces et spatialités dans les albums pour enfants*. p.44

[3] Référence à la revue Téléréma qui titrait « *Halte à la France Moche* » (février 2010).

L'anthropologue Eric CHAUVIER s'est notamment posé en figure de défenseur de ces endroits délaissés ; sans pour autant prôner l'étalement urbain qui les caractérise souvent. Selon lui il y aurait dans le périurbain un « *potentiel de fiction qui se déroule derrière chacune de ces baies vitrées* », - d'après un article de Catherine DARFAY du 22 février 2011 pour la revue Sud Ouest.

[3] PASQUER-JEANNE, Julie, *Expérimenter le monument par la fiction : De la médiation en situation aux produits des industries culturelles à destination des enfants*, p.52

[4] www.fleckenstein.fr/visites/le-chateau-des-defis/



[fig. 1.4] Le Château des Défis ©
Affiche de présentation, Pascal BALTZER

[1] www.cite-ideale.fr/habiter-fontevraud/

«Cinq collectifs d'architectes et de designers revisitent sept espaces de l'Abbaye Royale de Fontevraud et réinterprètent ses fonctions essentielles : manger, dormir, penser...»

Commissaire d'exposition : Christophe THEILMANN

dit-on en introduction du parcours familial.

Pour l'anecdote, il est amusant de constater que la responsable culturelle du château fut sceptique lorsque mon éditrice lui propose de réaliser une aventure de Mentalo au Fleckenstein. Voyant dans la petite grenouille un personnage susceptible d'interférer avec l'image de leur mascotte.

Si la fiction semble à première vue s'opposer au réel, on se rend compte qu'elle peut au contraire devenir une de ses modalités d'expression. La mémoire d'un monument historique n'est jamais totalement acquise. Pour l'entretenir, les procédés de mise en récit des lieux se placent comme des démarches attractives et qui renouvellent la représentation que le grand public en a.

Je fais part de ma participation à l'appel à projets «*Habiter Fontevraud*»^[1], où il était proposé d'investir différents espaces de l'édifice de façon libre. Il me semble qu'il s'agissait d'une forme de fictionalisation de l'Abbaye. C'est ainsi que les cuisines romanes sont investies par les architectes-designers lauréats à travers des pérégrinations imaginaires croisant par analogie les toitures en écaille

de l'édifice avec le mythe fondateur de Romulus et Rémus nourris par une louve [fig. 1.5]. «Habiter autrement la cantine romane de l'Abbaye de Fontevraud n'est pas bien compliqué puisque que lorsque l'on y pénètre, à moins qu'on ne vous le dise, le premier usage que l'on y projette, n'est pas le fumage du poisson» indique la note d'intention du projet [2]. Malgré le détournement d'usage qui est fait des lieux, le résultat apparaît comme une évidence.

Un bon projet nous rappelle-t-on constamment à l'école, c'est un projet qui se raconte. La fiction interpelle, elle serait une façon de parler de «ce qui s'est passé, ce qui se passe ou pourrait se passer», afin d'introduire «ce qui a été, ce qui est et ce qui pourrait être».

[2] www.metalobil.fr/portfolio_page/installation-ephemere-abbaye/

[fig. 1.5] PI5, Cocréation Barreau et Charbonnet et Métalobil en partenariat avec Robert et Marcel, Abbaye Royale de Fontevraud, 2016



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Chapitre 2 :

Les Protagonistes

Le travail de définition précédent nous permet ici d'introduire les acteurs principaux qui ont permis la conception et la réalisation de l'ouvrage. Il va sans dire que l'imprimeur participe évidemment à la fabrique matérielle de l'album, mais son rôle ne relève pas directement de notre étude.

Il s'agit ici d'identifier les motivations et/ou domaines d'expertise de chaque acteur afin d'exprimer leur complémentarité et de situer mon propre travail dans un certain processus de patrimonialisation.

39

Médiation et imagination

Tel que suggéré au premier chapitre, la transmission du patrimoine peut non seulement se faire entre les générations, mais aussi entre les spécialistes et le grand public. Tout acteur qui favorise l'accès populaire au savoir scientifique peut être considéré comme un médiateur. J. Fèvres l'explique dans son travail en précisant une double exigence inhérente au processus de patrimonialisation : « *fidélité au savoir et médiation sociale* » ^[1]. La médiation y est notamment proposée

[1] op. cit. p.77

[2] FÈVRES, op. cit. p.77

[3] MEUNIER, op. cit. p. 182

comme une alternative au terme « vulgarisation »^[2] qui a parfois une connotation péjorative aux yeux des spécialistes.

Qui dit médiation dit médium : « (...) *l'album pour enfants contient une idéologie, remplit une mission auprès des enfants à qui il s'adresse : donner des codes, des clés, des normes à de futurs citoyens qui auront à cœur de rendre le monde meilleur lorsque, devenus adultes, ils seront les acteurs majeurs de leurs villes et de leurs campagnes* »^[3] écrit Christophe MEUNIER, conférant ainsi un grand rôle à la littérature jeunesse. Sans pour autant avoir la prétention d'offrir de telles clés aux plus jeunes, Le Voyage de Mentalo tente de transmettre la valeur du patrimoine aux enfants. Véritable commande de l'éditeur, qui a su s'entourer de profils divers, je considère ce livre comme le fruit d'une médiation plurielle.

La maison d'édition

[4] Agent territorial spécialisé des écoles maternelles

Ancienne ATSEM^[4] puis institutrice, Nicole Riedinger s'est lancée dans la création de sa propre maison d'édition en juin 2010. C'est en compagnie d'une collègue et de sa fille, alors étudiante en art, que les éditions NLA créations ont vu le jour. Aujourd'hui, l'équipe a évolué, mais Nicole est toujours à la barre.

Initialement spécialisée dans les bricolages adaptés aux enfants, à travers la publication d'un magazine, NLA a choisi d'élargir son offre en éditant des albums depuis 2013. Différentes collections, chacune identi-

fiée par une mascotte, abordent des thématiques comme les sciences, les «soucis du quotidien», l'écologie ou la découverte de la faune et du patrimoine français notamment. Dérivée de cette dernière thématique, *Le Voyage de Mentalo* décline les aventures d'une petite grenouille à travers son périple dans l'Alsace des châteaux forts.

La structure de chaque ouvrage s'inscrit dans une logique didactique à laquelle n'échappe pas celui-ci. *«Chaque album se composera d'une histoire qui sera suivie d'une partie documentaire expliquant avec des mots simples l'histoire de l'édifice, ses particularités et permettra donc aux enfants de voir comment était le château avant sa démolition»* [5] explique Nicole à un journal local. La maison d'édition propose non seulement un cahier des charges, mais est aussi à l'origine de la collection. En ce sens, l'éditeur enfile littéralement le rôle du commanditaire. Par analogie avec la pratique architecturale, je considère en l'occurrence Nicole comme le maître d'ouvrage du projet.

«L'idée de cette collection est née de mon expérience personnelle. Quand mes enfants étaient plus jeunes, on faisait beaucoup de randonnées en famille. Et pour les faire avancer, il fallait toujours trouver une petite carotte. Et cette carotte, c'était de découvrir et visiter un château.» raconte Nicole au journaliste et d'ajouter : *«mais c'était frustrant, pour eux comme pour nous parents, de ne voir que des ruines et de ne pas savoir à quoi pouvait bien ressembler cet édifice autrefois»* [6].

En mettant à profit les notions du premier chapitre, on peut dire que NLA créations souhaite offrir une reconstitution du patrimoine à ses lecteurs, dans la logique de sa ligne éditoriale pédagogique. L'idée est que

[5] *Les DNA (Dernières Nouvelles d'Alsace)* du 17 mars 2017, p.39

[6] Ibid.

l'album puisse également avoir un impact réel et soit potentiellement le motif d'une promenade en famille aux allures de voyage temporel.

L'auteure

Lisa Pfister a grandi dans les Vosges et est également familière des châteaux forts de la région. Ses parents instituteurs lui ont transmis leur passion du livre à travers une grande collection d'ouvrages dont des albums jeunesse. À partir de la demande faite par NLA créations, Lisa s'est lancée dans l'écriture d'un récit qui prévoit de s'étaler sur les dix tomes qui composeront la collection ; les critères imposés étant notamment la mise en scène d'un château fort à travers les aventures d'une grenouille.

Je définirai en partie ce travail d'écriture vis-à-vis du patrimoine comme une forme de fictionnalisation. Celle-ci ne réside pas essentiellement dans l'architecture du château, mais aussi dans ses personnages qui en permettent la visite.

Un personnage archétypal

Afin de provoquer le récit, Lisa a mis en place une figure archétypale : celle du messager. Son intérêt scénaristique est généralement de « dire quelque chose au héros qui va provoquer chez ce dernier un bou-

leverement ou une prise de conscience [...] et qui va lancer l'arc dramatique de ce personnage principal. » [1]

Or, il s'avère que dans le Voyage de Mentalo, le héros est lui-même un messenger. D'un côté, une prêtresse se revendique comme messagère de la Nature, de l'autre, Mentalo porte sur ses épaules la responsabilité de messenger du Roi. Pour avoir refusé de transmettre un message demandant au souverain davantage d'attention pour l'environnement, le personnage éponyme de l'album a été métamorphosé en batracien.

Le statut du personnage principal n'est pas anodin, il est l'incarnation du médiateur. C'est par ses aventures que Mentalo va transmettre au lecteur la valeur d'un patrimoine, qui va au-delà de l'héritage architectural puisqu'il intègre la notion d'héritage environnemental dont dépend l'humanité. De ce point de vue le rôle du protagoniste peut être interprété comme une personnification du processus de patrimonialisation.

Le messenger médiéval est de fait un voyageur. Au cours de son voyage, ponctué de rencontres, Mentalo fait étape dans différents châteaux. La sérialité met en relation les forteresses alsaciennes à la manière d'un véritable pèlerinage. C'est d'ailleurs une ambition revendiquée par l'association des Châteaux Forts d'Alsace à travers son projet de « *chemin de randonnée spécifique et facilement reconnaissable, à l'image de ce qui existe déjà pour les châteaux cathares ou les chemins de Compostelle* » [2].

[1] D'après un article de POTILLON William « Archétype : le Héraut » pour le blog SCENAR Mag : www.scenarmag.fr/archetype-le-heraut/

[2] www.chateauxfortsalsace.com/fr/etape_type/chemin-des-chateaux-alsace/

[fig 1.6] Hermès ordonne à Calypso de laisser partir Ulysse, Gérard de LAIRESSE, 1670, Rijksmuseum Amsterdam



44

[1] Calypso, du grec kalyptein, signifie «caché»; d'après MANDELSTAM Ossiép, Ulysse est revenu plein d'espace et de temps in *Le voyage d'Ulysse et ses interprétations*, exposition de la Bnf

Consciente de cet enjeu, Lisa a fait le choix de dérouler son intrigue au grès d'un parcours à échelle territoriale. Les ruines des fortifications se donnent à voir dans le grand paysage. De la sorte, l'arrivée au château est retardée par le temps du voyage, l'édifice étant dévoilé à mesure que le personnage progresse sur sa route.

La figure du voyageur est également en proie à l'égarement. On pense naturellement à l'Odyssée Homérique. Ulysse, refusant l'immortalité offerte par Calypso, désire retourner auprès des siens. L'île sur laquelle il est retenu se situe hors du temps, caché du monde ^[1] où même les dieux n'osent se rendre; c'est le lieu de l'oubli par excellence. Grâce à Hermès, messager des dieux envoyé pour demander à Calypso de le libérer, Ulysse accepte la finitude de son existence, faisant le choix de la «*mémoire à*

lui-même et à ses origines». La mémoire est dans la passation. Il est d'ailleurs amusant de constater qu'en Japonais, le mot grenouille, *kaeru*, signifie également «*retourner*». L'animal est ainsi devenu une sorte de protecteur des voyageurs dans la culture nipponne [2]!

Lisa me confie également qu'elle aime l'idée que Mentalo soit tour à tour masculin puis féminin : *le messager, la grenouille*. Il ne serait donc pas genré, facilitant son appropriation par les enfants, quel que soit leur sexe. Le personnage principal serait un héros androgyne. Il s'agit d'un mythe universel notamment cité par Platon. Il représente «*l'unité fondamentale, où se confondent les opposés, soit qu'ils ne soient encore que potentialité, soit qu'on ait réussi leur conciliation (...)*» [3]. La métamorphose androgyne parfait le symbolisme du personnage qui se

[2] CHEVALIER, Jean, GHEERBRANT, Alain, *Le Dictionnaire des Symboles*

Et comme le hasard fait parfois bien les choses, il s'avère que Le voyage de Mentalo sera adapté en japonais à la rentrée 2017.

[3] Ibid.



[fig. 1.7] Mentalo, conception de personnage

souvent de ses origines. Enfin, ayant perdu sa forme humaine, l'âge du personnage n'est pas explicite. En rapetissant, comme Alice, la grenouille semble évoquer l'idée d'un retour à l'enfance. Celui-ci va ainsi regarder autrement le monde qui l'entoure.

La symbolique du château

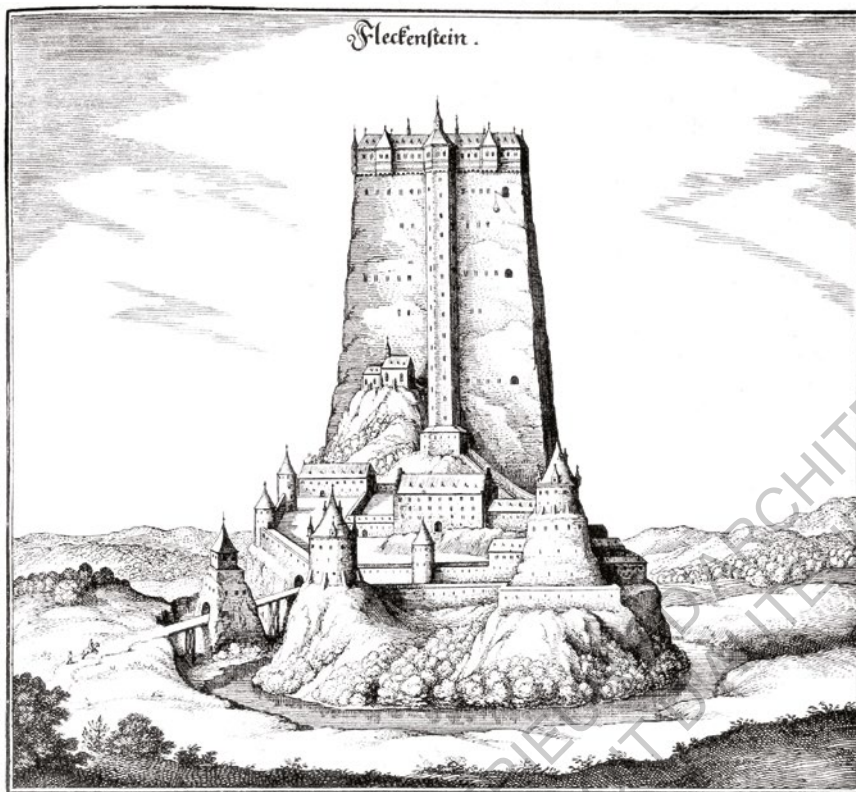
[1] Le Dictionnaire des Symboles,
op. cit.

[2] Les DNA (Dernières Nouvelles
d'Alsace) du 17 mars 2017, p.39

« Dans les faits, comme dans les contes et les rêves, le château est généralement situé sur les hauteurs ou dans la clairière d'une forêt : c'est une demeure solide et d'accès difficile. (...) Mais sa situation même l'isole quelque peu au milieu des champs, des bois, des collines. Ce qu'il enferme est séparé du reste du monde, prend un aspect lointain, aussi inaccessible que désirable. (...) Ce que protège le château, c'est la transcendance du spirituel. Il est censé abriter un pouvoir mystérieux et insaisissable. » [1]

Le château, et a priori plus justement le château fort, possède-rait un certain pouvoir évocateur où les récits de fiction pourraient s'exprimer à souhait. Très présent dans les contes, son rapport au ciel en fait un lieu à part et fascinant. Également symbole du pouvoir, il peut incarner la protection ou au contraire, l'oppression seigneuriale.

« J'ai gardé l'identité du château, notamment avec l'épisode du magicien qui vit dans un donjon très sombre. Car le château d'Andlau se distingue avec ses deux grandes tours de vingt-cinq mètres de haut » [2] explique



[fig. 1.8] Interprétation du
Château de Fleckenstein, Matthäus
MERIAN, gravure sur cuivre, 1647

Vision idéale de l'édifice
alsacien imaginée par l'architecte
strasbourgeois Daniel Specklin en
1589, reflétant l'esprit humaniste
de la Renaissance.

Les proportions ont été
exagérées, sans doute pour
renforcer l'effet de puissance. De
même, la présence d'eau dans le
fossé et la symétrie parfaite de
la façade haute ont été inventées.
Il s'agit d'accentuer la splendeur
et la défense du « château
idéel ».

D'après [www.fleckenstein.fr/
le-fleckenstein/lhistoire-du-chateau/](http://www.fleckenstein.fr/le-fleckenstein/lhistoire-du-chateau/)

Lisa. Les tours du château n'étaient probablement pas habitées, conformément aux connaissances historiques. Or cette liberté peut être prise, me semble-t-il, car la figure du magicien (ou du sorcier dans l'album) échappe au réalisme et représente la part de mystère qu'on associe aux édifices anciens. L'auteure choisit de détourner la fonction défensive du donjon pour en faire le lieu où l'imaginaire atteint son niveau ultime.

Julie PASQUER-JEANNE identifie le château comme un motif fictionnel prégnant, largement véhiculé par Disney qui en a fait un stéréo-

[1] PASQUER-JEANNE, op. cit.
tableau d'analyse p. 282-283

[2] voir en annexe, *Le voyage de
Mentalo*, p. 20-21 (numérotation
de l'album)

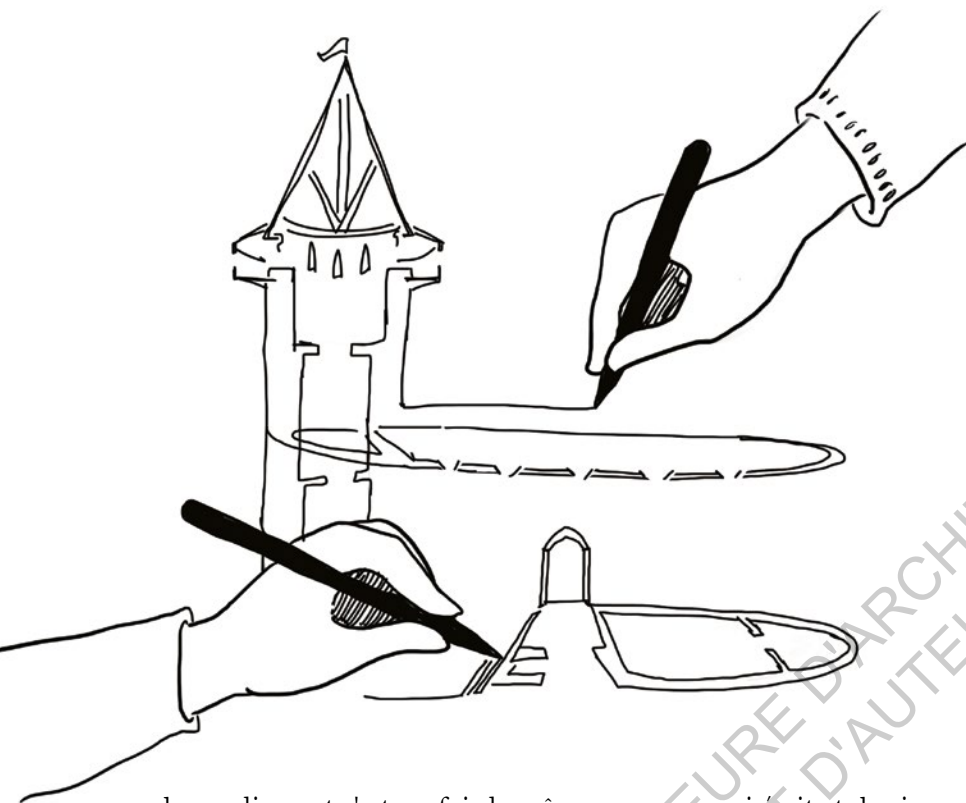
type. Son analyse discerne les caractéristiques du château qui sont transmises dans les œuvres de fiction à travers des « *opérateurs fictionnels et vecteurs d'immersion* » participant à « [l']*émergence de valeurs patrimoniales* » [1].

L'immensité est l'une de ces caractéristiques. Lisa l'exprime notamment dans son texte avec la description de l'entrée principale du Haut-Andlau perçue par la petite grenouille : « *Les grandes portes du château se dressèrent enfin devant lui. Mentalo se sentit minuscule tout à coup, il prit son courage à deux mains et entra dans la cour.* » [2] La crainte ressentie par le personnage augmente encore lorsqu'il s'apprête à monter en haut du donjon. D'après J. PASQUER-JEANNE, ce procédé qui consiste à relever l'aspect impressionnant de l'architecture monumentale transmet aux lecteurs le caractère exceptionnel et la valeur attribuée aux édifices anciens.

L'illustrateur

Rôle que j'enfile dans la fabrique de l'ouvrage, l'illustrateur est co-auteur de projet. Comme la bande dessinée, l'album pour enfant est un médium iconotextuel, c'est-à-dire que le texte et l'image ne sont pas dissociables à moins d'altérer la production originale. Nous le verrons, les images racontent et forment une narration conjuguée aux mots de l'auteur.

Le duo auteur-illustrateur prend des formes différentes en fonction de



[fig. 1.9] L'auteur et l'illustrateur travaillant ensemble, chacun maîtrisant une dimension du projet.

chaque livre, et c'est parfois la même personne qui écrit et dessine.

De prime abord, j'idéalise les travaux de l'auteur et de l'illustrateur comme un jeu d'aller-retour. Je tiens cela de ma formation en architecture où les travaux de groupe sont le fruit d'une négociation entre chacun de ses membres. Dans les faits, l'éditeur jeunesse soumet la plupart du temps un texte terminé à un illustrateur.

« On cherche des illustrations qui vont ajouter quelque chose au texte, qui vont en donner une lecture un peu différente. C'est aussi pour cela qu'on privilégie souvent une narration qui n'est pas trop descriptive » explique Sophie CHANOURDIE, éditrice chez Gautier Lauguereau [3].

On pourrait dire que l'illustration donne une dimension au texte, à la manière de la relation plan - coupe en architecture.

[3] *Comment fait-on un album #1*
Vidéo réalisée par la Jeunesse du
Syndicat National de l'Édition
www.deslivrespourlageunesse.fr

[1] MEUNIER, op. cit. p. 185

[2] Ibid. p. 186

Lorsque j'ai accepté de faire partie du *Voyage de Mentalo*, l'histoire n'avait pas encore été écrite par Lisa. Le thème architectural de la collection a motivé mon engagement. Tout comme mes travaux précédents avec Elsa, j'ai ensuite reçu le texte pour le mettre en image.

Dans la quête d'un patrimoine retrouvé, l'illustrateur imagine l'architecture de façon peut-être plus évidente et délicate que l'auteur. En effet, l'illustration proposée ne risque-t-elle pas de se substituer totalement à celle du lecteur ?

Christophe Meunier attribue aux auteurs jeunesse une vision partielle et filtrée des spatialités qu'ils représentent. « *Ils les imaginent, au sens étymologique, à partir de filtres qui les séparent de l'espace réel.* » [4] Mon regard d'étudiant en architecture participe à filtrer la façon dont j'ai représenté le Haut-Andlau. J'ajouterai que l'illustrateur doit concilier l'espace projeté par l'auteur avec celui qu'il imagine. C'est là toute la richesse de cette représentation à deux mains.

La main n'est pas là pour imposer un sens définitif à l'histoire. L'interprétation est subjective et existentielle dans la mesure où elle repose sur mon implication personnelle, mais elle a pour projet de laisser au lecteur la possibilité de développer la sienne, d'asoir une imagination fertile propre à sa culture, son passé, etc... Marc-Alain OUAKNIN conçoit l'interprétation comme un caresse. Comme il l'écrit si bien :

« *La caresse n'est pas un savoir, mais une expérience, une rencontre.*

La caresse n'est pas une connaissance de l'être, mais son respect. »

L'expérience de la transmission mémorielle est alimentée par le respect. Est-ce pour autant synonyme de fidélité ? « *La mémoire ne nous servirait à rien si elle fût rigoureusement fidèle* » écrit Paul VALÉRY [3].

[3] FLON, Emilie. Les illustrations du passé archéologique : entre interprétation scientifique, témoignage et mémoire sociale, ligne 6 - in TARDY, Cécile. DODEBEI Véra. Mémoire et nouveaux patrimoines

Dans le cadre d'une reconstitution architecturale, la conformité au travail de l'historien se pose : « (...) on demande à l'illustrateur de représenter ce que l'on pense être la réalité du passé, en fonction d'un certain nombre de critères d'attestation scientifique, tout en sachant qu'il participe à modeler cette réalité, comme on demande au témoin d'attester un événement tout en le suspectant de le déformer » écrit Emilie FLON à propos des illustrations archéologiques à caractère didactique [3]. Ma propre exigence m'a poussé à être fidèle à ce que les documentaires et mes échanges avec l'historien m'ont transmis. Les retours de l'éditeur on également participer à retoucher certaines illustrations nous le verrons.

[4] Ibid.

Ce qui est parfois épineux est de savoir faire la part des choses entre le style graphique et la conformité aux données scientifiques. Les regards extérieurs permettent à l'illustrateur de prendre du recul sur son travail afin de l'améliorer.

Un autre enjeu relevé se retrouve dans la représentation des zones incertaines, voire absentes des données recueillies par les spécialistes. Comme l'écrit encore Emilie FLON :

« [L]orsque la cohérence de la scène exige de représenter une zone ou quelque chose qui n'est pas documenté, les illustrateurs déploient une stratégie qui leur est propre [...]. L'expression graphique de la limite entre ce qui est constaté matériellement et ce qui est inféré devient un critère d'évaluation : certains laissent des zones inachevées [...] ou expriment graphiquement un trait plus imprécis, voire flou [...]. D'autres masquent les zones inconnues par de la végétation, ou reproduisent plusieurs fois un élément connu pour construire un ensemble [...]. » ^[4]

Le Voyage de Mentalo ne peut pas se détacher complètement d'une certaine fidélité à l'image des châteaux alsaciens imaginés par les spécialistes. En effet, la ligne éditoriale de NLA créations entend transmettre des connaissances documentaires dans chacun de ses ouvrages. Qu'elles aient été inconscientes ou non, des stratégies de représentation ont donc été mises en oeuvre dans mon travail, tel que suggéré par la citation précédente.

Connaissances et sauvegarde

Afin de produire un ouvrage de qualité, qui soit reconnu par les institutions locales - telles que des associations de promotion du patrimoine ou des établissements scolaires - il a été nécessaire de se documenter sérieusement au sujet du Haut-Andlau.

Après une visite de site, le propriétaire du château m'a rapidement

redirigé vers des ouvrages spécialisés auxquels il a notamment participé ainsi que vers un historien expert des châteaux forts d'Alsace.

L'historien

Grand érudit, Jean-Michel RUDRAUF compte plus d'une soixantaine d'articles sur les châteaux d'Alsace à son actif. Il est également co-auteur de plusieurs ouvrages spécialisés en la matière. Membre du Centre de Recherches Archéologiques Médiévales de Saverne depuis plus de trente ans, il a entrepris le relevé des plans de nombreux châteaux [1]. J'ai eu le plaisir de pouvoir échanger avec M. RUDRAUF tout au long de la création de l'album. C'est avec rigueur et patience qu'il a accepté de porter son regard averti, aussi bien sur le contenu du texte, que sur mes illustrations. Dans la mesure du possible, il a su mettre le doigt sur chaque élément qui pouvait être amélioré ou corrigé.

Passionné, J-M. RUDRAUF a été l'avocat du détail. « *Je sais bien que pour beaucoup de personnes, cela n'a aucune importance, mais ce n'est pas parce que certains manquent de culture qu'ils doivent imposer leurs égarements* » m'écrit-il un jour au sujet de l'orthographe erronée d'un château fort et pourtant largement propagée auprès du grand public. Sa remarque que j'ai trouvé à la fois amusante dans la forme et pertinente dans le fond pourrait être généralisée au procédé de médiation.

On dit que « *le mieux est l'ennemie du bien* », mais on raconte aussi

[1] D'après la présentation des auteurs dans l'ouvrage *Le Haut-Andlau, un château, deux tours, sept siècles d'histoire*, p. 117

[2] in « Making Picture Books », Horn Book Magazine, vol. 49, no. 4, juillet-août 1973
Cité par C. MEUNIER, op. cit. p. 87

[1] Le Haut-Andlau, op. cit.
quatrième de couverture

que « *le diable est dans les détails* ». Commet toujours, tout est question d'équilibre. On doit pouvoir s'adresser aux enfants de façon simple, mais pas simpliste. « *[O]n ne doit jamais écrire de manière puérile aux enfants. Ils sentent en un instant la condescendance des adultes et ils s'en détournent. De plus, leur perception est claire et aiguisée, peut-être bien plus que la nôtre. Le moindre détail les intéresse* » affirme l'auteure Virginia LEE BURTON [2]. Je ne peux que souscrire à ce propos que j'entendrai également au travail de l'illustrateur.

Dans le souci de leur transmettre une vision vraisemblable du château, j'ai essayé de répondre aux mieux aux exigences des recherches disponibles. Bien que « *malgré toute cette érudition rassemblée, de nombreuses informations manquent encore, des incertitudes demeurent* » [1], les ruines du château d'Andlau sont suffisamment bien conservées pour que l'on puisse imaginer son état antérieur.

54

Bref état des lieux du Haut-Andlau

[2] Ibid. p. 60

Construit entre 1250 et 1260 par Ebergard d'Andlau, « [c]e château fort de montagne, l'un des derniers en Alsace à avoir été habité, est aussi l'un des mieux conservés » [2] écrit J.-M. RUDRAUF. Il domine les vallées de l'Andlau et de la Kirneck sur son sommet granitique de 451 mètres d'altitude.

L'organisation architecturale du Haut-Andlau fait figure d'exception



[fig. 1.10] Interprétation du château d'Andlau par la superposition de son apparence probable au XVIII^e siècle (en traits) et de ses vestiges.

parmi les châteaux fort alsaciens avec ses deux tours de vingt-cinq mètres, situées de part et d'autre du logis seigneurial. Pour s'y rendre, il faut traverser la basse cour, puis passer à côté d'un bâtiment polygonal à deux étages, probablement le corps de garde. Les maçonneries du château sont exclusivement constituées de pierres de taille en granit. La structure intérieure, hiérarchisée en trois niveaux, a complètement disparu. Elle était entièrement charpentée.

La forteresse est abandonnée au cours du XVIII^e siècle avant d'être sauvée par Antoine-Henri d'Andlau qui la rachète en 1818. Ses vestiges

sont finalement classés aux Monuments Historiques en 1926.

L'Association des amis du château d'Andlau

[1] [www.chateauandlau.com/
lassociation/](http://www.chateauandlau.com/lassociation/)

Fondée par Guillaume d'Andlau, actuel propriétaire, l'association s'est donné pour mission de restaurer et faire revivre le château. Sa création date de 2000 lorsqu'un mur de la basse-cour s'effondre. Elle « souhaite que le château soit un acteur de son époque, support et outil de formation, lieu de rencontres pour des publics très variés » [1]. L'incroyable espace déployé au cœur du logis a notamment été la scène de débats autour du patrimoine, a accueilli des concerts, spectacles œuvres d'art contemporain. Elle se place comme le médiateur principal entre l'édifice et le grand public.

Le Voyage de Mentalo figure parmi les quatre ouvrages présentés sur le site du Haut-Andlau et dont la vente chez certains commerçant des communes alentours participe au financement des actions menées par l'association. Nicole a rencontré M. d'Andlau à l'occasion de la conception de l'album *Le Prince en Costume Noir* qui a reçu le soutien de l'association des châteaux forts d'Alsace. C'est en partie à ce moment que la collection de *Mentalo* a vu le jour de façon concrète.

Dans une démarche d'entraide mutuelle, les étapes de création de l'album ont été suivies par M. d'Andlau, des premiers croquis à la relecture. Son avis a notamment été assez déterminant dans le choix du titre pour le premier tome. Selon le propriétaire, le mot « château » devait apparaître, car il serait « *le détonateur de l'imaginaire des enfants* ». Si on peut comprendre l'intérêt médiatif du titre pour l'association, on en revient



également à la figure fondamentale du château dans l'univers enfantin.

Avant d'interroger la mise en image d'une architecture dans la transmission de sa mémoire, il a fallu identifier les intentionnalités du projet. Ce qu'on a d'abord nommé « liberté de représentation », pour désigner l'imagination, se révèle être sous-tendue par des acteurs détenant chacun une vision essentielle dans la médiation du patrimoine. Cela a en quelque sorte composé une armature sur laquelle l'auteure a construit son texte. À partir de cette structure hybride, j'ai donc élaboré une mise en scène graphique, dont la teneur est l'objet de la deuxième partie...

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Partie II :

Mise en récit

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Il s'agit ici d'envisager l'album dans sa dimension narrative. On l'a vu, *Le Voyage de Mentalo* est le fruit d'une représentation plurielle, principalement mise en forme par le duo auteur-illustrateur : un *narrateur textuel* et un *narrateur visuel*. Ces deux aspects de la mise en récit fonctionnent de façon analogue : la présence d'un narrateur implique un point de vue.

[1] Genette Gérard. *Frontières du récit*. In: *Communications*, 8, 1966. Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit. p.157

L'iconotexte montre et raconte. Platon, puis Aristote notamment, parlent respectivement de mimesis - littéralement l'imitation - et de diegesis - c'est la narration à proprement parler. Si les termes sont sujets à différentes interprétations, ne serait-ce qu'entre ces deux philosophes, on en retiendra essentiellement que le récit comporte une dimension narrative et descriptive. «*Si la description marque une frontière du récit, c'est bien une frontière intérieure, et somme toute assez indécise*» écrit Gérard Genette [1]. En effet la «narration pure» ne semble jamais exister, les passages descriptifs permettant notamment de suggérer des ambiances, des aspects. De par sa dimension spectaculaire - qui parle aux yeux s'impose à l'imagination - l'illustration semble prendre le pas sur l'interprétation du destinataire comme on l'évoquait au chapitre précédent. Au contraire, c'est bien la dimension narrative des images qui permettent à ce dernier d'être co-créateur du récit.

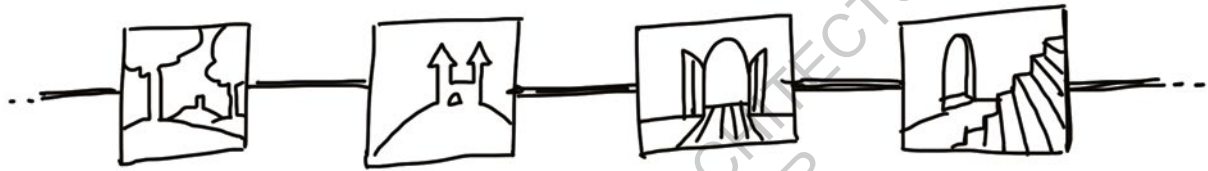
Cette partie va nous permettre de montrer en quoi les illustrations ont un rôle important à jouer dans le récit, car elle participe à sélectionner et organiser les éléments diégétiques.

REPRÉSENTATION PARTIELLE

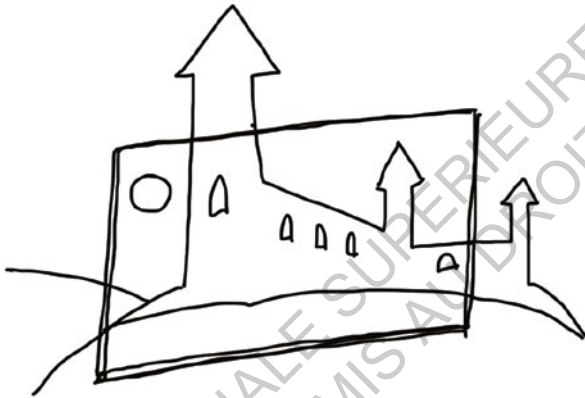
Tout n'est pas donné à voir.

SÉQUENÇAGE

La succession narrative des images comprend des « chaînons imaginés » par le lecteur spectateur.



62

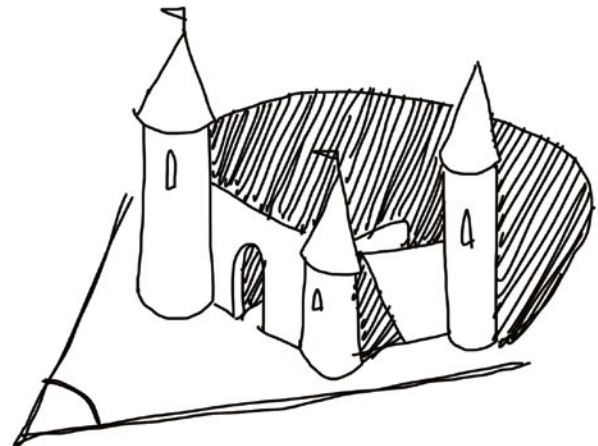


CADRAGE

Le cadre, comme frontière imaginaire, limite la vision et inclut des éléments en hors-champ.

PROJECTION

L'angle de vue simulé éclaire les éléments représentés et crée des « zones d'ombres »

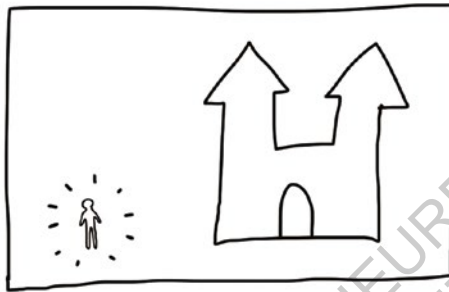


REPRÉSENTATION DIFFÉRENTIELLE

Les éléments de la composition se distinguent les uns des autres.

RAPPORT D'ÉCHELLE

Signifier des distances ou susciter une relation entre les éléments de la composition en fonction de leur taille respective



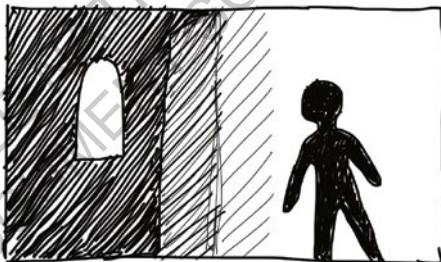
DÉFINITION

Hiérarchiser par le détail, définir des textures et la richesse de l'image.



NUANCES

Créer de la profondeur grâce aux effets de lumière et de couleur. Provoquer des émotions par l'évocation d'une ambiance.



ANGLES

Caractériser le regard et l'espace par l'angle de vue et le champ angulaire.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Chapitre 3 :

Lisières narratives

La Plaine d'Alsace, bordée par les eaux du Rhin et le massif des Vosges, nappée de vignes et ponctuée de clochers, fait partie de ces paysages français emblématiques. Ceux-là mêmes qui semblent incarner le terroir, dont l'imagerie prône une certaine authenticité sur les emballages de produits régionaux et se décline en nuances sépia sur les panneaux d'autoroute. C'est au coeur de ce décor que la voiture file paisiblement, comme sur un air de Douce France.

65

Nicole nous conduit à travers la plaine en espérant que la pluie ne soit pas au rendez-vous cette fois-ci. Tandis que le clignotant fait de l'oeil à la prochaine sortie, je plisse les yeux pour apercevoir la silhouette iconique du château d'Andlau dont les deux tours s'élancent fièrement au-dessus des sapins.

Ma conductrice est une Alsacienne aguerrie. Elle a écumé les randonnées du coin et connaît la région comme sa poche, ou presque. Ce n'est pas sans quelques fausses pistes et plusieurs détours que nous atteignons finalement le parking au départ du chemin de randonnée. Ni une ni deux, nos chaussures foulent le sol caillouteux du parcours pédestre.

Je viens en repérage. C'est la fameuse visite de site du début. Celle qui

(fig. 2.1) Au pays du Bon vin
d'Alsace, 1930, artiste anonyme
Affiche des Chemins de Fer
d'Alsace et de Lorraine



nous permet d'établir un diagnostic de la situation, de prendre le pouls du contexte. C'est toujours un peu comme un premier rendez-vous. Mais à défaut de se faire beau, on peut adopter un regard bienveillant sur le monde qui nous entoure.

Bienveillante, Nicole l'est sans aucun doute. Elle porte en elle une passion pour l'Alsace, que ce soit pour ses paysages, sa biodiversité ou son héritage culturel. La magie des réseaux sociaux nous a mis en relation à la fin de l'été 2015. Désireux de mettre mon attrait du dessin à l'épreuve de l'illustration jeunesse, je m'appuie sur mes compétences architecturales pour illustrer un premier album mettant notamment en scène la cathédrale de Strasbourg.

Ce jour-là, c'est en direction des vestiges d'un des nombreux châteaux forts alsaciens, que nous nous rendons. La plupart d'entre eux sont en effet réduits à l'état de ruine, formant une collection endormie au-dessus de la plaine. La nature a repris ses droits et empêche le regard de se déployer au loin. C'est ainsi que la stature encore majestueuse du Haut-Andlau surgit à travers les arbres, la promenade forestière touchant à sa fin.

Depuis leurs échafaudages, des ouvriers chargés de la restauration des ruines nous saluent. La forteresse de granit dont ils remontent les quelques débris retrouvés a fière allure sur son socle rocheux. Il n'est à vrai dire pas difficile de se projeter, car la structure de pierre est relativement bien conservée et peu complexe en apparence. Nous franchissons le portique d'entrée donnant sur la cour, puis nous prenons le

chemin pentu qui mène vers le seuil du logis entre les deux tours. Mes yeux s'écarquillent à la vue de l'arène qui s'offre à nous, véritable écrin de granit. L'usure du temps avait révélé un espace généreux, dépouillé de sa toiture et de ses étages, dont seuls les ouvertures et les corbeaux de pierre laissent aujourd'hui deviner l'organisation passée. Je fais le tour des lieux, plusieurs fois, traversant les différents espaces à ciel ouvert, mais qui ont pourtant conservé leur atmosphère protectrice d'autrefois.

Le moteur d'une voiture ronronne soudain et les cailloux crissent sous le roulement des pneus. Le maître des lieux, descendant des seigneurs de jadis, nous a rejoints. Afin de m'aider à préparer les illustrations de l'album, il me peint avec passion le portrait du château, alliant l'anecdote aux grands faits de l'histoire de France. Guillaume d'Andlau me raconte le rapport du château avec son territoire. Celui-ci ne domine pas le village du même nom, comme on pourrait s'y attendre, mais le village de Barr, la place ayant déjà été prise par son voisin le Spesburg.

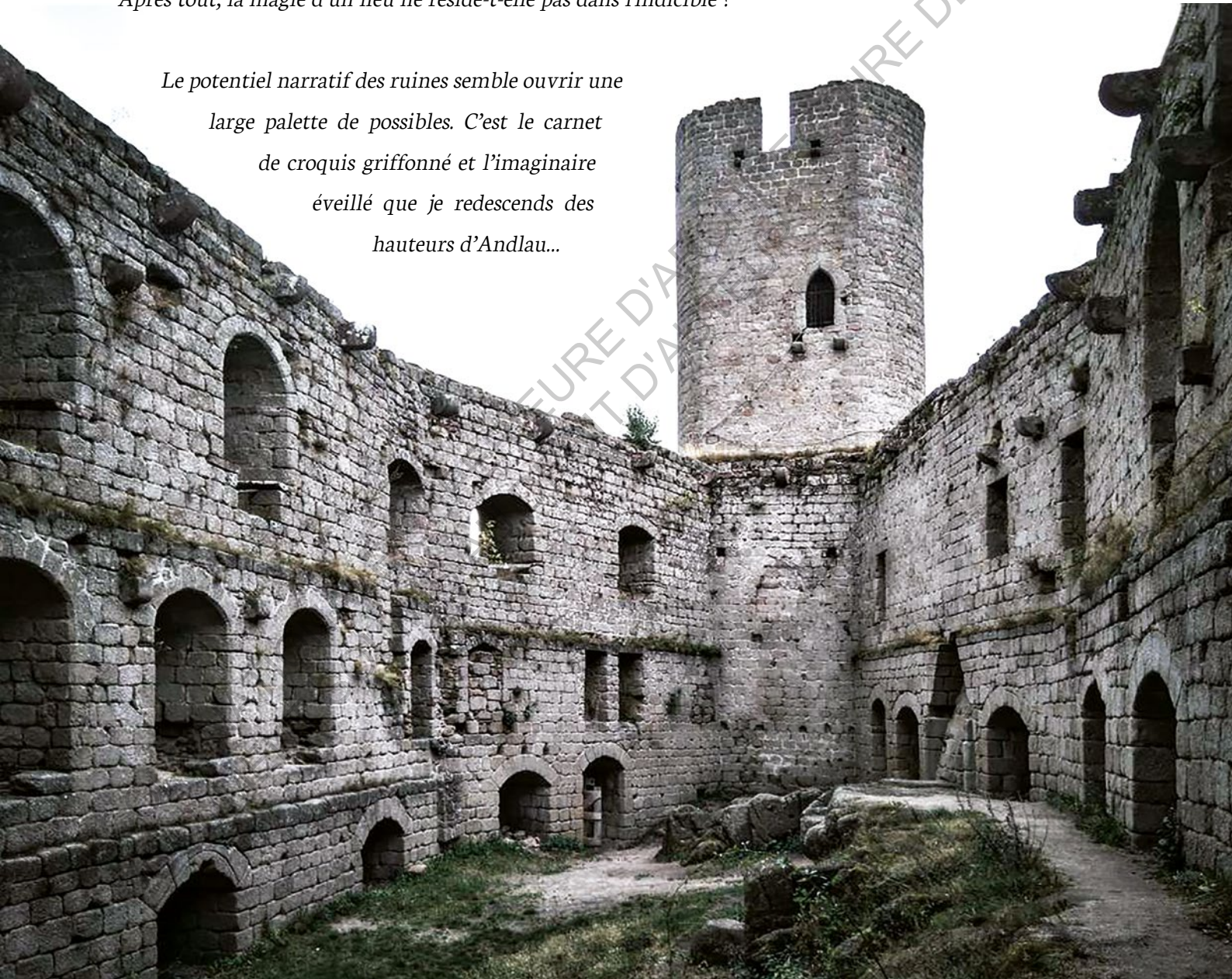
L'érosion a révélé le motif formé par l'agencement des pierres, auparavant dissimulées par un enduit, car considérées comme non nobles. Elle a également transformé le logis du château en salle de concert lorsque le temps le permet, offrant des possibilités d'appropriation nouvelles et des accroches aux artistes contemporains. Le Haut-Andlau continue à vivre, les pierres respirent, on panse ses blessures tandis qu'on explore les possibilités offertes par la sobriété acquise par les aléas du temps. Malgré une apparente clarté, les vestiges de la forteresse révèlent des

zones d'ombres, des lacunes que mon guide lui-même ne serait en mesure de compenser par des explications. C'est autant d'anfractuosités dont la nature reste incertaine qui font naître une intrigue.

Après tout, la magie d'un lieu ne réside-t-elle pas dans l'indicible ?

Le potentiel narratif des ruines semble ouvrir une large palette de possibles. C'est le carnet de croquis griffonné et l'imaginaire éveillé que je redescends des hauteurs d'Andlau...

[fig. 2.2] Haut-Andlau
photographie personnelle
Logis, donjon Sud



Intrigue

[1] Citation d'origine : « We can consider a narrative to be a chain of events linked by cause and effect and occurring in time and space. » in BORDWELL, D., THOMPSON, K., *Film Art, an Introduction*, 1979, p. 79

[2] Ibid. p. 77

L'album pour enfant est un médium narratif par excellence. J'en fais ici une affirmation, mais il s'agit d'illustrer ce propos. Nous allons voir comment la narration peut jouer un rôle dans la transmission d'un patrimoine architectural à travers l'album jeunesse. Mais qu'entend-on au juste par *narration* ?

Les théoriciens du cinéma David BORDWELL et Kristin THOMPSON définissent le concept comme « *une chaîne d'événements ayant des relations de cause à effet dans l'espace et le temps* » [1]. Par sa dimension profondément spatio-temporelle, le patrimoine architectural révélé au fil des pages de l'album ne serait-il pas un support tout à fait approprié pour accueillir un récit ?

Former un récit, ce serait, toujours selon Bordwell et Thompson, le fait de « *mettre en intrigue une histoire* » [2]. La confusion est souvent faite entre ces deux derniers termes. L'intrigue c'est tout simplement la façon de raconter une histoire. En l'occurrence, les auteurs étudient les procédés cinématographiques pour former un récit. Il me semble que l'on peut aisément adapter leur discours au cas de l'album pour enfants - en témoigne le schéma ci-contre [fig. 2.3].

Tout comme les vestiges anciens, un récit possède des zones d'ombres, il n'est qu'une reconstitution partielle d'une histoire plus vaste qui est transmise à ses destinataires au moyen d'éléments extradiégétiques.

L'HISTOIRE

ÉLÉMENTS DÉDUITS	ÉLÉMENTS EXPLICITEMENT REPRÉSENTÉS	ÉLÉMENTS EXTRADIÉGÉTIQUES
<i>imagination du lecteur, hors-champs, ellipses...</i>	<i>ce qui est montré par le support iconotextuel</i>	<i>paratexte, mise en page, format, ton donné par une lecture à voix haute...</i>

L'INTRIGUE

Externes à l'univers de l'histoire, ces éléments extradiégétiques se rapportent souvent à des codes de représentation acquis par le lecteur-spectateur qui lui permettent de déduire les éléments de l'histoire n'étant pas explicitement représentés. Si au cinéma on déploie le procédé du montage, l'ajout d'une voix off ou d'une bande originale par exemple, les auteurs jeunesse mettent en œuvre des procédés analogiques.

Dans notre étude de cas, comment le château d'Andlau est-il imaginé par la mise en récit ? L'édifice fait partie de l'univers diégétique du *Voyage de Mentalo*. On l'a vu, le procédé de mise en intrigue, consiste notamment à sélectionner et représenter en partie tout en donnant l'impression d'un tout. Opérer la narration d'un édifice, ce serait, selon cette logique, le donner à voir - et à lire - partiellement et de donner en

[1] RICŒUR, Paul, *Architecture et narrativité*, Urbanisme 303, 1998, p. 44

[2] Ibid.

même temps au lecteur-spectateur l'impression qu'il peut se le représenter dans son intégralité.

Il semblerait que ce procédé narratif, qui produit un effet d'ensemble à partir de fragments se présente en tant que solution possible pour représenter un édifice à partir de ce qu'il en reste. J'irai même plus loin, dans une certaine mesure, une architecture en ruine serait l'incarnation physique d'un espace mis en intrigue. Julie PASQUER-JEANNE présente notamment la ruine comme « *le théâtre de péripéties narrativo-historiques* ». C'est précisément la dimension intrigante des vestiges du passé qui semble, de ce fait, les rendre essentiellement narratives. Si elles portent cette possibilité en elles, ce sont les dispositifs de médiation (que l'on pourrait qualifier d'extradiégétiques) qui permettent le processus.

Selon Paul RICŒUR, il y a également une analogie entre l'architecture et le récit. Il y aurait en effet « *un parallélisme entre d'une part construire, donc édifier dans l'espace, et d'autre part raconter, mettre en intrigue dans le temps* » ^[1]. En quelque sorte, représenter une forme possible du Haut-Andlau dans l'album serait une façon de le reconstruire par l'imagination et au rythme de la lecture. P. RICŒUR ajoute plus loin, au sujet de la narration en architecture, un lien entre « *la spatialité du récit et la temporalité de l'acte architectural* » ^[2] tâchant de rappeler ainsi que l'espace et le temps sont deux entités liées, voire confondues selon certaines théories.

La prise de recul que j'effectue sur mes illustrations peut notamment

s'appuyer sur l'évolution de la représentation du château au fur et à mesure que le héros parcourt l'espace dans un temps donné, en relevant notamment les passages elliptiques qui sont des formes de lacunes compensées par l'imagination du lecteur-spectateur.

En m'intéressant particulièrement à la représentation de l'édifice au cours du récit, j'apparente ce dernier à une forme de promenade architecturale. « *“L'architecture comme récit”, ce sont les séquences spatio-temporelles auxquelles est confronté le visiteur ou l'utilisateur d'un bâtiment [...]. La succession dans le franchissement de différents espaces ou de seuils architecturaux peut être assimilée sans trop de métaphorisation à un récit.* » écrit Bernard Guelton ^[3].

Le séquençage des images dans l'album présente une succession de spatialités qui en génèrent une autre, transversale. S'il est restrictif, ce procédé assez cinématographique révèle l'absent par le choix judicieux de ce qui est rendu visible.

En animation, pour simuler le mouvement d'un personnage par exemple, on découpe l'action en images clés. À elles seules, ces images rendent la compréhension des gestes possibles. Ces images clés ne sont pas choisies au hasard, elles marquent a minima le début et la fin d'un mouvement simple, en d'autres termes ses limites.

Dans le Voyage de Mentalo, il s'agit de montrer des éléments spatiaux nécessaires à l'imagination du monumental dans sa globalité. On commence à l'échelle du territoire...

[3] GUELTON, Bernard,
Archifiction : quelques rapports
entre les arts visuels et la
fiction, 2007, p.51

La forêt, le vignoble et le belvédère

[1] *Représentations et images du Piémont Viticole*, article www.paysages.alsace.developpement-durable.gouv.fr

[2] Voir notamment la fig. 2.1 p. 54

[3] On pourrait rapprocher le caractère « commun » de ce paysage à celui de la rue décor des studios Babelsberg à Potsdam. Imaginé comme une ville européenne construite entre le XIX^e et le XX^e siècle, le décor utilise un concentré d'éléments architecturaux classiques propres à

Profondément territorial, le Haut-Andlau s'inscrit parmi les innombrables belvédères qui se donnent à voir depuis le Piémont Viticole alsacien.

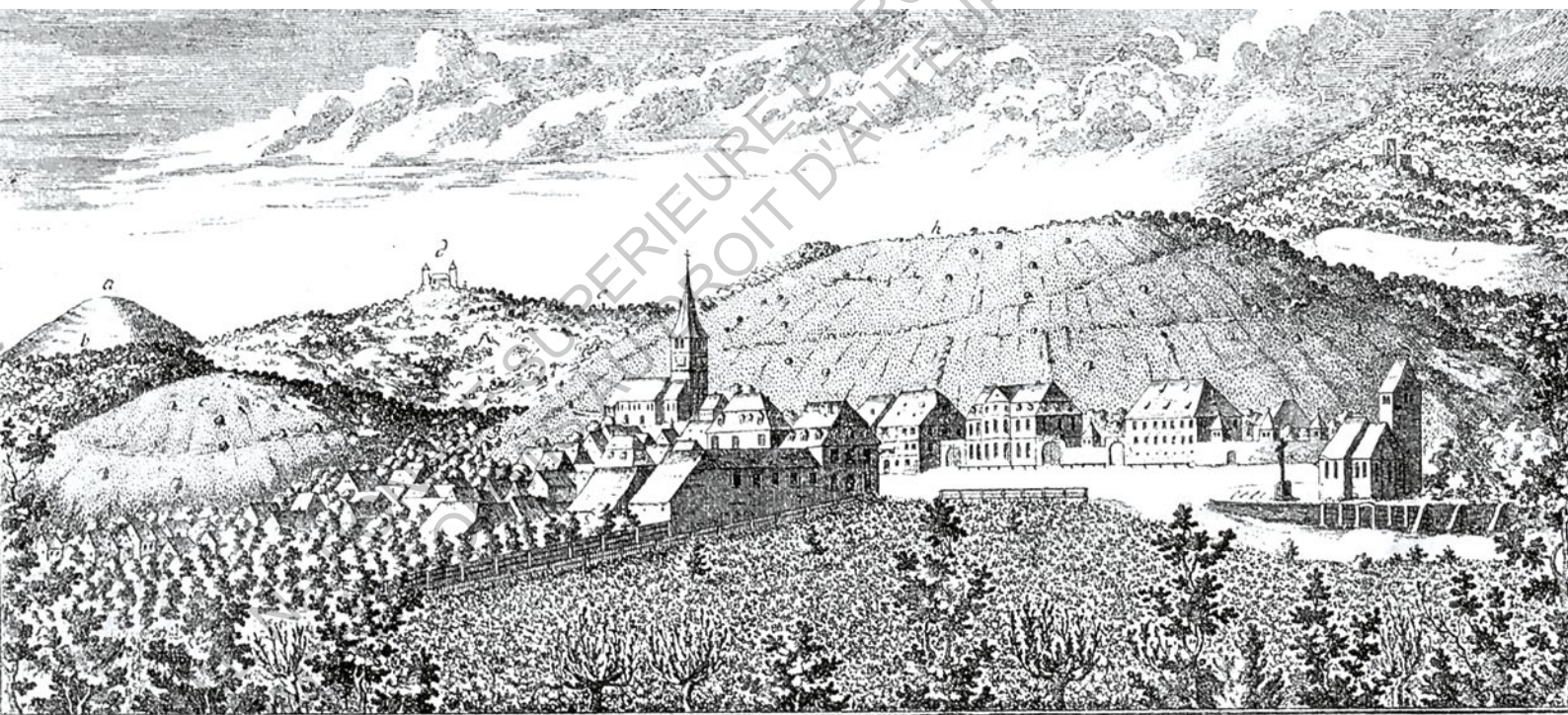
« Avec ses villages patrimoniaux nichés sur ses flancs, ses milliers d'hectares de vignes que surplombent des ruines féodales émergeant de la forêt, le Piémont Viticole compose l'image la plus diffusée et la plus stéréotypée des paysages alsaciens. [...] une image quasi idéale du paysage alsacien, et même au-delà, du paysage occidental. » [1]

C'est à travers cet archétype paysager que *Le Voyage de Mentalo* se déploie. Maintes fois représenté, ce territoire est la source d'une imagerie abondante [2]. Par son relief contrasté, par le juste équilibre entre espaces naturels, cultivés et construits, les vues générées par le Piémont Viticole possèdent une profondeur et une variété à la fois remarquables et ordinaires, car elles sont comme une synthèse des paysages traditionnels les plus répandus Europe [3]. Ce caractère familial lui confère les propriétés du paysage de conte de fées. En effet, les contes ont cette particularité de situer leur récit dans un cadre spatio-temporel indéfini : *« Il était une fois dans un pays lointain »*. En ce qui concerne la temporalité du *Voyage de Mentalo*, elle se situe entre le XIII^e et le XV^e siècle bien que cela ne soit pas évoqué dans l'histoire, selon le schéma du conte classique. Cette marge confortable de deux siècles accepte donc

une part d'imprécision inhérente aux incertitudes de l'Histoire et offre également des possibilités fictionnelles élargies. Dans un prochain tome il est en effet fort probable que la forme d'un château ne soit pas exactement contemporaine du premier tome.

Le Voyage de Mentalo oscille entre clarté et confusion. C'est sujet au trouble que le personnage commence son aventure. L'état dans lequel la grenouille se trouve à son réveil est également incarné par le décor qui l'entoure : la forêt.

[fig. 2.3] Jean-Martin WEIS,
Vue de Barr, 1781: Bibliothèque
nationale et universitaire de
Strasbourg



a) Ungersberg. — b) Mont Crax. — c) Mont Rothland. — d) Château d'Andlau. — e) Château de Spesbourg. — f) Sainte-Anne. — g) Vallée de Saint-Ulric. — h) Kirchberg. — i) Moenkalb. — k) Château de Landsberg. — l) Wachtstein. — m) Mennelstein. — n) La Bloss.

[1] TUAN, Laura, *Le grand livre des rêves illustré*, De Vecchi, Paris, 2000

[2] *Le voyage de Mentalo*, p.9

[3] TUAN, op. cit.

La forêt « symbolise le contraire de la maison, c'est le lieu légendaire plein de dangers et de mystères, où le loup est. Pour y accéder, il faut s'y perdre ; les contes de fées ne connaissent que ce système pour y placer leur héros : il s'est perdu (il a perdu son identité) et doit retrouver son chemin (il doit se trouver) » ^[1] écrit Laura TUAN. Mentalo a en effet perdu ses repères en même temps que son identité. Les premières pages de l'album racontent son errance au milieu des arbres tandis qu'il tente de clarifier ses pensées. Ce n'est que lorsqu'il se souvient de l'origine de sa transformation qu'il réussit à s'évader de « *cette forêt interminable* » ^[2].

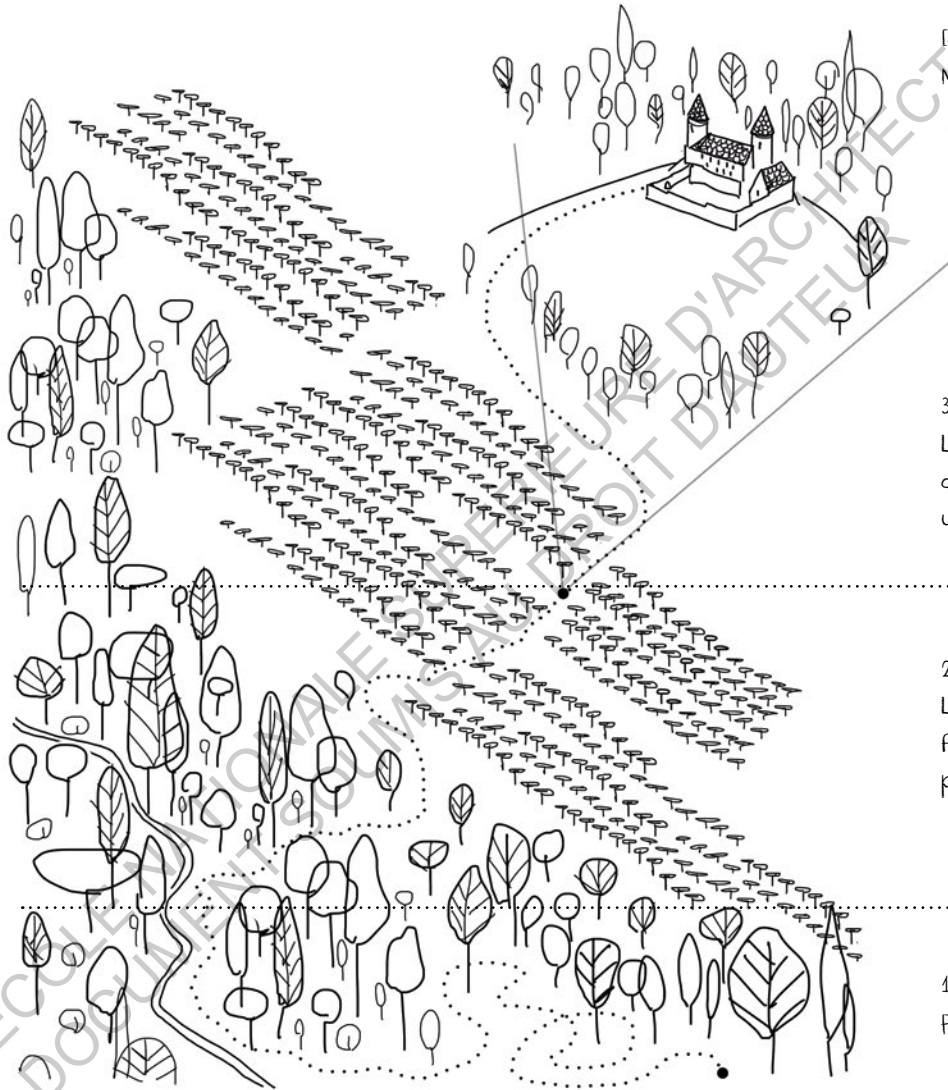
Essentielles dans le Piémont Viticole, les vignes accueillent le protagoniste lorsqu'il quitte la forêt. Le vignoble, en tant qu'espace cultivé, opère la transition entre le monde sauvage et l'habitation humaine incarnée par le château qui, selon L. TUAN, « *constitue toujours un bon présage* » ^[3]. C'est en tout cas un sentiment de soulagement intense qui traverse Mentalo à la vue du Haut-Andlau, jusqu'à ce qu'il se retrouve nez à nez avec ses portes immenses...

Les premières pages du *Voyage de Mentalo*, dépeignent un portrait assurément territorial du patrimoine. Le Haut-Andlau est considéré comme un édifice ancré dans un paysage typique dont les éléments principaux ont été rencontrés par le protagoniste.

Cette dimension contextuelle s'exprime également au moment où Mentalo atteint l'un des donjons, belvédère par excellence. C'est dans cet espace qu'on lui présente une carte, situant le château par rapport à

un domaine voisin, dont le nom n'est pas révélé dans l'histoire. La silhouette du Haut-Barr, puisqu'il s'agit de la prochaine destination de Mentalo, y est évoquée. Inspiré des *Emballages* de l'artiste Christo, l'édifice est comme recouvert par le voile formé par la robe du sorcier.

[fig. 2.4] Parcours schématique de Mentalo à travers le territoire



3- Repère

Le Haut-Andlau donne une direction au héros et permet une halte dans le voyage.

2- Orientation

Le héros cherche à quitter la forêt, puis à s'orienter dans le paysage.

1- Divagation

Parcours sans but précis, errance

Au seuil de la perception

[1] DONÀ, Massimo, *Habiter le seuil, Cinéma et philosophie*, 2016, p.128

« Le fait est que le réel est toujours une séquence de regards partiels et donc jamais auto-suffisants ; qui renvoient toujours à quelque chose d'autre... » [1]

[2] Ibid. p.81

Massimo DONÀ nous parle ici des limites de la perception humaine, jamais omnisciente, forcément subjective. Il aborde également la dimension sensible de la vue et le caractère intellectuel de la vision : il y a ce que l'on regarde et ce que l'on voit. Voir c'est comprendre, cela va au-delà de ce qui se présente effectivement sous nos yeux :

« Nous voyons avec nos yeux uniquement lorsque nous avons saisi par l'esprit ce qui dans l'horizon visuel semble s'être offert à une certaine, bien que minime, appréhension. [...] C'est seulement à travers l'esprit que nous pouvons voir. » [2]

En tant que *mimesis* d'une certaine réalité, la représentation graphique intègre et intellectualise une première fois ce qu'elle donne à voir. Le lecteur interprétera lui-même le fruit de ce travail. C'est peut-être à travers la reconnaissance de limites, de lisières perceptibles que se dessine le semblant d'une expérience sensible.

Le personnage de Mentalo construit peu à peu sa détermination à travers le discernement d'espaces significatifs notamment. Espaces qui

se rapportent à des usages et à des protagonistes spécifiques.

La silhouette du Haut-Andlau annonce une aide possible « *car la famille d'Andlau et le Roi sont de bons amis* » [3] écrit notamment Lisa. Puis dans le château c'est en atteignant la basse-cour que Mentalo pense trouver la personne qui saura le guider, à savoir le palefrenier qui « *est au courant de chaque personne qui pénètre dans le château* » [4].

Pour élargir sa vision partielle de l'histoire, le personnage a besoin de celle des autres protagonistes. L'homme d'écurie lui-même redirigera le héros vers le sorcier qui en sait encore plus que lui...

Comme tout projet, l'album de Mentalo a dû respecter une échéance. La reconstitution de l'édifice étant particulièrement chronophage, il a fallu trouver quelques astuces pour retranscrire la promenade architecturale du personnage au cours du récit.

Au cours de l'histoire, seules quelques rares vues évoquent l'intériorité du château. Le « plan de tournage » ci-contre révèle les éléments de décors qui ont dû être reconstitués pour mettre en scène la première aventure de Mentalo. Seule la façade Est est montrée, et ce dans tout l'ouvrage.

Afin de garantir un certain respect des proportions générales du monument, une maquette 3D des ruines du Haut-Andlau [5] a été utilisée comme point de départ des illustrations. Si besoin, pour des raisons esthétiques et narratives, quelques dimensions ont parfois pu être réinterprétées, l'objectif étant de donner l'idée du château d'autre-

[3] *Le voyage de Mentalo*, p.14

[4] Ibid. p.18

[5] Un simple modèle référencé sur Google Sketchup a été utilisé. Une modélisation 3D très précise a été réalisée par des étudiants de l'INSA Strasbourg, toutefois le niveau de détail et d'exactitude du relevé existant n'était pas indispensable pour moi travail selon moi.

[1] JOLIVET PIGNON, Rafaëlle, La Représentation rhapsodique, L'Entretiens, Montpellier, 2015, p. 145

[2] L'orientation choisie par l'illustration en page 26 montre la tour sud, ce qui pourrait suggérer que c'est là que le sorcier a établi son antre. Une autre interprétation de l'image peut également concevoir la double page comme une coupe. Les personnages, qui se retrouvent page de droite, seraient ainsi dans le donjon nord.

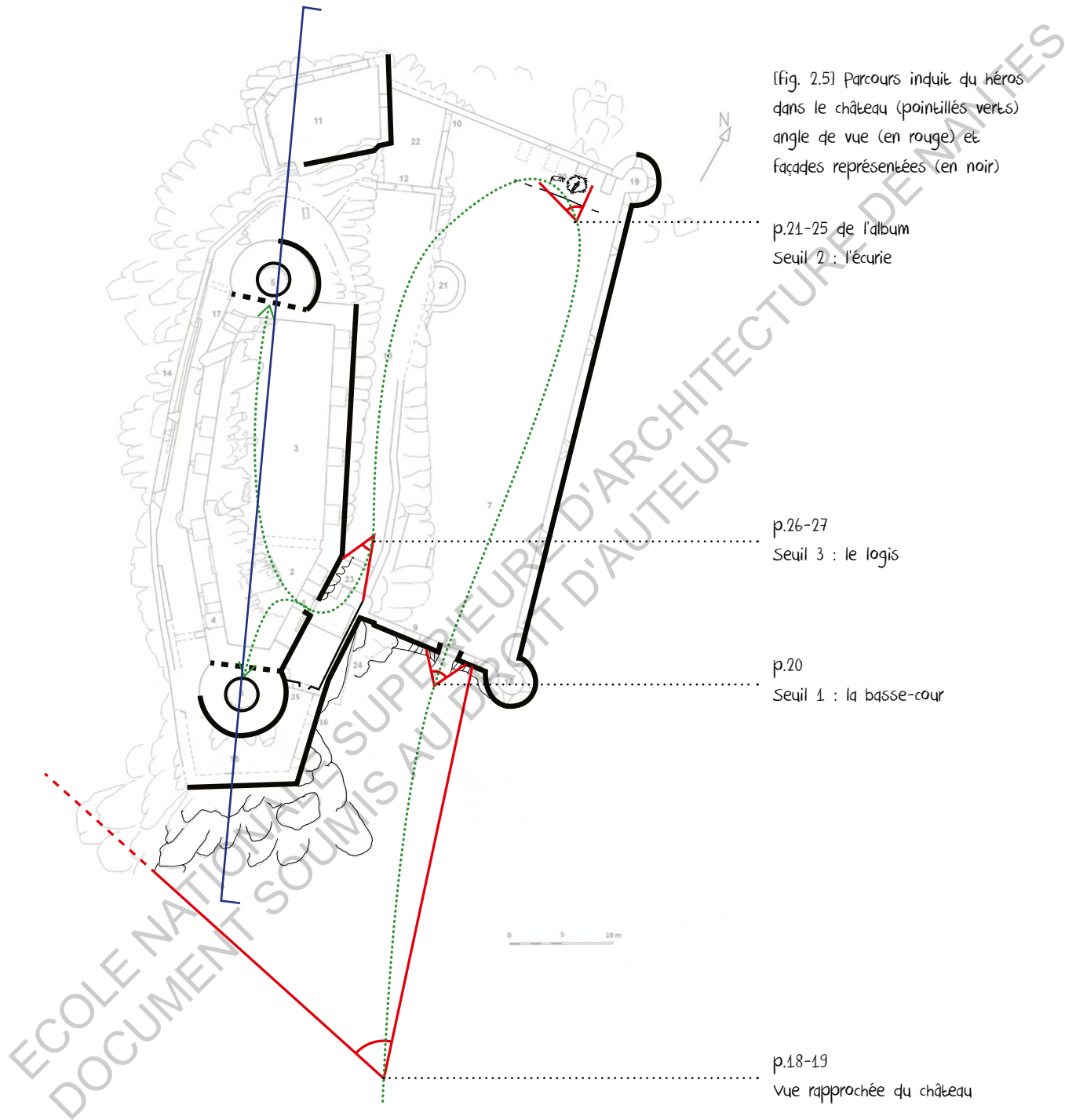
fois sans pour autant se plier à une représentation purement exacte.

Si l'édifice n'est pas montré dans sa totalité au cours de l'histoire, une importance a été donnée dans la représentation des divers seuils franchis par le personnage. « *L'espace vacant est immédiatement investi par l'activité mentale de fabulation, le lecteur crée du lien, des rapprochements, de l'imaginaire, dans le même temps où il perçoit les mots* » [1] nous dit Rafaëlle Jolivet Pignon. Un voyage virtuel serait en effet opéré entre les divers points de vue représentés.

En premier lieu, on a accordé une certaine importance aux portes d'entrée de la basse cour. L'entrée telle qu'elle est aujourd'hui présente parmi les ruines ne correspond pas à celle d'origine. J'ai pris, je dois dire, assez de libertés quant à son imagination, M. RUDRAUF m'ayant seulement fait la remarque de suggérer un fossé.

La basse-cour est en quelque sorte représentée par métonymie. On a fait l'hypothèse qu'il s'y trouvait une écurie. Seuls une barrière de bois, une motte de fois et, bien sûr, des chevaux suggèrent l'espace. La barrière constitue un nouveau seuil, une limite. Celle-ci marque la nouvelle étape que le personnage vient de franchir dans son parcours.

Autre espace clé, le seuil du logis, accessible depuis un petit escalier de bois permet la transition entre la basse cour et l'intérieur du château. Une ellipse est particulièrement faite entre l'entrée et l'accès au donjon, dont la situation (nord ou sud) n'est pas précisée [1], celle-ci n'ayant pas de réelle importance scénaristique. Ce qui est important ici, c'est une nouvelle fois la perte de repère. Mentalo atteint un espace mystérieux



dont l'accès est signifié par une échelle qui se prolonge hors de la page.

L'envers du décor

[1] Ceci correspond à un parti pris, qui est contestable, et pourrait également évoluer dans la collection de Mentalo

Le récit des lieux à travers l'histoire de Mentalo nous a conduits vers une représentation très partielle et progressive du château d'Andlau. Au contraire, la partie qui suit se veut comme l'envers du décor, en utilisant notamment des représentations géométrales ou des perspectives présentées comme des « scènes coupées ». Cette partie didactique est notamment introduite par la formulation suivante : « *Ce que l'histoire ne t'a pas dit, c'est qu'avant de partir pour d'autres aventures, Mentalo a visité le château, guidé par Léonard...* » En termes de recherches, c'est le passage qui a demandé le plus d'effort et je dois dire que j'ai été bien épaulé par M. Rudrauf.

Le documentaire permet des modes de représentation complémentaires à ceux du récit. Tandis que des vues aériennes n'auraient peut-être pas été pertinentes au sein de l'histoire ^[1], la partie pédagogique peut au contraire exploiter l'avantage de ce type de représentation pour révéler plusieurs éléments architecturaux d'un seul coup d'oeil.

C'est le cas des pages 39, 40 et 46-47 qui exploitent les vues axonométriques à différentes échelles. Le château est notamment situé dans son environnement proche. Le récit n'isolant jamais complètement l'architecture de son contexte, il me semblait important d'offrir au lecteur une vue d'ensemble des alentours.

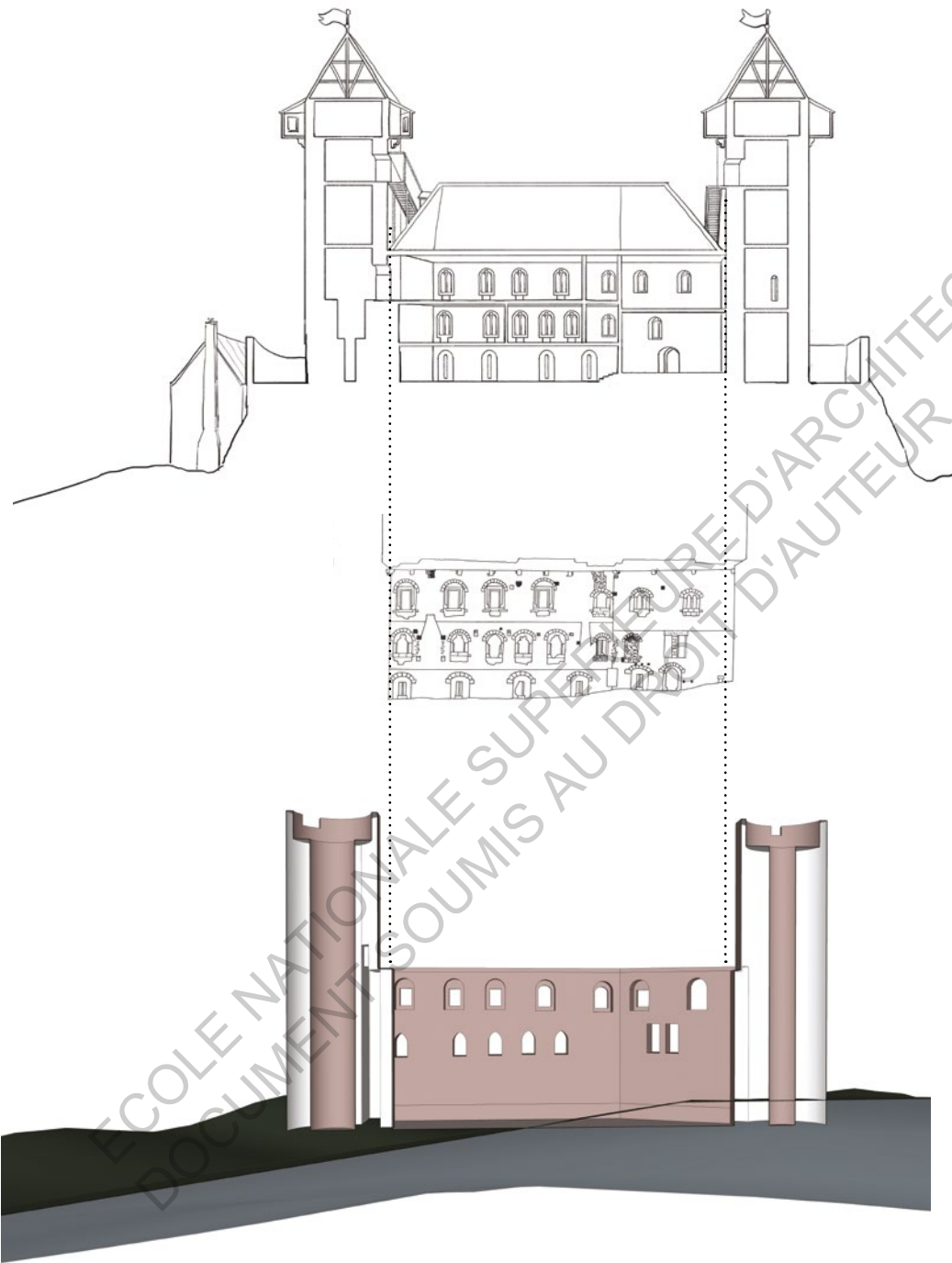
[fig. 2.6] Réalisation de la coupe
(voir plan de coupe en bleu page
précédente)

Première ébauche de coupe
avant la mise en couleur et les
corrections successives

Dessin de Jean-Michel Rudrauf
d'après la maquette 3D réalisée
par les étudiants de l'INSA

83

Modèle 3D utilisé comme
référence de proportions et de
perspectives pour les illustrations



Dans la conception architecturale, la coupe est le meilleur moyen de mettre le doigt sur les zones troubles du projet. Il me semble, que c'est également un moyen de représentation bien plus parlant pour les enfants que le plan par exemple. C'est ainsi que fonctionnent les maisons de poupées notamment. Je me souviens notamment avoir reçu un courrier d'une amie d'enfance qui avait choisi de représenter sa propre maison en coupe afin de m'en offrir une visite virtuelle. En parcourant les documents mis à ma disposition, je n'ai trouvé aucune coupe permettant de reconstituer le château. Cela m'a donné une raison supplémentaire de me lancer dans ce mode de représentation.

Finalement, la coupe présentée en pages 42-43 de l'album est le document qui a subi le plus de retouches. J'ai voulu y apporter une certaine rigueur et une réalité historique. M. Rudrauf m'a été d'une grande aide dans ses corrections et suggestions successives à apporter. La coupe a été réalisée sans modèle 3D et montée à la main, l'exactitude du montage de la perspective étant moins indispensable à mes yeux que la compréhension de l'organisation interne du château.

Malgré cela, avec du recul, il y manque quelque chose d'assez important : la représentation des usages. Des personnages, ainsi que quelques éléments de mobilier permettraient de parachever l'image. Peut-être à l'occasion d'une réédition...

Chapitre 4 :

Les profondeurs de l'image

Par les différents effets de morcellement de la représentation, on a vu que le Haut-Andlau se révélait au fur et à mesure de l'avancée dans l'album, chaque page poussant un peu plus loin les limites du visible. « *Le cadre permet et construit le regard en ce qu'il lui assigne, par localisation, un champ d'observation limité* » écrit Pierre Boudon ^[1]. La frontière perceptive de l'image s'exprime, on la vu, dans le hors-champ, l'ellipse et les zones d'ombres de la projection. Mais - et c'est ce que nous allons analyser maintenant - elle s'exprime aussi dans la profondeur, modulée par les choix graphiques du dessinateur.

[1] BOUDON, Pierre, *L'architecture des lieux : sémantique de l'édification et du territoire*, Gallion, 2013, p.67

Selon Christophe MEUNIER, l'illustrateur est « [m]u par un système de valeurs et de références, il sélectionne l'agréable et le beau subjectifs » ^[2]. C'est une forme de liberté esthétique, une marge de manœuvre prise par le dessinateur qui agence les éléments qu'il représente au sein d'une composition qui lui est propre. « *C'est ce que nous appelons une "scène", laquelle n'est pas seulement un champ de perception restreint [...], mais aussi un dispositif de réorganisation pour le regard* » ajoute

encore P. BOUDON. Ainsi pourrait-on comparer la *mise en page* de l'album à une forme de *mise en scène*. Celle-ci donne une identité propre à l'ouvrage et définit en quelque sorte son caractère. Le style graphique n'est pas anodin. Il reflète une vision sensible du monde, articulée avec celle du narrateur textuel.

Dans *Le Voyage de Mentalo*, le narrateur est omniscient, il raconte à la troisième personne. Le point de vue s'accorde en fonction de l'attitude du narrateur. Puisqu'il sait tout, il peut se placer comme bon lui semble dans l'univers diégétique. Il peut reproduire la perception d'un personnage, en se mettant à sa hauteur, emprunter son regard même, ou au contraire s'en distancier...

86

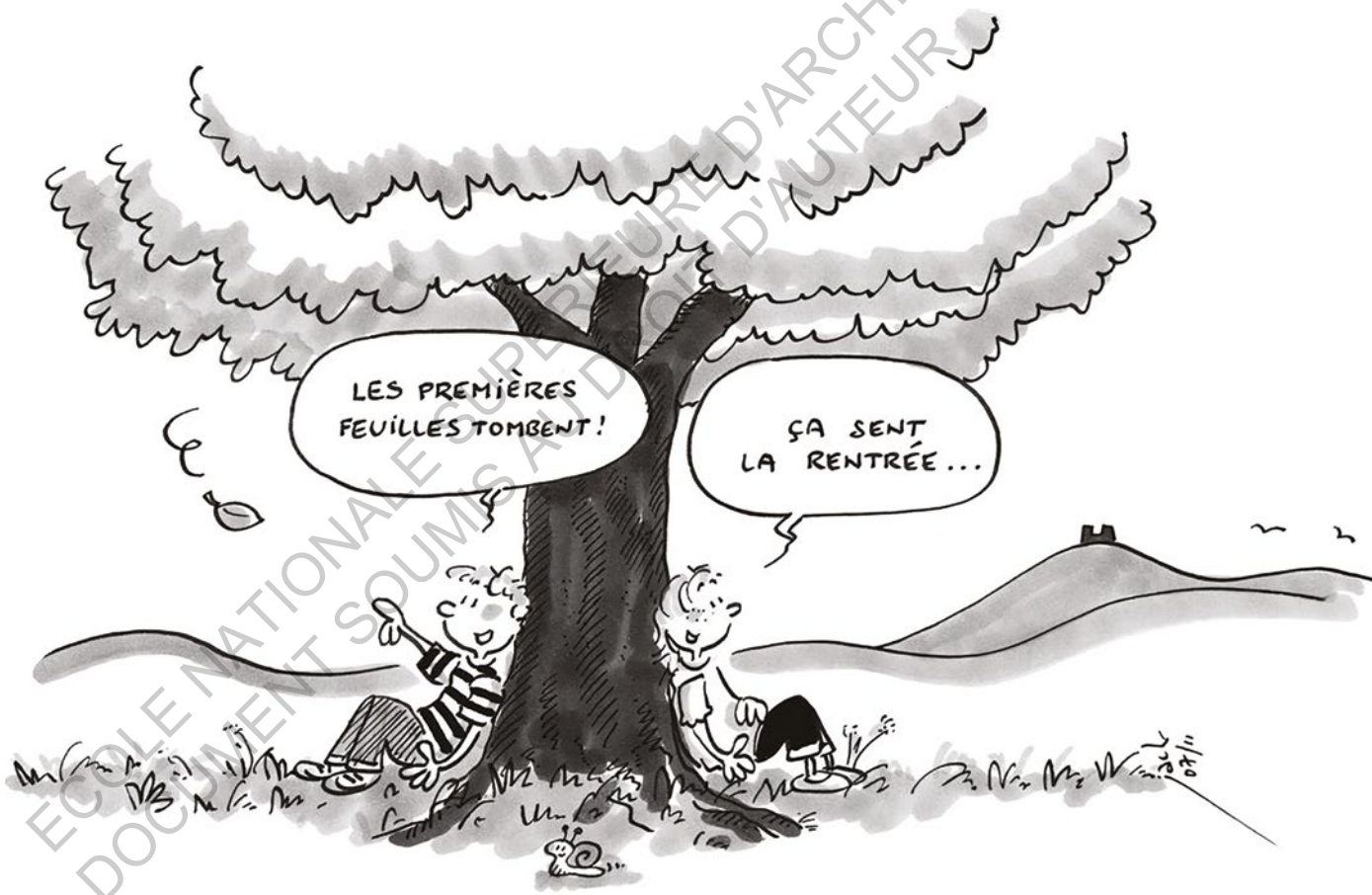
On pourra donc prêter attention à la place de l'édifice au sein des compositions graphiques. La taille du château par rapport au personnage se voit notamment modifiée par les transformations de la perspective et entraîne un jeu d'échelle.

Au premier coup d'œil

Le château d'Andlau possède une configuration caractéristique qui lui confère une forme facilement reconnaissable : un corps de logis cerné par deux tours. L'illustrateur alsacien Jack KOCH fait notamment figurer le Haut-Andlau dans plusieurs de ses illustrations comme un

clin d'œil dans le paysage. Il s'agit de vues lointaines, en arrière-plan. Un simple contour est suffisant pour identifier son architecture. Son travail étant notamment utilisé dans les classes de primaire, les enfants de la région ne sont pas sans connaître le château, sans doute moins par le biais d'une visite réelle que pour l'avoir vu en classe. C'est sans surprise que le même procédé de représentation soit utilisé pour le logo de l'association des amis du château d'Andlau.

[fig. 2.7] dessin de Jack KOCH



La reconnaissance éventuelle du monument sur la couverture par des lecteurs avertie était à prévoir, la diffusion du livre fonctionnant principalement à l'échelle de l'Alsace. Ainsi, le mode de représentation simplifié, à la manière du pictogramme, a été choisi pour la couverture. Effectivement, après une lecture de l'album en classe, Lisa m'a rapporté que les élèves identifiaient immédiatement le château.

Si l'usure du temps a participé au dépouillement architectural de l'édifice, il s'agissait, sur la couverture, de représenter le château aussi simplement que possible. C'est pourquoi seules les toitures des donjons ont été ajoutées à la silhouette. La première apparition du Haut-Andlau au sein de l'histoire se fait de la même façon, c'est-à-dire au loin, de façon schématique. L'architecture se réduit à sa plus simple expression. De même que les différents éléments architecturaux ne sont pas formellement distingués les uns des autres, le château et la colline ne font qu'un. D'ailleurs, sans le relief sur lequel il a été construit, le Haut-Andlau n'aurait pas de raison d'être.

Sur la quatrième de couverture, la schématisation du château est encore de mise. Toutefois légèrement plus complexe que sur la première de couverture, en distinguant les toitures en rouge du bâti en jaune. Cela peut notamment suggérer l'idée d'une architecture retrouvée. Par métonymie, quand le toit manque, un bâtiment peut être considéré comme une ruine, car sujet aux détériorations des intempéries. De même, on dit bien "*chercher un toit*" lorsque l'on est en quête d'un

endroit où passer la nuit, où habiter. Le toit est l'élément protecteur sans lequel on ne peut pas vivre décemment.

La volonté était de créer une atmosphère joviale au premier abord et potentiellement familière. La profondeur de l'image est traduite par le peu de définitions accordé à l'architecture et souligné par un nuancier de mauves qui harmonise l'arrière-plan paysager. Le château est non seulement iconique, mais mon intention était également de le rendre enfantin, accessible. La première vision donnée sur l'édifice n'a pas pour vocation de signifier sa dimension monumentale, au contraire c'est comme-ci le personnage au premier plan pouvait attraper le château d'une seule main. Son attitude donne une direction tandis que son regard tourné vers le lecteur semble l'inviter au voyage. Pour créer un contraste avec la toile de fond, le premier plan est à dominante jaune et verte, ravivé par quelques notes rouges-orangé. Il s'agit d'un contraste de la couleur en soi [1].

[1] Contraste qui consiste à utiliser des couleurs assez éloignées les unes des autres pour engendrer un effet multicolore.

Sur les salons du livre, j'ai déjà eu l'expérience de dédicacer les premiers albums que j'ai illustrés. Ils ont en commun de mettre en scène un édifice alsacien : la Cathédrale de Strasbourg, le Haut-Koenigsbourg et bien sûr le Haut-Andlau. La qualité cruciale d'une couverture est d'être attractive. Sur les trois, c'est sans aucun doute le *Miracle sur Strasbourg* qui attire le plus l'attention.

D'un point de vue médiatique, la Cathédrale est sans aucun doute plus avantagée que les ruines du château d'Andlau. C'est peut-être moins

évident par rapport au Haut-Koenigsbourg toutefois. Mais l'album à son sujet, *Le Prince en Costume Noir* fonctionne moins bien. La faute peut-être à l'atmosphère obscure, voire sinistre, de la couverture. En effet, les couleurs sont sombres et tranchées par une lumière chaude soulignant les volumes du château par le bas. Celui-ci a sans doute plutôt l'air d'un château hanté que d'un château de contes, les personnages au premier plan renforçant l'ambiance inquiétante de la couverture.

[fig. 2.8] Couverture du deuxième tome de la collection Gasparino - Haut-Koenigsbourg



D'un côté l'effet était en partie voulu. Le Haut-Koenigsbourg m'inspire cette ambiance un peu angoissante. De l'autre, j'étais loin d'imaginer que la couverture puisse rebuter certains parents. Malgré tout j'ai constaté que les enfants allaient au-delà de cette apparence, et étaient au contraire parfois attirés par l'image de la forteresse à l'instar de la Cathédrale. Je suis convaincu que les enfants aiment se faire peur et avoir peur. Mais l'enjeu est de savoir plaire à la fois aux grands comme aux petits !

Revenons au *Miracle sur Strasbourg* pour le comparer au *Voyage de Mentalo*. D'un côté on a un monument emblématique de l'Alsace de l'autre un édifice plus confidentiel, reconstitué

d'après ses vestiges. Ce dernier est représenté de façon simplifiée et apparaît pratiquement en deux dimensions. C'est tout le contraire pour la cathédrale. Celle-ci est montrée de façon spectaculaire. Les modénatures architecturales sont relativement détaillées, il y a une certaine effervescence des couleurs. L'angle de vue en contre-plongée renforce la monumentalité de l'édifice.

Pourtant très différentes visuellement, les couvertures du *Miracle* et de *Mentalo* sont pourtant conçues suivant la même logique : offrir une vision familière du bâtiment. En effet, lorsqu'on découvre la cathédrale c'est principalement sur le parvis. Le manque de recul implique de lever les yeux vers le ciel pour envisager l'édifice dans la totalité. Au contraire, le Haut-Andlau est principalement perçu depuis la Plaine d'Alsace, au loin dans la montagne...



[fig. 2.9] Couverture du premier tome de la collection Gasparino - Cathédrale de Strasbourg

Simuler le déplacement

Au fur et à mesure de l'avancée dans le récit, le monument se révèle de façon plus précise. L'histoire est conçue comme un voyage et

[1] *Le voyage de Mentalo*, p.20

[2] *Ibid*, p.18-19

induit donc un déplacement du personnage à travers le paysage. L'angle de vue évolue et amplifie la perspective au fil des pages. On distingue à la page 17 la plupart des éléments qui constituent la façade. Une légère contre-plongée accentue l'altitude à laquelle se situe l'édifice. À la page suivante, la symétrie du château est rompue par l'angle de vue adopté, le cadrage et la déformation liée à la perspective. Il s'agit ici d'indiquer au lecteur qu'il s'apprête à franchir un seuil. On est passé d'une vue frontale et distanciée, à une vue latérale qui hiérarchise les différents plans et met en valeur l'entrée principale.

Sur cette même page, l'effet de détail est créé par le motif des pierres du mur d'enceinte. Il s'agit moins d'être réaliste - car la stéréotomie des pierres n'est pas représentée d'après des relevés - que de simuler une texture.

Qui dit échelle, dit référent. En l'occurrence, elle peut-être déterminée en fonction de la taille du personnage par rapport au château, donnant ainsi une notion des distances parcourues. Pas à pas, la taille du protagoniste dans l'image va se réduire, tandis que celle de l'architecture va progressivement augmenter et déborder du cadre.

Une transition est établie : on opère ainsi le passage d'une vue paysagère à la représentation d'un détail architecturale. Les portes du château apparaissent démesurées par rapport au personnage qui « *se sen[t] minuscule tout à coup* » ^[1] selon les mots de l'auteur. Afin d'accroître ce changement brusque, la vue précédente ^[2] utilise une perspective à un point, situé sur la ligne d'horizon. Il n'y a donc pas de défor-

mation verticale du château. Située au premier plan, la grenouille paraît presque à la mesure de la porte qui se trouve plus loin. La vue de la page suivante, au contraire, utilise une déformation de la perspective dans sa dimension verticale. En réalité, avant cet instant de confrontation directe à l'édifice, il est difficile d'estimer la taille réelle de Mentalo. Au passage de l'entrée, les éléments architecturaux verticaux sont alors délibérément inclinés selon la logique de la contre-plongée.

En terme de perspective visuelle, ce qui se trouve derrière les portes de bois n'est pas défini. Au contraire, de vagues formes floues semblent se détacher dans l'éblouissement provoqué par le ciel qui apparaît dans l'encadrure. La profondeur de l'image est suggérée, mais elle ne permet pas une vision lointaine. La focale est portée sur le premier plan.

L'introduction d'un nouveau protagoniste, humain, dans le récit va justement faire évoluer le point de vue sur le décor. Grâce à celui-ci, la grenouille, en montant sur l'une de ses épaules, va pouvoir observer le monde qui l'entoure à hauteur d'homme, et recouvrer, ne serait-ce que temporairement, la vue qu'elle avait avant d'avoir été transformée.

On l'a vu au chapitre précédent, peu d'éléments sont révélés pour donner l'ambiance. La profondeur de l'image est très réduite. Il s'agit notamment de marquer une rupture entre le temps long du voyage, de la contemplation et celui où Mentalo se concentre sur un point précis. En l'occurrence, réveiller et communiquer avec le palefrenier endormi dans la paille.

Espaces habités

[1] Remarque : Loin de faire exception, cette planche présente quelques incohérences constructives qui je dois l'avouer sont en partie dues au manque de temps. Les ouvertures dans la pierre semblent ignorer totalement le calepinage formé par les blocs de granit, comme si elles avaient été créées par la suite.

Lors de visites de ruines historiques, pour aider un public à imaginer à quoi pouvaient bien ressembler les lieux, il me semble que les guides essaient moins de décrire l'architecture que de raconter ce qu'on y faisait. Exemple, il suffit de dire : « *Vous vous trouvez actuellement dans la cuisine !* » pour que chacun ait immédiatement une image en tête. Évidemment, chaque personne en aura une vision différente, mais l'idée est là. L'ambiance est suggérée par la seule fonction.

De même, un espace intérieur représenté sans personnages et mobiliers sera moins parlant. C'est ce qu'on remarquait au sujet de la coupe du château. Pour compenser cette lacune, au moins deux images montrent des pièces du château habitées.

La représentation du donjon (pages 28-29) n'est pas une réelle reconstitution. L'espace est librement interprété ^[1] au gré de la fiction. Comme je l'écrivais au deuxième chapitre, Lisa détourne l'usage originel de la tour pour en faire une chambre mystérieuse.

L'espace en bois formé par les hourds, galerie qui entoure le mur supérieur de la tour de granit, est évoqué, mais il n'est à vrai dire pas possible de comprendre son utilité dans mon illustration. Ce n'est pas le but ici. Je n'ai d'ailleurs pas représenté de vue paysagère à travers les ouvertures, une façon d'ignorer la qualité d'observatoire du donjon. Il s'agit donner une ambiance mystérieuse au repère du sorcier.

Ce dernier est d'ailleurs tourné vers l'intérieur, faisant dos à une ouverture qui met en valeur sa silhouette en contre-jour. La cécité du donjon correspond à celle, symbolique, du sorcier.

[2] Donà, Massimo, *Habiter le seuil : cinéma et philosophie*, éditions Mimésis, Paris, 2016

[3] Se référer aux annexes

D'après Platon, l'aveugle est celui qui voit l'invisible. « *Seulement celui qui se sera montré en mesure de dépasser la dimension visible pourra être considéré comme le véritable voyant-savant ; c'est-à-dire celui qui ne reconnaît dans le visible que ce qui se donne sensiblement à voir ; c'est-à-dire l'aveugle* » écrit à ce propos Massimo DONÀ [2].

Les compositions scéniques donnent à voir à travers le regard de la personne qui la représente. En l'occurrence, je ne montre assez peu d'éléments, l'espace en somme toute assez flou. Le haut de la tour est imaginé comme un lieu d'introspection et de clairvoyance, dépouillé. Des chandeliers créent une ambiance mystique. C'est une vision symbolique, il ne s'agit pas de dire que la dimension aveugle du donjon sera perçue par les lecteurs, mais plutôt de faire un retour sur les pensées, assez intuitives, qui ont nourri mes illustrations.

Au cours d'un sondage réalisé à partir du nuancier de couleur de l'image [3], le caractère à la fois chaleureux, sombre, interne et même boisé du lieu est ressorti. Le contraste chaud-froid met en valeur la focale sur le sorcier. L'atmosphère se veut pesante, imaginée sans véritable dimension historique, mais elle joue son rôle narratif. À l'échelle du *Voyage de Mentalo*, il faut monter au donjon pour accéder à la connaissance. Le héros y trouve la nouvelle orientation de sa quête.

[fig. 2.10] Tessons de poêle en
céramique retrouvés au Haut-
Andlau



96

[fig. 2.11] Corbeau gravé du
blason de la famille d'Andlau



La double page 44-45 a une tout autre fonction. Elle n'a pas de rôle dans l'histoire de Mentalo. Je dois dire qu'un soin plus grand a été accordé aux recherches pour produire cette illustration par rapport à la précédente. Il s'agit bien de reconstituer l'ambiance possible du logis en y insérant des anecdotes archéologiques et quelques détails.

On remarquera notamment le poêle en céramique, représenté d'après un tesson retrouvé lors de fouilles. La forme de l'objet reconstitué est inventée, c'est un clin d'oeil au débris dont la couleur et le motif apportent une touche de sophistication dans la mise en scène.

De même, le blason de la famille d'Andlau, sculpté dans un des corbeaux (éléments structurels qui soutiennent les poutres), est encore visible aujourd'hui. Guillaume d'Andlau me l'avait montré lors de la visite du château. Ce n'est pas une exception, on retrouve ce type d'ornement dans d'autres forteresses comme au Lutzelbourg notamment.

En guise de jeu de piste pour l'enfant, le détail décoratif est présent dans l'image. Nous y avons immédiatement pensé avec Nicole in situ, afin que le divertissement du livre puisse être reproduit lors d'une promenade au château d'Andlau.

« Les figures sont dotées de transparence : autrement dit,

elles sont susceptibles de s'interpénétrer sans se détruire optiquement l'une l'autre » ^[1] écrit Gyorgy KEPES. Ce propos est ensuite repris par Colin Rowe qui appelle cela la « transparence phénoménale ». Autrement dit, les différents plans de l'espace se chevauchant sont intelligibles par l'esprit humain qui devine une certaine profondeur. Les représentations graphiques peuvent reproduire ce même procédé, à certaines conditions.

[1] KEPES, Gyorgy, *Language of Vision*, Chicago, 1944, p.77

Ici encore, le panorama n'est pas donné à voir depuis les fenêtres. On manque peut-être une dimension importante du logis qui offre une réelle vue sur la Plaine d'Alsace. Le point de vue s'applique plutôt à accentuer l'épaisseur des murs en révélant la façon dont les ouvertures sont habitées par les coussièges géminés tandis qu'un second espace, chauffé par une cheminée se laisse deviner. Le choix a été de révéler des perspectives intérieures, tout en simulant les sens en créant diverses sources de lumières et de chaleur.

Les ouvertures se démarquent par leurs teintes claires notamment, l'âtre en feu complétant la série. Il fallait montrer que le château fort était assez peu éclairé par la lumière du jour à cause de la profondeur des murs de granit, et ce malgré la succession des fenêtres.

L'idée est de reproduire ce type de représentation dans le prochain tome en multipliant peut-être les éléments à retrouver, au sein de l'histoire également pour inviter le lecteur à revenir sur les illustrations à plusieurs reprises. Dans la mesure du possible cela s'accompagnera d'une foisonnance de détails.

Imagerie d'archives

Durant la première moitié du XIX^e siècle en France, la redécouverte des édifices du Moyen-Âge gothique initiée par les romantiques, marque l'engouement pour le patrimoine national. C'est notamment à cette période que sont fondés les Monuments Historiques.

Une importante imagerie est également produite à l'occasion de l'écriture d'un ouvrage majeur de la période : les *Voyages pittoresques et romantiques dans l'ancienne France* par Alphonse de CAILLEUX, Charles NODIER et Isidore TAYLOR. « Ces images romantiques participèrent à l'expansion du goût pour l'archéologie et le patrimoine en même temps que le désir de voyager. » [1] On y décele un attrait particulier pour les

98

[fig. 2.12] Andlau par Georges
OSTERWALD



[fig. 2.13] Le château vers 1800,
d'après H.-Ch. MULLER, in
Souvenirs Pittoresques des Vosges



ruines, mises en scènes dans des paysages spectaculaires et une atmosphère parfois dramatique.

Le Haut-Andlau possède une série de représentations romantiques qui ont notamment inspirées *Le Voyage de Mentalo* - dont la création s'apparente réellement à une intention pittoresque finalement.

La couverture de l'album est en partie influencée d'une vue paysage du château par Georges Osterwald [fig. 2.12], notamment en ce qui concerne le choix de couleurs et la distance lointaine des vestiges. De même, la dernière image du château au cours du récit [2] montre sa silhouette au clair de lune à la manière d'une illustration issue des *Souvenirs pittoresques des Vosges* [fig. 2.13]. L'image du Haut-Andau appartient déjà aux rêves de Mentalo qui s'est alors endormi sous un arbre majestueux...

L'histoire des représentations cartographiques révèle de nombreuses évolutions dans la connaissance et la gestion du territoire. La carte ci-contre ^[fig. 2.14] et un état des lieux qui recensent les possessions de la seigneurie d'Andlau au XVIII^e siècle.

On remarquera le mariage entre une représentation en plan et la figuration codifiée d'éléments en perspective cavalière tels que les châteaux, les villes, la végétation ou encore la suggestion des reliefs. L'échelle des éléments architecturaux n'est volontairement pas réaliste, elle se veut compréhensible par tout un chacun.

Dans l'album, l'illustration de la page 40 est en partie inspirée de cette carte ancienne pour donner une idée de l'organisation du territoire dominé par le Haut-Andlau. Il s'agit de montrer à l'enfant la position stratégique des éléments bâtis : les châteaux sur les hauteurs ont une bonne visibilité sur les alentours, tandis que les centres urbains sont édifiés proches des cours d'eau, un fossé étant creusé tout autour pour renforcer leur défense. La forme des villes est inventée, reprenant le côté très graphique de la carte. Toutefois un château ayant réellement existé est suggéré dans l'enceinte de la ville de Barr après une suggestion de M. RUDRAUF.

Pour délimiter le paysage, les cours d'eau sinueux offrent une idée d'éloignement jusqu'à ce qu'ils se perdent dans une forme de brouillard. Il aurait été intéressant de suggérer également la présence de cultures et de vignes. Leur représentation aurait pu notamment créer des motifs graphiques, hiérarchisant le territoire comme sur la carte du XVIII^e.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Partie III :

Ouverture

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

« Eloge de la caresse !

La main s'ouvre, déploie ses doigts vers le dehors.

Éclatement, transcendance vers le monde.

Mais lorsqu'elle atteint et rencontre le monde, objet ou sujet, chose ou être humain, les doigts ne se referment pas en une prise, en une emprise, en un « maint-tenant ».

Ils restent tendus, ouverts....

Ainsi la main se fait caresse. »

105

Marc-Alain Ouaknin, op. cit. p. 17

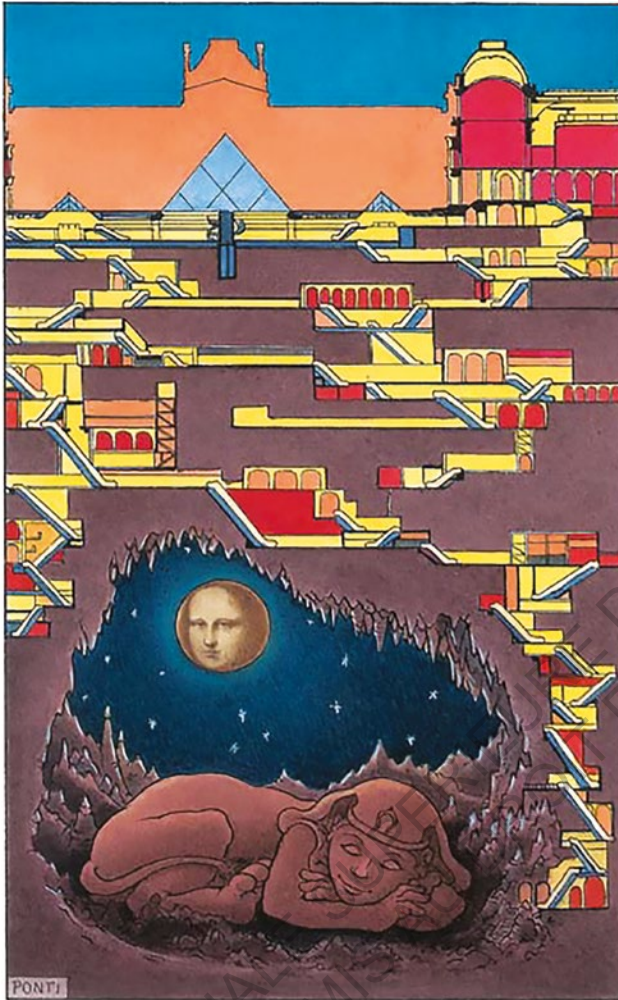
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Chapitre 5 :

Claude Ponti et le vaste monde ...

Marçon. Je traverse la place de l'église et jette un coup d'œil vers mon ancienne école et sa cour de récréation, silencieuse dans le calme de l'après-midi. Je me fige quelques secondes lorsque je me retrouve nez à nez avec la porte en bois qui forme une ouverture dans le mur de pierre. Mon index appuie timidement sur le petit bouton blanc de la sonnette qui indique "Ponticelli". Après un court instant, les graviers de la cour s'entrechoquent et la voix de Claude Ponti m'invite à entrer. C'est ouvert.

Assis sur le canapé du salon qui revêt une douce fraîcheur, je me sens tout petit devant ce grand monsieur de la littérature jeunesse. Principalement publié par l'école des Loisirs, il a créé « plus de 70 autres albums de tous les formats et pour tous les âges » [1]. Avant d'être auteur, Claude Ponti est notamment dessinateur pour la presse où il s'applique déjà on représenter le monde à travers le filtre de son imagination [fig. 3.1]. Pour la naissance de sa fille Adèle, il décide de lui offrir un cadeau, un imagier, sans texte, une collection de dessins qui vont finalement être



(fig. 3.41) Métro station Pyramide,
Claude PONTI, dessin pour
l'Express

édités par Gallimard et lanceront la carrière de Claude Ponti.

Sa sympathie me met à l'aise et j'entame finalement ma première question tandis que je sors de mon sac à dos un de ses albums, au format monumental.

En discutant avec Claude, je comprends que la dimension architecturale de ses albums est l'une parmi tant d'autres. Ensemble, elles invitent l'enfant à se construire à travers sa relation au monde qui l'entoure.

Un instant, je me figure ce que je peux tirer de mes quelques années en études d'architecture. Sans doute comme tout projet que l'on met en œuvre, l'acte architectural implique une pensée, une philosophie. À moins de fermer les yeux sur l'impact que l'on crée, on ne construit pas sans considération de l'espace

qui nous entoure et des gens qui l'habitent et l'habiteront.

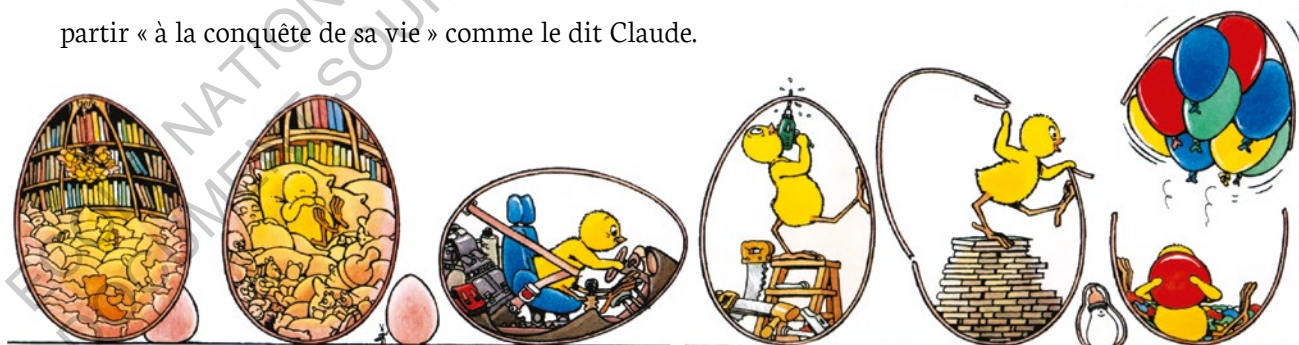
La représentation d'architecture, même si elle ne se traduit pas automatiquement par une construction, est le reflet d'une vision du monde. Lorsque celle-ci s'inscrit dans un album, le message envoyé à l'enfant, et à l'adulte, n'est pas anodin. Christophe Meunier nous le dit,

les auteurs imaginent, ils portent un regard et le transmettent à l'enfant. À travers l'appréhension du monde à la fois dans sa globalité et sa diversité, Claude Ponti incite l'enfant à ouvrir grand les yeux et son esprit. « Je pars de l'idée que les enfants sont des personnes en train de grandir, d'acquérir et de se placer dans le monde. Il faut donc leur parler du monde. » Si l'architecture fait partie du quotidien, que l'on voit perturbé lorsqu'on voyage, elle s'inscrit parmi les innombrables richesses naturelles et humaines. Les lieux sont habités par autant d'enfants, de femmes et d'hommes que l'on rencontre sur son chemin.

On le sait à Nantes et plus particulièrement au Jardin des Plantes, le poussin est peut-être l'un des emblèmes de son œuvre [1]. Ce petit oiseau qui sort de l'œuf se rend compte que le monde dans lequel il a commencé à grandir fait partie d'un univers tellement immense qu'il se sent tout petit. Jaune et tout petit comme le poussin au plumage orangé qui a éclot à ses côtés. Ce voisin semblable et différent, il le reconnaît comme son frère. Ensemble ils font partie d'une grande famille de poussins, qui elle-même fait partie d'une plus grande famille qui partage la même planète. Le petit poussin jaune se sent tout d'un coup grandi. Il peut partir « à la conquête de sa vie » comme le dit Claude.

109

[fig. 3.2] *Mille secrets de poussins*, Claude PONTI, L'École des Loisirs, 2005

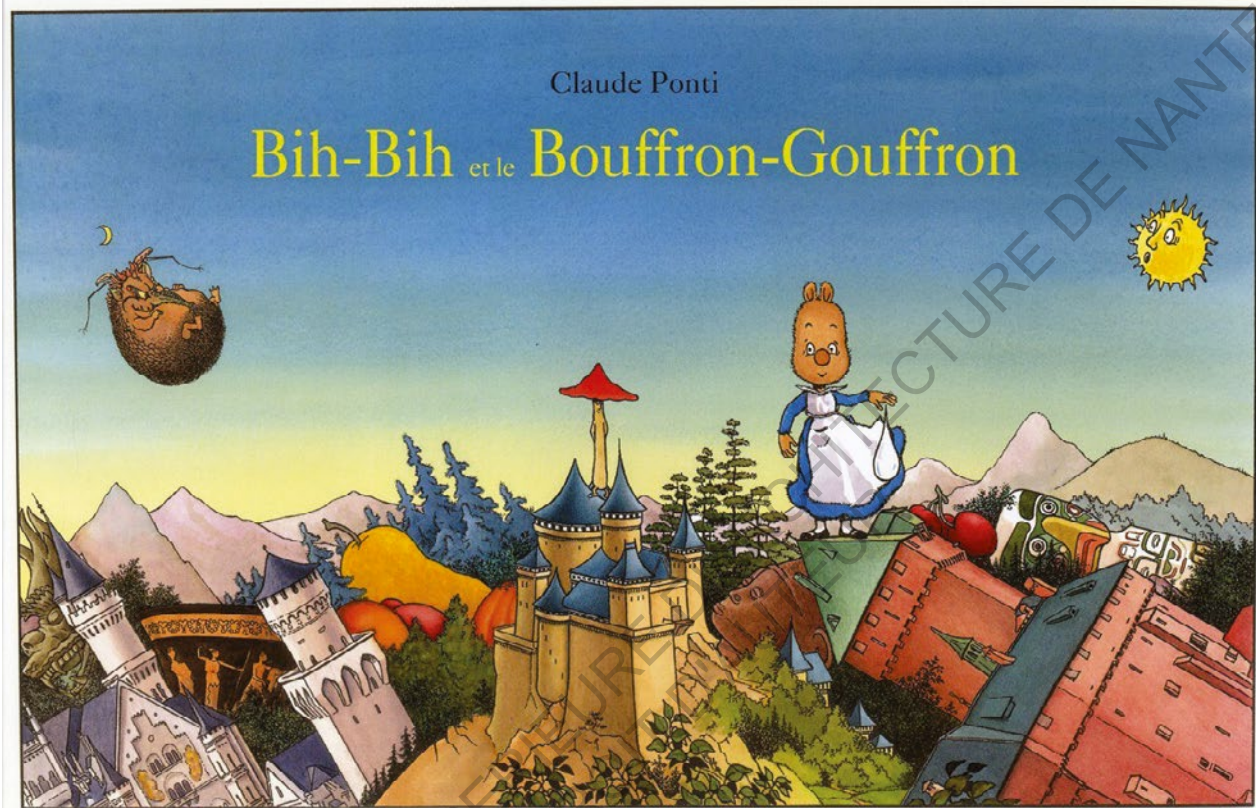


Ouverture au monde

L'histoire de Bih-Bih et le Bouffron-Gouffron commence sur un chemin particulier : « le dernier petit bout de chemin que le Bouffron-Gouffron va avaler ». L'univers Pontiesque joue souvent sur le dézoom, provoquant l'étonnement devant un contexte inattendu. Claude Ponti s'amuse avec le cadrage. Il s'applique à montrer qu'il y a toujours quelque chose en dehors. Le monde est vaste.

La couverture avait retenu mon attention dans la librairie nantaise où je me le suis procuré. Ce jour-là, j'étais parti en quête de livres jeunesse en lien avec ce mémoire. Jonchée parmi un amas paysager loufoque et démesuré, l'architecture familière du Haut-Koenigsbourg s'exposait sur la couverture de l'ouvrage. Immédiatement, l'envie de parcourir les pages de ce livre géant avait titillé mes pupilles puis mes phalanges.

On l'a évoqué avec *Le Voyage de Mentalo*, on peut se représenter le château à des échelles différentes. Le Haut-Andlau se trouve sur une montagne, il est l'un des châteaux forts parmi tant d'autres dans le Piémont Alsacien qui est lui-même un paysage parmi tant d'autres en France, en Europe et dans le monde. Cet imaginaire traverse les affiches des Chemins de fer, se retrouve dans le goût du vin d'Alsace, inspire les univers du conte, apparaît par fragments amusants dans l'oeuvre de Claude Ponti...



Concevoir le monde dans sa globalité c'est mettre en relation les éléments qui le composent. Si on applique cette philosophie à la transmission du patrimoine, on évite de tomber dans l'écueil de considérer les formes d'héritages comme des éléments isolés. Replacer un élément dans son histoire, dans l'Histoire de l'humanité, c'est le représenter dans toute son ampleur. C'est le rendre à la fois grand et minuscule. Claude considère qu'il n'y a qu'une culture, aussi riche et diverse soit-elle. C'est l'idée d'un héritage universel, un certain patrimoine de l'Humanité.

[fig. 3.3] *Bih-Bih et le Bouffron-Gouffron*, Claude PONTI, L'École des Loisirs, 2009

(fig. 3.4) Ci-contre, L'Avie d'Isée,
Claude PONTI, L'École des Loisirs,
2013

Une fois la couverture ouverte, on fait un plongeon dans la tapisserie bleutée de l'ouvrage qui semble nous rappeler à nos origines les plus profondes. Celle de la bactérie aquatique peut-être, qui nous relie avec tous les êtres vivants de la terre. *“Dire aux enfants qu'on a qu'une planète, qu'il faut en prendre soin, c'est très bien. Mais je trouve qu'il faut leur dire qu'il n'y a qu'un équipage”* me dit Claude. Un ensemble d'individus qui doivent apprendre à vivre ensemble, et transmettre un héritage commun à leurs enfants. Un patrimoine qui appartient à tout le monde et à personne en même temps.

Dans *L'Affreux moche Salétouflaire et les Ouloums-Pims*, l'auteur image un monstre qui a recouvert le monde, poussant ses habitants à rester cloîtrés chez eux. *« Comme personne ne se connaît, personne ne sait qui est l'autre au-dehors »* raconte Claude.

Le monstre qui a compris qu'il peut séparer pour mieux régner voit d'un très mauvais œil la rencontre des deux héros, qui sont pourtant voisins depuis toujours. Ensemble ils vont pouvoir vaincre la menace qui pèse sur eux. L'une des dernières illustrations et très parlante, les voisins ont construit un passage entre leurs deux maisons.

Lorsqu'on est enfant me dit Claude, on *« accept[e] le monde dans son étrangeté »*. Ce qui est bizarre ne l'est que si on a formaté sa représentation du monde. Celle-ci est en générale *« assez convenue, assez stéréotypée. Elle est culturelle donc les adultes l'apprennent aux enfants, qui se l'apprennent entre eux... »* énonce l'auteur. C'est pourquoi il aime

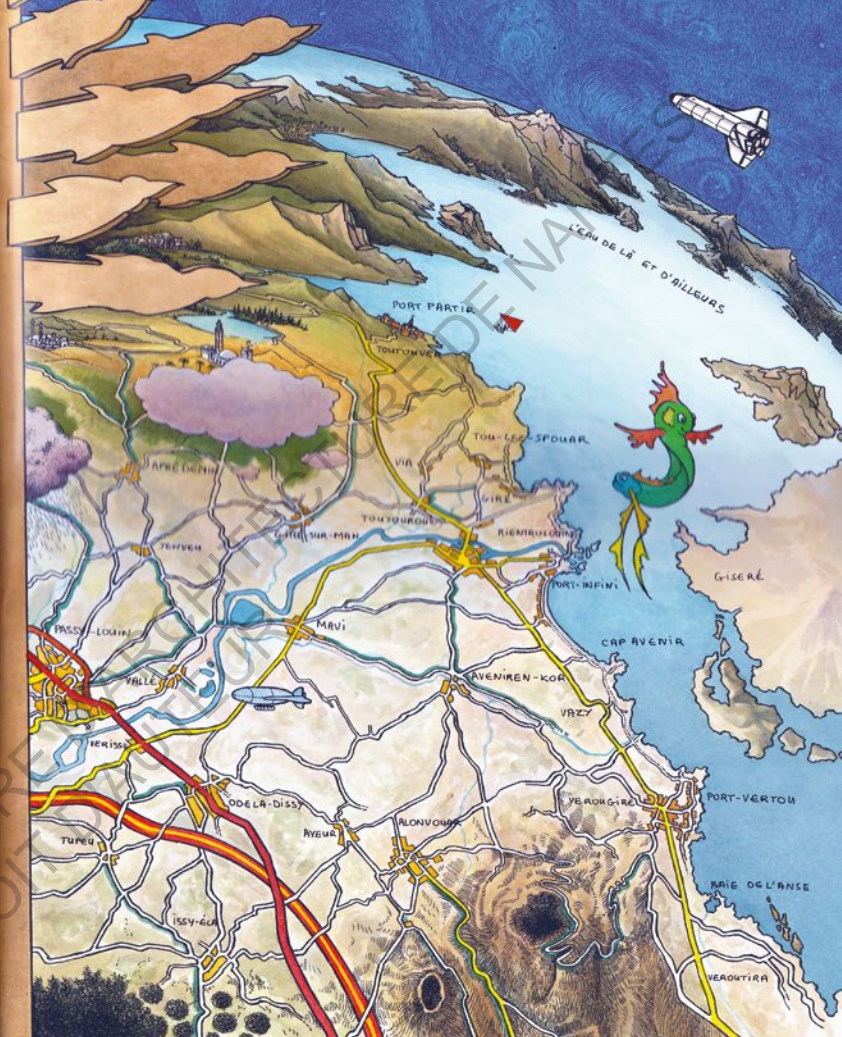
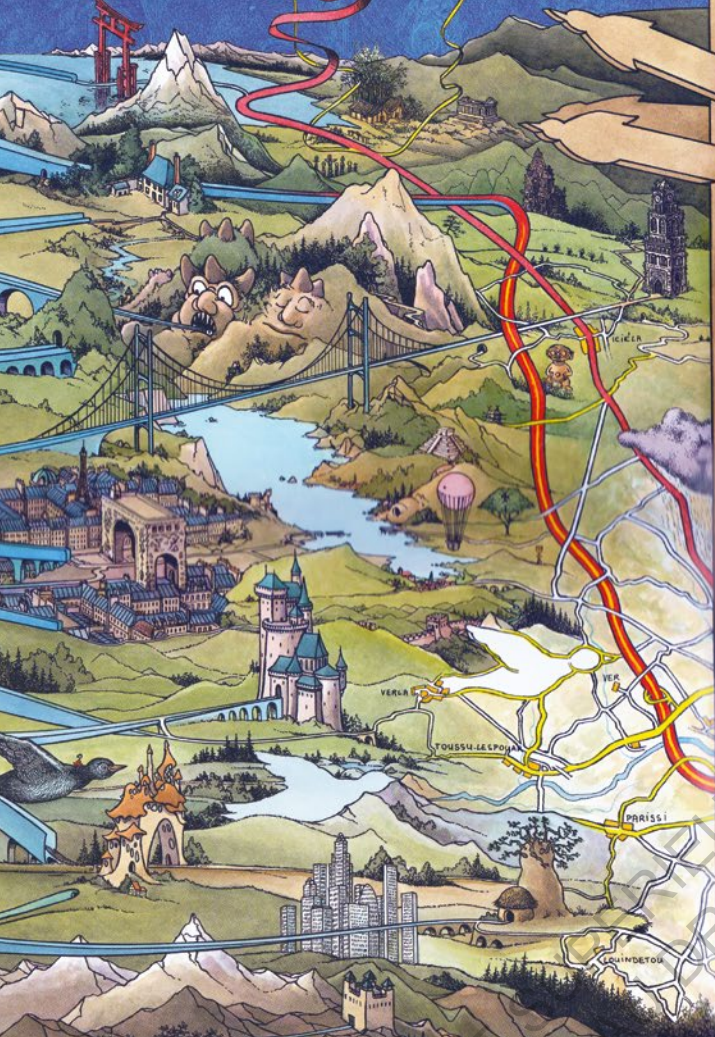
casser les codes dans ses représentations. Il aime fabriquer des mots, tout comme les enfants aiment le faire si on les laisse s'exprimer.

Dans le ventre du Bouffon-Gouffron, les éléments perdent leur échelle et leur place originelle. Tout se mélange et même les personnages changent de taille. Malgré le sens dessus dessous ambiant, l'héroïne ne se sent pas vraiment perdue, car elle aime voyager nous dit-on. Bih-Bih se sent chez elle en tant que citoyenne du monde et c'est ce que l'auteur aimerait inculquer à ses lecteurs-spectateurs. Malgré les situations déroutantes, on peut reconnaître du familier dans l'étrange, être adaptable à toutes les situations.

L'acceptation de l'autre se transmet notamment dans le brassage culturel présent dans l'œuvre de Claude Ponti. C'est notamment à travers la déclinaison de modes d'habités très divers que l'artiste exprime cette diversité. Dans *L'Avie d'Isée*, le personnage parcourt « la banlieue de la ville-forêt » sur un chemin aérien. Juchés au sommet de sortes de troncs d'arbre, on y voit une cabane en bois, des huttes africaines, un building, un palais chinois... A priori coupés les uns des autres, reclus tout en haut de leurs perchoirs, les éléments sont mis en relation par la promenade de l'héroïne qui découvre dans cette banlieue imaginaire, une richesse de formes voisines de sa propre maison.

Au fur et à mesure qu'elle prend de la hauteur pour voir le monde, les îlots s'interconnectent entre eux. L'une des dernières vues de l'album est spectaculaire.





(fig. 3.5) Ci-contre, L'Avie d'Isée,
Claude PONTI, L'École des loisirs,
2013

Grâce à une immense carte hétéroclite, le lecteur peut parcourir le monde, composé d'innombrables détails et de dimensions différentes. L'auteur associe notamment des vues axonométriques à une représentation sous forme de carte routière, puis au-delà, le paysage est déformé par la perspective et la forme arrondie de la planète... à l'étrangeté du monde, Claude Ponti associe une vraie richesse graphique. Familiarisant

l'enfant à divers modes de représentation.

Ce qui est assez troublant dans son univers, c'est justement cette sensation d'intense familiarité en même temps qu'une originalité telle qu'elle ne ressemble à rien d'autre en littérature jeunesse.

« *Dans le domaine esthétique, le style permet une augmentation iconique signifiant que l'œuvre, par le biais d'une imagination productrice, ouvre sur une communication universelle, alors qu'il trouve son inscription dans une singularité indépassable* » nous dit Jean-Philippe Pierron. Si j'ose une analyse sémiotique, je dirais que chaque œuvre développe son langage propre, mais c'est la langue commune sur laquelle elle prend racine qui permet à chacun de l'interpréter, comme une forme de reconnaissance dans l'étrangeté.

« *Je pense [...] que je [fais] une description de la vie courante beaucoup plus réelle et beaucoup plus vraie que les descriptions habituelles* » [2] dit Claude. On aborde ici l'idée que le réalisme ne se transcrit pas tant dans une mimesis rigoureuse que dans la rencontre entre la curiosité d'un esprit et l'universalité de l'imaginaire.

Pour compléter, j'ajouterai une citation de Jacques Rancière qui écrit : « *le réel a besoin d'être fictionné pour être pensé* ». Il s'agit non pas de reproduire un sujet à l'identique, mais d'en extraire la substance plurielle, restituée selon une composition singulière.

Le héros Pontiesque

« Isée va prendre le plus de chemins possible pour tout voir, tout savoir, aussi loin qu'elle aura envie d'aller. C'est son avis sur sa vie. »

Les héros Pontiesque ont tout des grands héros qui ont imprégné les récits depuis la nuit des temps. À travers son ouvrage, *Le Héros aux mille et un visages*, Joseph Campbell révèle une même structure qui compose le mythe du héros voyageur. Mainte fois écumé et pourtant toujours d'actualité, l'Homme raconte le même récit à travers des formes inépuisables.

116

Les personnages de Claude Ponti pratiquent l'espace, c'est-à-dire qu'ils en font autant l'expérience qu'ils le modifient en fonction de leurs besoins. Ils s'approprient constamment l'espace, ils « *se projettent dans leur territoire, ils y inscrivent leur histoire et leur culture* » écrit encore Christophe Meunier.

Dans l'Affreux moche Salétouflaire et les Ouloums-Pims, les deux héros de l'histoire parviennent à sauver le monde en reconstruisant le soleil ensemble. Oui, vous avez bien entendu : sauver le monde. C'est pourtant sans prétention avec amusement que les personnages de Claude Ponti réalisent leurs exploits. Une façon de dire que l'avenir du monde repose entre les mains de chacun d'entre nous.

À cette incitation à être acteur de son monde apparaît l'idée qu'on est parfois passif. Avec Claude nous parlons de flux d'images qui rythment notre quotidien, et que l'on subit parfois malgré soi.

Un monde d'images

Avant tout, il n'y a ni trop ni pas assez d'images pour les enfants au quotidien me répond Claude. À ce sujet il me rapporte une anecdote :

« La première fois que j'ai rencontré des enfants, c'était dans une médiathèque. Les enfants m'ont demandé si c'était moi qui avait fait tous les livres. Les enfants pensaient que j'avais fait chaque livre à la main. » Aujourd'hui, « la différence est folle ! [...] Ils veulent savoir si je fais les textes à l'ordinateur, si j'ai Photoshop ou pas, si je vais plus loin quoi. »

Les enfants ont une formation qui a évolué, ils sont en mesure de concevoir le travail que demande la production d'une image et les facilités de production et de diffusion modernes.

Il me dit aussi que les images perçues, même les plus étranges, racontent quelque chose à l'enfant qui les accepte comme telles. Il ne se contente pas seulement de les accepter, il les fait siennes, et en produit de nouvelles.

Aujourd'hui le sentiment d'appartenance au monde semble

facilité par internet qui agit à la vitesse de la lumière. Et en même temps il y a comme un phénomène de repli sur soi, en réaction à cela. Claude me dit également que l'image est à double tranchant. Bih-Bih se retrouve dans le ventre du monstre à son insu, sans même avoir eu le temps de s'en rendre compte. À force d'être entouré d'images, ne devient-on pas un spectateur prisonnier de leur emprise ?

« C'est quand même fascinant tout ces gens vivent dans un monde d'images [...] pour eux c'est très étrange en fait, ils en sont victimes en permanence. » Du selfie, « être prisonnier d'une image au point que l'image ne sert qu'à ça » au site de voyage qui titre « Les douze lieux à photographier en Roumanie » et non « les douze lieux à voir », l'image frôle parfois l'aveuglement pictural. On en revient à la gestion du patrimoine dénoncée dans la volonté de conserver une apparence et non une âme.

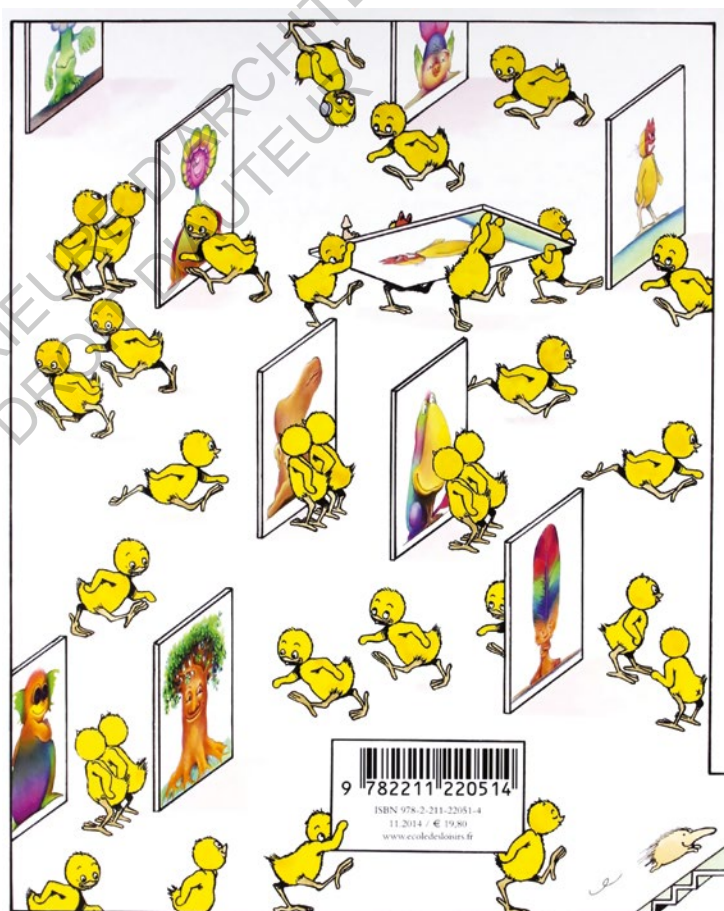
La démocratisation de la production d'image semble aussi formidable qu'elle peut en rendre la teneur insignifiante. On pourrait ainsi interroger le rôle des concepteurs d'images – tout comme celui des projecteurs d'espaces. Il pourrait s'agir de prendre la mesure des images, de savoir y infuser du sens. L'enfant qui ne sait pas lire les mots de l'album dit Claude Ponti, « fait la lecture des images, il fait la lecture des émotions, il ressent... », on l'avait évoqué, de façon sans doute plus aiguë que l'adulte qui les survole peut-être plus rapidement. L'enfant est curieux de tout, il interroge sans cesse. C'est ce que l'adulte oublie parfois, se fondant sur ce qu'il croit être des certitudes.

Claude Ponti conçoit de représentations qui ne se laissent pas appréhender d'un seul coup d'œil. Tout comme ses textes qui ne se lisent pas facilement, même pour un adulte, car il utilise de nombreux mots inventés. Elles possèdent une réelle profondeur de sens et de spatialités. L'auteur invite à l'exploration dans la richesse de ses dessins. « Toujours leur montrer qu'il y a quelque chose derrière. Il y a toujours autre chose ». Il engage ses lecteurs à pousser les portes, à aller au-delà de la première impression. La lecture iconotextuelle se fait à plusieurs niveaux. Il y a plusieurs sens, qui ne se révèlent peut-être pas au premier abord, mais qui sont pour autant bien présents.

Des images qui se laissent parcourir à l'infini donc. On pourrait toujours creuser et interpréter de nouvelles choses. Des images qui n'emprisonnent pas, des images qui libèrent.

Claude Ponti s'amuse également à troubler les limites de l'espace diégétique. Bih-Bih a conscience qu'elle est un personnage livresque par exemple. Le

(fig. 3.6) *Blaise et le contrôleur de kasteroffe*, Claude PONTI, L'École des Loisirs, 2014



format du livre est également utilisé dans toutes ses dimensions. Tantôt paysagère puis verticale, l'orientation du livre change en fonction du texte et des images. L'auteur s'amuse également avec les codes barres au dos de ses albums. Il se joue des contraintes et des codes. Ses protagonistes eux-mêmes ne sont pas piégés dans la représentation. Ici on sent le pouvoir qui est accordé aux livres. C'est l'idée qu'on peut ressortir grandi d'une expérience virtuelle. Claude Ponti invite constamment à sortir du cadre.

On navigue réellement d'un univers à un autre pour se rendre compte au finale que toute cette richesse appartient en vérité au même monde. Il y a une multiplication des modes de représentation qui est le reflet de cette disparité au sein d'un même ouvrage. Les éléments patrimoniaux sont placés dans des contextes étonnants et métaphoriques. Ils sont hybrides et réagencés. Des bribes du monde réel sont mélangées avec des éléments, en apparence, inventés.

C'est la grande force des images produites par Claude Ponti notamment. Elles sont très ancrées dans les réalités de l'enfant et du monde qui l'entoure, pour autant elle prennent des formes fascinantes et libérées d'une translation purement formelle de la réalité. Cela n'empêche pas l'auteur de reproduire des éléments, architecturaux notamment, issu de la réalité. Mais il ne s'agit pas de faire de la référence me dit-il :

« Je parle du monde qui les entoure, qui est plus vaste qu'ils peuvent avoir l'impression qu'il est. Et un jour, ils se rendront compte qu'ils ont

déjà vu les choses. Je fais de l'ouverture, je ne fais pas de la référence. En plus la référence c'est un peu autosatisfaisant. »

Claude Ponti se remémore la façon dont il aimait « rêver, planer, passer de l'un à l'autre » parmi les illustrations d'un livre. Parce qu'ils les visitent, les ouvrages sont une forme d'architecture, ils renferment et créent des spatialités. Il aime que l'enfant soit invité, mais pas guidé de façon trop explicite : « ça pouvait au contraire m'ennuyer si c'était très didactique ». C'est pourquoi il insiste sur le choix du terme ouverture.

« Les grandes personnes ne comprennent jamais rien toutes seules, et c'est fatigant, pour les enfants, de toujours et toujours leur donner des explications... » écrit Antoine de Saint-Exupéry dans le Petit Prince. Cette formule amusante m'évoque une certaine idée de la surexplication. Si une image mérite d'être légendée – en son sens légendaire – elle peut au contraire être tuée par une note qui se veut trop explicative, réduisant l'image à une réponse sans divagations possibles.

121

Un chez-soi

Claude Ponti fait apparaître les grottes et les cabanes dans son univers. Pour lui, l'enfant qui a parcouru le monde a également besoin d'un espace dans lequel il va pouvoir se blottir et reprendre des forces.

La cabane est au personnage Pontiesque ce qu'Ithaque est à Ulysse.

L'auteur aime représenter des cabanes en tout genre, aussi farfelues que

son imagination est vaste. Mais il ne souhaite pas que l'architecture de ses albums se résume à de « beaux décors ». Le décor est ici compris comme l'apparence, la surface, mais ne serait pas l'essence d'un lieu, le « pourquoi du comment ». Les personnages de Claude Ponti « se font leur maison dans la maison, ou alors c'est le château fort, ou le refuge, parce que ça va mal chez eux. Il y a toujours d'excellentes raisons de se faire une cabane. Chaque enfant a toujours rêvé d'avoir son indépendance, c'est la base ».

Dans Tromboline et Foulbazar : Le château fort, les deux poussins se pose la question suivante : « Comment se protéger des méchants ? ». Le tour de force de l'auteur est de faire correspondre une peur possible de l'enfant avec un besoin essentiel de chaque être vivant, traduit par la fonction première de cet édifice patrimonial qu'est la forteresse. Claude Ponti retient l'essence même du château fort et l'actualise en la mettant en résonance avec une préoccupation des petits, et des plus grands ! Le refuge revêt un caractère proche du sacré, c'est la matérialisation de la sphère intime de l'enfant, proche du ventre maternel.

La cabane renvoie donc à l'humanité tout entière, tout comme chaque petit héros à les allures d'un personnage mythique. La cabane primitive est apparue dans les Dix livres d'architecture de Vitruve puis avec l'Essai sur l'architecture de l'abbé Laugier. La quête de la cabane primitive se présente comme un retour aux origines. On pourrait dire que ce serait le patrimoine architectural par excellence. L'architecture vernaculaire dans sa diversité posséderait cet « ancêtre commun ».

Claude Ponti en fait un espace que ses personnages vont également pouvoir bâtir eux-mêmes, ou du moins, il fait en sorte de représenter la dimension constructive de ses cabanes. Les enfants seraient des architectes dans l'âme, un savoir-faire transmis par un certain instinct de survie. « C'est leur « côté fabriquant-bricoleur industriel ». Pour Claude Ponti, les enfants sont de véritables constructeurs en tout point, si on veut bien leur en laisser la possibilité. Quand il représente une forme habitée, l'auteur fait en sorte de savoir comment elle tient, même s'il peut y avoir des absurdités, il y a toujours une logique derrière.

La cabane primitive marque également le moment où l'Homme est devenu sédentaire. Avant cela il y a l'habitat nomade, et avant, la grotte, qui est empruntée - et empreintée - de façon éphémère. D'un certain point de vue, et à moins d'avoir vécu toute sa vie au même endroit, on est seulement sédentaire par intermittence.

Claude Ponti révèle notamment la réversibilité de la maison: si on reste enfermé dedans elle enfile une dimension pénitentiaire. C'est le cas dans L'Affreux moche Salétoflaire et les Ouloums-Pims :

« Paloum-Pim, qui ne peut plus sortir de sa maison, se sent comme dans une prison. Heureusement, dans son atelier-salon, il y a ce qu'il faut pour fabriquer des Kreuzafons capables de percer des tunnels... »

Remarquons également la façon dont l'auteur joue sur les modes

d'habiter. Le salon est aussi un atelier. Il invite l'enfant à s'appropriier l'espace en fonction de ses besoins. C'est un peu la même chose avec les réinventions d'usage dans les édifices patrimoniaux, comme évoquées au premier chapitre.

(fig. 3.7) *Chez moi*, Davide CALI
et Sébastien MOURRAIN, Acte
Sud Junior, 2016



La quête d'un «chez-soi» est récurrente dans la littérature jeunesse. Les motivations des personnages donnent un statut particulier aux architectures et territoires représentés. Pour illustrer ceci, je m'appuie sur deux ouvrages remarquables, de différents auteurs.

Dans *Chez Moi*, le protagoniste dépeint un parcours habitant qui l'emmène dans un tour du monde marqué par les différents stades de sa vie. Les lieux sont pour la plupart issus d'endroits réels, sans toutefois être nommés, l'auteur désigne successivement une maison de pêcheur, une grande ville, une mégalopole, une villa, une île déserte, familiarisant l'enfant avec divers contextes en fonctions de leur densité de population. La quête d'un lieu où le personnage puisse se sentir réellement chez lui semble vaine, car ses envies évoluent en fonctions de son âge. Il finira par retourner vivre dans une maison similaire à celle où il est né, si ce n'est la même. Le voyage est libre, sans cesse motivé par le besoin de découvrir une autre façon de vivre, une nouvelle ambiance...

Le second album que j'aborde est le reflet d'un voyage contraint par une catastrophe. Elle sensibilise l'enfant à la situation des migrants. On y raconte le parcours d'une mère et de ses deux enfants à travers les épreuves qui jalonnent leur fuite. Les premières illustrations de l'ouvrage présentent leur ville d'origine à la manière de château de sables détruits par une mer noire et menaçante qui emporte également le père. Le patrimoine est perçu comme quelque chose de fragile. Les biens matériels passent rapidement en second plan, c'est la vie qui prime. Un vol d'oiseaux migrateurs illustre le souhait des personnages

[1] PALLASMAA, Juhani,
*Existential content and meaning
in architecture*, Helsinki, mai 2012

Citation originale :

« Identity is not a given fact
or a closed entity. It is an
exchange ; as I settle in a
place, the place settles in me. »

[fig. 3.8] *Partir au-delà des
frontières*, Francesca SANNA,
Gallimard Jeunesse, 2016

126

de pouvoir se déplacer librement, sans frontières.

À travers leurs voyages, les héros questionnent leur identité. Il y a l'idée que pour savoir où l'on va, on doit savoir d'où l'on vient. Ou comme Ulysse, oublier d'où l'on vient, ce serait perdre son identité.

L'architecte Juhani Pallasmaa a dit :

« L'identité n'est ni donnée d'avance ni hermétique. C'est un échange ; lorsque je m'installe dans un lieu, le lieu s'installe en moi. » [1]

Il s'agit de se souvenir, mais il s'agit également de s'adapter et d'intégrer les différents espaces et cultures traversés ; dans le respect de soi et d'autrui. Le patrimoine serait héritage en construction constante.



Chapitre 6 :

Le voyage continue

L'exploration du patrimoine imaginé touche ici à sa fin. Il s'agit maintenant de vous conduire dans la réflexion qui m'anime à l'issue de tout ce que nous venons de traverser. Les recherches sémantiques, le retour distancié sur mon propre travail par l'analyse graphique, ma discussion avec Claude Ponti, sont autant d'étapes qui me permettent d'aborder la suite du Voyage de Mentalo avec un regard élargi et peut-être plus conscient.

127

L'objet de ce nouvel ouvrage est motivé par la découverte d'un nouveau château alsacien : le Haut-Barr. Comme dans le premier tome, Lisa intègre dans l'album le temps du voyage. Le château se révèle d'abord dans sa dimension territoriale, d'autant plus désirable qu'il est lointain...

Imaginaires souterrains

“ Son titre lui permettrait d'accéder à des zones du chantier jusque-là interdites. Il allait pouvoir davantage participer au destin de la tour, côtoyer le cœur de l'œuvre. Non plus seulement tutoyer le ciel dans

[1] Pierre Rebotier, Jafqël, à l'ombre de la tour, éditions Catalinea, Mérignac, 2012, p.8

les étages qui levaient, mais la comprendre par sa base. Car il pressentait que, pour approcher les secrets et les mystères de cette architecture, il ne fallait pas s'élever, mais s'enfoncer, non pas ériger mais creuser. Être initié aux secrets de son concepteur ; découvrir comment cette tour allait oser défier les lois de la nature.” [1]

Au-delà de l'intrigue du roman, l'auteur Pierre Rebotier nous parle ici de l'importance des fondations, qu'elles soient physiques ou symboliques. Le rapport au ciel d'une architecture n'existe qu'à la condition d'un enracinement dans le sol, sans lequel l'édifice s'écroule. Les vestiges d'un bâtiment sont généralement enterrés, enfouis, le caractère vertigineux des ruines étant rendu rarissime par les dommages du temps.

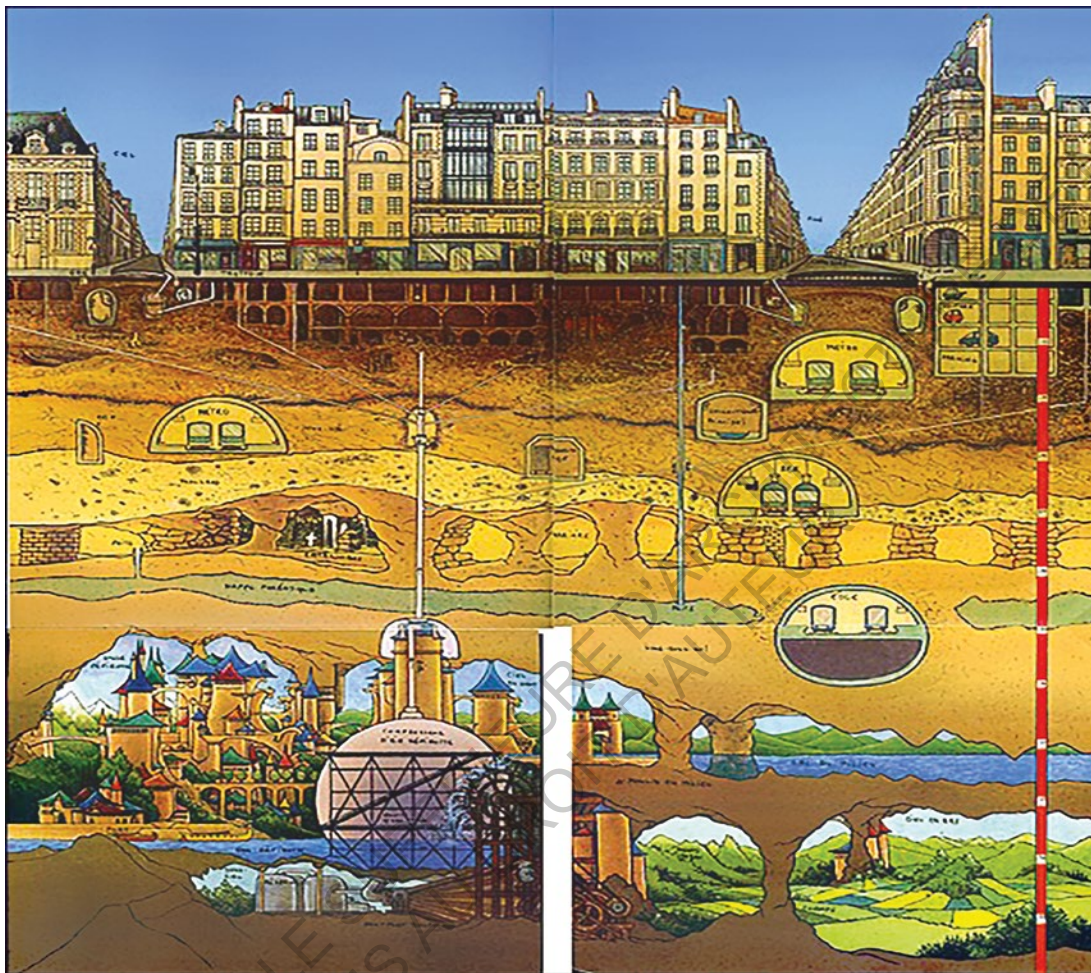
À l'issue de la deuxième partie de son voyage, Mentalo va accéder au château du Haut-Barr par des souterrains. Les légendes ainsi que quelques chercheurs de trésors évoquent en effet un réseau de galeries, reliant notamment le château à la ville de Saverne et avec un château voisin, le Grefenstein. Cette existence supposée relève également d'un imaginaire propre à la plupart des châteaux : celui des passages secrets et des trésors qu'ils protègent. Ce fantasme si l'on peut dire, est repris par Lisa à travers la figure d'une joaillière, chercheuse de pierres précieuses.

Mais à la dimension merveilleuse s'ajoute la part d'appréhension que suscite ce lieu sombre et possiblement interminable. Il est « symbole

d'angoisse, d'une attente inquiète, d'une peur des difficultés, d'une impatience à satisfaire un désir » [2]. Il tarde en effet à la petite grenouille de recouvrir son apparence humaine, elle sera aidée par une luciole qui lui offrira la lumière dans les ténèbres. Ce n'est pas sans inquiétude que le petit personnage se laisse « manger par la montagne ». Le souterrain possède une forme ambivalente tout comme le château, en un mot : fascinant.

Selon Julie PASQUER-JEANNE, « le souterrain serait au monument ce que l'armoire, le tiroir ou le coffre serait à la maison ». L'auteure reprend l'idée d'une « esthétique du caché » développée par Gaston Bachelard dans *La Poétique de l'espace*. Ce dernier désigne notamment l'intérieur de l'armoire comme un « espace d'intimité, un espace qui ne s'ouvre pas à tout venant ». En somme, les enfants apprécient le souterrain lors d'une visite d'un château pour sa dimension confidentielle nous dit encore l'auteure. Dans *Les Chroniques de Narnia*, l'armoire est la porte d'entrée vers un autre monde découvert par les enfants. Elle constitue une sorte de passage secret comme l'est le souterrain.

La dimension racinaire des galeries souterraines contrebalance le mouvement vers le ciel des tours du château. Dans le cadre de la représentation dans l'album, l'apparition du Haut-Barr se ferait a priori de façon « brutale », à la sortie du tunnel. Au contraire, il s'agit d'une révélation progressive du Haut-Andlau dans le premier tome, bien qu'elle soit accentuée à la fin par la monumentalité des portes. Le texte



(fig. 3.9) La Nuit des Zéfirottes,
Claude PONTI, L'École des Loisirs,
2006

induirait donc une nouvelle dimension territoriale, celle qui serait d'abord invisible, sous la surface.

Le souterrain est largement répandu dans les formes de villes utopiques, légendaires ou bel et bien réelles comme la ville de Derinkuyu en Turquie. On pourrait notamment se référer au travail métaphorique de

Claude Ponti pour représenter la vie cachée de Paris dans La Nuit des Zéfirotés. L'auteur révèle un monde entièrement gonflable, maintenu par des petites bêtes. Il s'agit de montrer à l'enfant que même en dessous du métro il y a encore quelque chose, que la ville n'est pas apparue d'un coup, que derrière les façades il y a de la vie et des infrastructures de toutes sortes. Présenté comme l'un des ouvrages les plus foisonnants de l'artiste par sa maison d'édition, c'est sans doute l'un des exemples les plus parlant quand il s'agit de décrire le réel sans le représenter tel qu'il est dans sa réalité physique.

Dans le cadre d'un enseignement de projet à l'école d'architecture, nous avons travaillé sur la ville de Brest, dans le but de la réconcilier avec son cours d'eau, la Penfeld. Nous avons d'ailleurs titré « la Penfeld, patrimoine du futur » lors d'une exposition des travaux. Un groupe d'étudiant avait notamment relevé la dimension palimpseste de la ville, se nourrissant de l'imaginaire produit par la succession des couches historiques et géologiques. Ce qui m'avait alors interpellé fut une représentation en coupe montrant des créatures marines extraordinaires parmi un relief inventé au fond du fleuve. Une façon de remonter si loin dans le temps que la mémoire s'imprègne des récits légendaires des marins quittant le port de Brest, en proie au chant fatal des sirènes...

Cette première dimension présente dans le deuxième tome du Voyage de Mentalo, me pousse à faire preuve d'invention pour mettre en image un élément très ancré dans l'imaginaire collectif...

La force du patrimoine naturel

Comme d'autres châteaux alsaciens, le Haut-Barr possède les caractéristiques des « châteaux-barre ». C'est-à-dire que sa typologie s'étend en longueur sur un ou plusieurs massifs rocheux. Comme me le dit Claude Ponti avec humour pour décrire les forteresses vosgiennes : « là il y a un gros rocher et on va mettre un gros machin dessus ». Je prends le temps de citer ses mots, car ils sont assez évocateurs selon moi. Il y a une sorte de brutalisme qui se dégage des lieux qui semblent avoir été construits par des géants. Le Haut-Barr est en l'occurrence « posé » sur trois gros rochers de grès donnant à eux seuls une dimension monumentale au site. En effet, même sans les vestiges du château, on peut qualifier l'endroit de véritable monument naturel.

132

Les trois rochers, hauts de 20 mètres, sont dits « tabulaires », car naturellement aplanis au sommet. Le rocher septentrional fait figure de proue du côté nord, tandis que le rocher médian et le rocher méridional (appelé « Markfels ») sont reliés entre eux par le Pont du Diable qui porte bien son nom au vu du vertige qu'il peut provoquer.

La légende raconte que le Diable proposa de construire ce pont alors qu'il s'était déjà effondré à plusieurs reprises lors de plusieurs tentatives de travaux. La condition de son acte était qu'on lui accorde la première âme qui traversera le pont. L'évêque de Strasbourg accepta ce pacte et demanda aux ouvriers d'y faire passer un chien errant...

Les rochers de couleur rosée ont un côté très plastique. Les anfractuosités de la pierre déclinent le matériau en diverses teintes que la lumière du jour transforme avec la course du soleil. Une carte postale de 1900 s'amuse d'ailleurs à donner un visage à deux rochers du Haut-Barr, les montrant comme de véritables personnages avec du caractère.

Leur volumétrie assez particulière, car elle plus étroite à la base qu'au sommet, conforte la dualité symbolique du château : à la fois coupé du monde et enraciné dans le paysage. Ils semblent autant attirés par les cieux qu'ils ont les pieds sur terre. Il en résulte une tension manifeste.



[fig. 3.10] Chapelle et château de Hohbarr, A. BICHEBOIS, Bibliothèque nationale et universitaire de Strasbourg

[fig. 3.11] Roger de SOUBIE, Chemins de fer d'Alsace et de Lorraine, Le Haut-Barr, environs de Saverne, sd
Bibliothèque nationale et universitaire de Strasbourg

134



Les rochers représentent « l'immobilité, l'immuable », à l'opposé de la cascade qui est le minéral fluide et circulant. Mais c'est tout de même de la roche que jaillit la source. C'est sur le relief que l'eau s'écoule et devient torrent. Le rocher semble contempler l'animation du monde en même temps qu'il s'érode. Immuable à l'échelle d'une vie humaine, mais changeant à l'échelle du monde.

Lisa met exergue la dimension aérienne de l'édifice qui semble « flotter dans les airs », évoquant le mythe du Château dans le Ciel notamment. C'est le château si haut qu'il peut voir la terre entière...

« L'œil de l'Alsace »

135

La position stratégique du Haut-Barr lui permettait de contrôler le débouché de la vallée de la Zorn et la ville de Saverne. Par beau temps on aperçoit même la cathédrale de Strasbourg, c'est ainsi que le château a reçu le surnom d'« œil de l'Alsace ». Et quel nom évocateur ! On passe d'un souterrain aveugle, à un panorama de choix sur la Plaine d'Alsace. Dans la représentation, un jeu sur le visible et l'invisible serait à envisager. La thématique ambiguë de la cécité réapparaît, comme nous l'évoquions dans la précédente partie.

L'imaginaire du château qui surveille le monde renvoie notamment au « Barad-Hur » (la « Tour Sombre ») dans le Seigneur des Anneaux de

(fig. 3.12) Barad-Hur,
dessin de TOLKIEN



Tolkien. Dans sa version cinématographique, l'Oeil de Sauron trône au sommet de la tour. Dans le film d'animation Kirikou et la Sorcière de Michel Ocelot, la case de Karaba est surmontée par un fétiche qui surveille constamment les alentours. Le héros parvient à s'infiltrer dans l'ancre de la sorcière en creusant son propre tunnel dans la terre. A priori la figure de l'édifice surveillant, proche du mirador, semble incarner la demeure du « Seigneur Maléfique » dans les œuvres de fiction.

Mais cela m'évoque encore l'œuvre de Claude Ponti, qui rappelons-le à vécu dans les Vosges !

Dans L'Avie d'Isée, l'héroïne découvre une maison géante à son effigie qui lui permet de voir le monde à travers ses fenêtres en forme d'yeux. La dimension malfaisante de la tour observatrice est renversée et apparaît comme la représentation même de l'ouverture au monde. La coïncidence veut que le Haut-Barr possède notamment une remarquable fenêtre en oculus située dans la grande salle du logis, appelé par ailleurs la « grosse stube ».

Je prévois de réaliser une vue panoramique, exagérée par rapport à la réalité. Où le panorama se découperait dans l'arrondi de l'oculus épousant la forme du monde. L'enfant serait invité à explorer l'image, riche de détails, et à découvrir notamment où le troisième tome de la série l'emmènera.

[fig. 3.13] L'Avie d'Isée, Claude
PONTI, L'école des Loisirs, 2013



Les fragments de la mémoire

La réalisation de cet album a été une façon d'interroger le double processus de conception d'un projet a priori original et de transmission d'une mémoire.

À vrai dire, il me semble que tout projet possède une dimension mémorielle, ne serait-ce que parce qu'il s'inscrit dans une Histoire. Si je compose un morceau, même en mettant tous les efforts possibles pour me distinguer de tout ce qui a déjà été fait auparavant, premièrement ce

[fig. 3.14] Paysage imaginé par
Andreas ROCHA, 2017



ne sera jamais complètement le cas, et quand bien même, le fait d'écrire une composition musicale m'inscrit dans l'histoire de la musique. L'acte architectural quant à lui s'inscrit non seulement dans une Histoire, mais dans un site particulier. Une mémoire spatio-temporelle en somme.

Il semble également que toute transmission mémorielle soit une forme de production originale, car elle comprend sa part d'invention et de fiction, qu'elle est dépendante des acteurs qui l'on co-écrit. Elle est le résultat d'une intention.

On l'a évoqué, selon Claude Ponti, l'écueil de la représentation serait en partie la surexplication. Une forme de surjeu qui en montre et en dit trop, et qui résulte au final sur un sentiment d'ennui, d'un effet faux. Il en résulte que, sans le perdre pour autant, on peut davantage faire confiance au lecteurs-spectateurs.

Raphaëlle Jolivet Pignon est l'auteure d'un ouvrage sur la représentation rhapsodique, « une pratique théâtrale dont le processus de création s'élabore à même le plateau, c'est-à-dire à partir de l'espace scénographique, des propositions et de la gestuelle des acteurs, de la musique, sans texte dramatique préalable ». Pourquoi cela m'intéresse-t-il ? Parce que c'est une forme d'œuvre qui ferait intervenir l'imaginaire du spectateur de façon intense : « c'est à lui qu'il revient de relier ce qui se présente à première vue comme décousu, de prendre le relais de l'auteur rhapsode, de projeter son imaginaire dans cette rencontre et de tisser des effets de sens. »

Par expérience, je dirais que ce genre de représentation prend le risque de diviser le public. Elle suscite souvent autant d'acclamations que de dépréciation. Les gens s'interrogent, y voient chacun une chose différente. Après tout, c'est également ce que produisent les ruines. Sans explications elles peuvent créer la frustration tout comme elles peuvent susciter la fascination.

Dans le cadre de la conception sur plateau, Raphaëlle Jolivet Pignon aborde la question de la citation le processus de création. Ces « bribes mémorielles surgies d'un passé littéraire, comme sauvées des eaux, pour faire retour avec d'autant plus de force qu'elles sont réactivées par le présent en mouvement de la représentation ». On pourrait, sans trop d'effort percevoir par analogie ce que serait une forme de citation architecturale. Un vestige certes, mais sans doute un fragment essentiel, comme si l'édifice pouvait se réduire à lui seul.

Mais il s'agit de faire le lien entre l'architecture retrouvée et la création d'un nouveau récit. « La citation est, en quelque sorte, un organisme dont le vide contient une tension entre l'œuvre source dont elle a été coupée et l'œuvre en devenir qu'elle est en train de construire » [3].

Le chapitre 3 s'est appliqué à montrer qu'une intrigue était une composition de citations issues d'un univers diégétique. On a capturé ce qui était essentiel, et à juste proportion ce qui relève de l'anecdote, pour les donner à voir et à lire dans une composition nouvelle.

Pour représenter le Haut-Barr, je vais ainsi me demander ce qui est essentiel. C'est peut-être cet oculus encore très bien conservé qui semble incarner cet « œil de l'Alsace ». Mais c'est aussi ces grands rochers, toujours debout, tels des témoins paisibles. Ce sont ses souterrains, invisibles, légendaires...

Cette partie s'achève sur quelques fragments de ma mémoire, mon patrimoine en quelque sorte. Des réminiscences personnelles, subjectives, déformées par le temps. J'ai le sentiment, en me remémorant ces instants, qu'ils influencent encore ma perception du monde et les projets auxquels je participe.

141

Fragment I

Dans la file d'attente avant la représentation, les sourires et les regards se mêlent, les discussions des adultes survolent calmement les exclamations des enfants qui trépignent. Le petit garçon que je suis pénètre alors à son tour dans le vestibule improvisé qui introduit l'espace scénique. Des fruits et les légumes de toutes les couleurs se reflètent parmi des stalactites d'aluminium. J'aimerais m'éterniser dans ce décor, mais je me souviens que les places au premier rang sont les plus prisées ! Je me précipite sur le premier siège disponible, puis je lève les yeux devant l'imposant réfrigérateur qui se dresse devant le public. Celui-ci ne tarde pas à s'ouvrir en grand afin de déployer une succession

de décors surprenants. Les espaces sont mouvants et permettent aux spectateurs de se déplacer par l'intermédiaire des artistes.

Plus tard, je vais moi-même pouvoir recréer cette sensation à travers l'album illustré conçu à partir du spectacle. Le livre déploie tout son potentiel spatial et fait appel aux réminiscences de ma pensée. L'expérience oscille entre le souvenir et la réinvention. Entre les pages du petit ouvrage que je feuillette, la mémoire est activée comme par magie.

Fragment II

142

Les rayons du soleil brûlent et attaquent la surface du parking situé en cœur de lotissement. Le sol goudronné s'est changé en un désert anthracite sur lequel des enfants s'amuse à laisser de longues empreintes sinueuses au moyen de leurs bicyclettes. Une odeur de gâteau aux pépites de chocolat en train de refroidir sur le balcon ombragé se faufile par la fenêtre entrebâillée de la cuisine. Tata Annie tricote doucement dans le salon, à demi assoupie devant l'émission de l'après-midi, piquant du nez par intermittence. Tonton Bernard joue du trombone au rez-de-chaussée, le son de l'instrument parvenant à mes oreilles de façon étouffée. Je me régale en contemplant la multitude de feutres et de pastels éparpillés sur la nappe de la table à manger.

Je m'empare naturellement d'un de ces outils de dessin et m'empresse de

saisir une feuille blanche sur la pile qui attend patiemment à mes côtés. Je dessine un animal dont j'ignore le nom, un fennec, parce que je l'ai vu dans un dessin animé et qu'il est apparemment adapté aux climats arides. Je lui fais porter un grand chapeau mexicain, comme la mascotte sur les paquets de biscuits que j'aime bien. Ainsi est-il mieux armé pour voyager au milieu des cactus.

Une autre feuille, vite ! Le petit personnage continue sa route au milieu de la forêt tropicale. Parmi les arbres se trouve une cabane, dans la cabane - une troisième feuille de papier s'il-vous plaît - vit son amie la souris. Quatrième feuille, les deux compères entament un tour du monde. Mais il est déjà l'heure du goûter, je reprendrai plus tard !

143

Fragment III

La lumière du jour éclaire la surface céleste et nocturne qui longe la voie ferrée, sur laquelle les wagonnets du divertissement se suivent. Ils se remplissent tour à tour de visiteurs qui ne tardent pas à traverser l'ouverture illuminée qui se tient devant eux. Une chambre. Une impression de déjà vue. Le bonheur de la voir en vraie. Londres vue du ciel. Ville où je ne suis jamais allé et que je reconnais pourtant. Une surface de velours étoilée. Big-Ben, déclinée à toutes les échelles. Un pays imaginaire. Son rocher en forme de crâne. Son bateau pirate. Son arbre aux enfants perdus. Sa lagune aux sirènes. Le jour. C'est déjà terminé. En clin d'oeil, le monde des dessins animés de mon enfance prenait vie

[fig. 3.14] « Le cadeau de
Théodorine », *Le voyage de
Mentalo, au château du Haut-Barr*,
première illustration réalisée, 2017

autour de moi. Leurs univers étaient palpables. La frontière entre le réel et l'inventé s'était amincie, et le réel mis en fiction prenait vie. C'est reparti pour un tour.

Fragment IV

Milieu d'après-midi, assis sur nos petites chaises d'écoliers, les yeux rivés sur l'album que notre instituteur tient entre ses mains, nous attendons que le spectacle commence. "Venez, venez, mesdames et messieurs, entrez pour voir mes belles histoires !" C'est l'heure du conte. Debout devant le tableau noir, Emmanuel énonce le titre d'une voix claire, puis d'un geste habile, il ouvre la fenêtre de la fiction. C'est comme si l'horloge s'était arrêtée tandis qu'un autre décompte temporel avait pris le relai. Emmanuel démarre la lecture. À mesure que ses paroles glissent jusqu'à nos oreilles, les pages se tournent et révèlent des images toutes aussi fascinantes les unes que les autres. Il hausse le ton, puis ralentit le rythme aux moments opportuns. Fais durer le suspense entre deux pages lorsque nos mines expriment trop d'impatience. Puis quand vient la fin, notre instituteur referme vivement le livre en un "CLAC" qui résonne encore dans mon imagination.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Conclusion

Partant d'une interrogation sur le statut de l'imagination et ce qu'il permet dans la transmission mémorielle d'une architecture, ce retour sur expérience a révélé qu'il est d'abord le reflet d'une intention. En l'occurrence, celle-ci ne se réduit pas au libre arbitre d'une seule personne. Elle est au moins le fruit du travail de deux auteurs, l'un maniant les mots, le second produisant des représentations graphiques, et d'une ligne éditoriale. Dans *Le Voyage de Mentalo*, l'image du Haut-Andlau est également influencée par deux spécialistes de son architecture, l'un assurant notamment sa restauration, le second étant garant d'un certain respect des connaissances historiques. Il en résulte une imagination nourrie par des visions complémentaires du patrimoine.

La fictionnalisation a été abordée à travers les formes de la mise en récit et l'ajout d'éléments a priori étrangers à l'édifice réel. La mise en image module le caractère attribué au sujet qu'elle représente, jouant sur l'attrait de son "aspectualisation" afin de le rendre visible sur la première de couverture de l'album par exemple. L'imagination du lecteur est largement mise en jeu. Ce dernier est alors invité à s'emparer de la mémoire des lieux, devenant, à son échelle, un messenger.

Toute oeuvre semble posséder sa part de liberté en ce que l'image d'un

monument n'est pas soumise au droit d'auteur. Les images produites résultent d'une succession de filtres séparant un individu du monde réel. Elles sont en quelque sorte la mémoire d'un patrimoine perçu à un moment donné. Tout comme les diverses représentations (pittoresques, cartographiques...) intègrent et racontent l'histoire d'un lieu.

Les représentations d'une architecture peuvent s'ouvrir à plus grand, se décentrant un temps de l'objet particulier pour résonner à une échelle supérieure. Les auteurs décident du message qu'ils veulent faire passer à leurs lecteurs. Cela peut-être la dimension essentiellement rassurante du refuge qui fait écho à la raison d'être de la forteresse médiévale. La représentation d'un patrimoine architectural peut être faite pour infuser l'imaginaire de l'enfant, qui s'ouvre au monde et reconnaît l'étranger comme son semblable. Il y aurait mille et une façons de réinterpréter l'image d'un monument, pour transmettre une philosophie, un regard sur le monde.

L'album *Le Voyage de Mentalo* n'est pas une finitude en soi. Le tome que j'ai illustré est un projet achevé dans la forme, mais il est, comme tout projet, ouvert à l'interprétation, sujet à la critique. On pourrait l'améliorer, mais en même temps, il marque un instant. Tout comme un édifice une fois construit et livré va continuer de vivre sa vie. Les pierres vont vieillir, le bois va se griser, les habitants vont user les lieux, se les approprier, les étendre, mais toujours vers l'avant, en fonction des besoins qui apparaissent et disparaissent. Il en est de même pour ce mémoire, qui ne

prétend pas apporter une réponse stricte, mais est le reflet d'une expérience.

Transmettre la mémoire, ce serait, certes se remémorer et honorer le passé, mais pas dans le sens d'un retour en arrière. Il semblerait au contraire qu'il s'agisse d'une projection vers l'avenir. Ce qui a été peut ainsi continuer d'exister sous une forme nouvelle, consciente de son temps. Le livre que j'ai illustré tombera peut-être un jour dans l'oubli, il en va de la nature des choses. Il n'est pas essentiel que l'objet perdure. C'est un peu la même chose pour un bâtiment. Il se doit d'être durable, mais doit pouvoir disparaître à tout moment, laissant à la terre ce qui appartient à la terre. Tant qu'il y aura des personnes pour réactiver la mémoire des lieux, pour inviter au voyage, pour porter un regard bienveillant sur le monde, pour raconter des histoires, l'intention sera sauvée.

Bibliographie

ASSOCIATION DES AMIS DU CHÂTEAU D'ANDLAU, *Le Haut-Andlau : un château, deux tours, sept siècles d'histoire*, Heiligenstein, 2016

BOUDON, Pierre, *L'architecture des lieux : sémantique de l'édification et du territoire*, Gollion, Paris, 2013

CARMONA, Christophe, TRENDÉL, Guy. *Châteaux forts d'Alsace, hier et aujourd'hui*. I.D. L'Édition, Bernardswiller, 2015

150

DONÀ, Massimo, *Habiter le seuil : cinéma et philosophie*, Éditions Mimésis, Paris, 2016

FÈVRES - de BIDERAN, Jessica. *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : espace de représentation, espace de médiation. Art et histoire de l'art*. Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2012

GUELTON, Bernard, *Archifiction : quelques rapports entre les arts visuels et la fiction*, Publications de la Sorbonne, Paris, 2007

JOLIVET PIGNON, Refaëlle, *La Représentation rhapsodique*, L'Entre-temps, Montpellier, 2015

MEUNIER, Christophe. *Les territoires de l'album, Espaces et spatialités dans les albums pour enfants*, OpenEdition, Tours, 2012

OUAKNIN, Marc-Alain, *Lire aux éclats : éloge de la caresse*, Éditions du Seuil, Paris, 1994

PASQUER-JEANNE, Julie, *Expérimenter le monument par la fiction, De la médiation en situation aux produits des industries culturelles à destination des enfants*, Université d'Avignon, 2016

RICŒUR, Paul. *Temps et Récits*, Éditions du Seuil, Paris, 1983

TUAN, Laura, *Le grand livre des rêves illustré*, De Vecchi, Paris, 2000

151

Articles :

AMPHOUX, Pascal, avec Ch. **HÜSLER**. « L'aménagement paysager et la réhabilitation de la chartreuse de la Valsainte », dans *Monumental*, Revue scientifique et technique des monuments historiques, Editions du patrimoine, Paris, 2013, semestriel 1, pp. 98-101

BONNEAUD, F., **BERTIN**, S., **SCHMUTZ**, T., et autres,
Représentations et images du Piémont Viticole, 2015
www.paysages.alsace.developpement-durable.gouv.fr

FLON, Emilie. *Les illustrations du passé archéologique : entre interprétation scientifique, témoignage et mémoire sociale*
in TARDY, Cécile. DODEBEI Véra. *Mémoire et nouveaux patrimoines*,
Openedition press, 2015

GENETTE, Gérard. *Frontières du récit*. In: Communications, 8, 1966.
Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit. pp. 152-163

MELOT, Michel, *Culture, transmission et communication*, Cahiers de
médiologie 11, «Communiquer/transmettre », Paris, 2001

RICŒUR, Paul, *Architecture et narrativité*, Urbanisme 303 (no-
vembre-décembre, p 44-51)

Annexes

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

LISA PFISTER

Amin LEBIAD

Le Voyage de Mentalo¹

au château d'Andlau



typographie adaptée aux
lecteurs dyslexiques

Une partie
documentaire
incluse !

Les Éditions NLA Créations

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

LISA PFISTER

Amin LEBIAD

Le Voyage de Mentalo¹ au château d'Andlau





À mes parents,
merci de m'avoir transmis
cet amour du livre.

Lisa

À mes chers amis
rencontrés à Anvers.

Amin

Tous droits réservés à :
NLA Créations
11 Rue des Tilleuls
67350 GRASSENDORF
www.nla-creations.fr

Imprimé en Union Européenne
Dépôt légal : mars 2017

Le Soleil se levait à peine,
la lumière était douce et la rosée du matin
perlait sur les feuilles et les brins d'herbe.
C'est au milieu de ce décor féerique que
Mentalo se réveilla enfin.





Même si la petite grenouille peinait à ouvrir les yeux correctement, elle sursauta d'un coup, comme si elle venait de voir un monstre.

- **Mais**, mais.... où suis-je ?
Pourquoi mes pieds sont-ils palmés,
et ma peau toute verte ??



Un écureuil qui passait par là éclata de rire.

- Ce sont des choses normales lorsque l'on est une grenouille voyons !

Mentalo ne comprenait rien à ce qui était en train de se passer.



« Une grenouille ?! »

Mais, je ne suis pas une grenouille moi,
je suis le **messager du roi** ! » s'écria Mentalo.



Sa mémoire était bien trop floue pour qu'il
se souvienne de ce qui s'était passé.



Après des heures à tourner en rond autour d'un arbre, pensant trouver la solution toute seule, la petite grenouille se décida à sortir de la forêt, peut-être que son château n'était pas si loin que ça, et qu'elle était simplement dans un mauvais rêve...

Mentalo marchait d'un pas décidé, mais n'en était pas moins sûr de lui, qu'est-ce qu'il avait bien pu faire pour mériter ça ?



Après des heures de marche
dans cette forêt interminable,
il allait jeter l'éponge. C'est
alors qu'en passant devant un
arbre tout biscornu, Mentalo
eût une drôle de sensation...



Eurêka ! Il se rappelait enfin ce qui lui était arrivé !
« **La prêtresse avait raison... La prophétie a bien eu lieu !** »

Tout était enfin redevenu clair dans la tête du messenger-grenouille... Une prêtresse qui venait souvent dans son royaume et qui racontait toujours la même histoire :



« Si vous continuez
à ignorer la nature
et les animaux qui
vous entourent,
si vous continuez à leur
voler leur espace de vie,
vous deviendrez comme eux ! »



Cette bonne femme demandait
chaque jour à Mentalo de prévenir
le roi, il n'a jamais osé le faire
pensant que personne ne le croirait...

À présent, il était coincé dans ce corps de grenouille, et il n'y avait qu'une solution pour conjurer le sort : retrouver cette prêtresse et lui demander le remède pour redevenir un humain.





Mentalo marchait à travers les vignes et vit soudain à l'horizon une drôle de forme qui perçait les nuages : deux grandes tours se dessinaient peu à peu au travers de la brume.

Mais oui ! C'est le château du seigneur d'Andlau !

Il est si grand et imposant, Mentalo y était déjà allé plusieurs fois, car la famille d'Andlau et le Roi sont de bons amis.



ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



Vite vite, il ne fallait pas perdre de temps, et c'est en sautant que notre grenouille se pressa d'arriver en haut de la colline où elle était sûre de trouver quelqu'un qui pourrait l'aider dans sa quête !

Mentalo fut soulagé, il se sentit
presque pousser des ailes et se mit
à courir le plus vite possible !



Pourtant faire un aussi long chemin quand on a des petites pattes de grenouille était plus fatigant qu'on ne le pensait...

Malgré son épuisement et ses pieds qui le faisaient souffrir, Mentalo ne perdait pas son objectif : trouver Léonard, l'écuyer du roi. Il sait tout sur tout, et il est au courant de chaque personne qui pénètre dans le château. Il aura forcément entendu parler de cette mystérieuse femme !







Les grandes portes du château se dressèrent enfin devant lui. Mentalo se sentit minuscule tout à coup, il prit son courage à deux mains et entra dans la cour.

Léonard était facilement reconnaissable, jamais loin des chevaux, avec des brins de paille partout dans les cheveux !
La petite grenouille grimpa sur la barrière qui retenait les destriers et cria :

- LEONARD, C'EST MOI, MENTALO, LA PETITE GRENOUILLE !



L'écuyer ne semblait pas l'entendre... Mentalo s'égosillait, en vain. Il décida donc de sauter sur l'épaule du jeune homme pour lui crier dans l'oreille.





Cette fois-ci, Léonard l'avait bien entendu, et il regardait la petite grenouille d'un air incrédule.

- Mentalo ? Mais, mais je ne comprends plus rien... Une grenouille qui parle... Je ferais bien de dormir un peu plus la nuit !

- Léonard, c'est bien moi, Mentalo! J'ai été transformé en grenouille et j'ai besoin de toi pour retrouver ma forme humaine! Te souviens-tu de cette femme un peu bizarre, elle porte une grande cape verte et elle racontait toujours une histoire étrange avec les animaux et la nature...





- La prêtresse ? Bien sûr que je la connais. Elle est complètement folle d'ailleurs ! Elle est passée au château il y a deux jours il me semble. C'est elle qui t'a fait ça ?
- Oui... Je ne l'écoutais jamais, et surtout je ne transmettais jamais le message aux autres... J'aurais dû la croire, maintenant je m'en mords les doigts enfin, plutôt les palmes...



Les deux amis discutèrent encore un moment, et Léonard proposa à notre petite grenouille d'aller voir le sorcier d'Andlau, peut-être aurait-il une solution et pourrait-il l'aider à retrouver la prêtresse !

Le sorcier d'Andlau vivait dans un donjon très sombre, personne n'osait y monter. N'ayant pas le choix, Mentalo et Léonard pénétrèrent dans l'ancre du sorcier d'un pas tremblant...



- Qui ose me déranger ?
gronda une grosse voix au
fond de la pièce

- Ce n'est rien que moi,
Léonard, j'ai un service à
vous demander

- Encore ? Bon... De quoi
as-tu besoin ? D'un philtre
d'amour ? D'un élixir
d'invisibilité ?

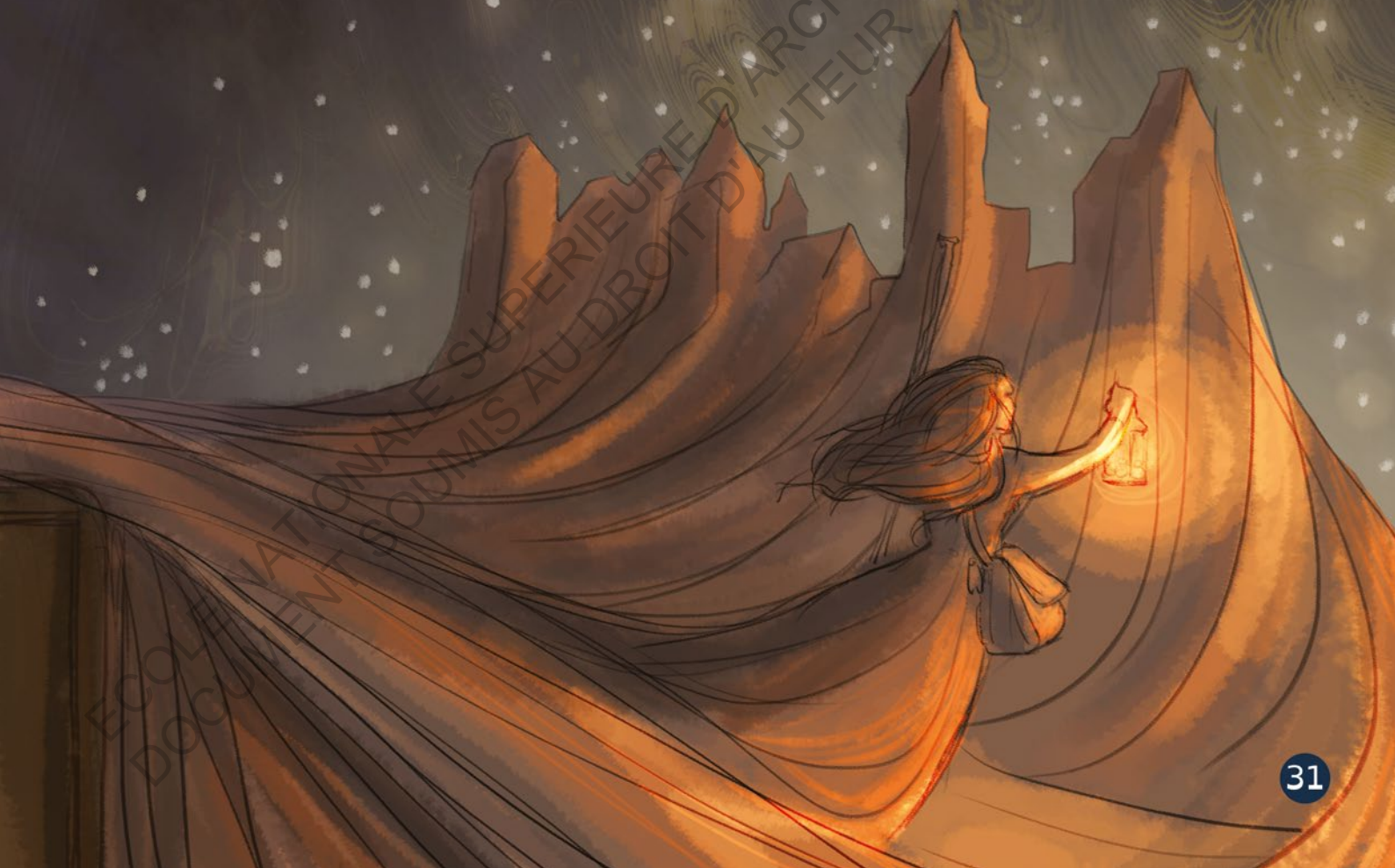
- Non, d'un renseignement
maître sorcier : connais-tu
cette prêtresse qui vient de
temps à autre au château ?
Elle a transformé mon ami
Mentalo en grenouille, et
il cherche à reprendre sa
forme humaine.







- Malheureusement, je ne connais aucune potion pour inverser le sort... Je connais cette femme. Elle vit dans une cabane au fond d'une forêt lointaine. Il vous faudra du courage pour la retrouver... La dernière fois que je l'ai croisée, elle se dirigeait vers le nord, vers un autre domaine afin d'y raconter ses histoires farfelues.





Le sorcier griffonna
une carte sur un parchemin,
et le donna à Léonard.
- Voilà, petite grenouille.
Si tu suis ce chemin, tu
trouveras le domaine vers
lequel elle se dirigeait.



- Merci beaucoup monsieur le sorcier, vous m'êtes d'une grande aide ! lança Mentalo. Et merci beaucoup pour ton aide Léonard, mon voyage sera sûrement long, mais je n'oublierai pas ce que tu as fait pour moi!



La grenouille salua son ami, et sortit du château d'Andlau.
L'aventure commençait seulement pour Mentalo, il se dirigeait
vers le nord, comme le sorcier le lui avait indiqué.







Il faisait nuit
maintenant, et Mentalo s'assoupit
sous un arbre, demain allait être une longue journée.
Il était plus motivé que jamais, il allait retrouver
cette prêtresse et pouvoir inverser le sort qui le
tenait prisonnier de ce corps de grenouille !

Ce que l'histoire ne t'a pas dit, c'est qu'avant de partir pour d'autres aventures, Mentalo a visité le château guidé par Léonard ...

Le château d'Andlau

Ce n'est pas un château comme les autres, avec ses deux grandes tours de près de 25 mètres de hauteur ! C'est le seul château alsacien à avoir cette configuration.

Il a été construit entre 1250 et 1264 par Eberhard d'Andlau qui habitait dans le logis seigneurial entre les deux tours !



Le blason de la famille d'Andlau est doré avec une croix rouge. On dit qu'il est « d'or à la croix de gueules ».

Leur devise est « simplicité, fidélité ».



Le château d'Andlau est situé sur une montagne. En plus du **fossé** creusé dans la roche, son accès est rendu plus difficile pour l'ennemi.

paysage du XVe siècle





- Dis-moi Léonard, comment s'appelle cette pierre grise avec laquelle a été construit le château ? Il me semble en avoir déjà vu ailleurs...
- C'est du granit Mentalo ! On en trouve dans les Vosges tout comme le grès qui a notamment été utilisé pour l'encadrement des fenêtres.

Explorons le château !

Construit sur trois niveaux différents, le château ne comporte pas de vraies fenêtres dans sa partie basse, mais de petites ouvertures appelées « archères ». Elles servent à se défendre en tirant à l'arc.

Tout en bas de la tour Nord il y a une citerne. Elle permet de récupérer et de filtrer l'eau de pluie car il n'y a pas de puits.





Les deux amis sont allés se réchauffer dans le logis. Au fond de la pièce, Mentalo a aperçu un gros poêle en céramique, que l'on appelle « Kachelofe » en alsacien. Un seul poêle permet de chauffer une pièce entière grâce à la céramique qui diffuse la chaleur pendant longtemps. C'est bien plus efficace que les cheminées !



Saurais-tu retrouver le blason de la famille d'Andlau ? (Sa forme est décrite à la page 38)



Les prophéties de la prêtresse



XVIIIe siècle

Au **XV^e siècle**, les défenses primitives du château sont renforcées avec, entre autres, la construction de nouvelles tours.

Certaines fenêtres sont transformées au deuxième étage de la façade est. On change leur forme en arc par un cadre rectangulaire.

À la **révolution de 1789**, c'est un des rares châteaux à être encore habité. Il y a même un garde forestier qui y vit ! Il loge notamment dans une bâtisse à colombages adossée au logis.

En **1805**, le château est acheté par un commerçant qui en revend les matériaux de construction.

Le Haut-Andlau tombe en ruine au fil des années mais est sauvé par Antoine-Henri d'Andlau qui le rachète en **1818**.

En **1926**, l'édifice est classé monument historique.

En **2000**, Guillaume d'Andlau crée une association qui s'est donnée pour mission de faire revivre le château...



L'auteure & l'illustrateur



Lisa PFISTER passe son enfance dans les montagnes vosgiennes en se passionnant pour la nature, la danse, la musique, le théâtre. Elle découvre ensuite le plaisir de lire grâce à ses parents, passionnés de littérature jeunesse, et d'écrire, que ce soit des petites histoires, des bandes dessinées, ou en alimentant régulièrement son blog.

www.lazylizzy.fr



Amin LEBIAD est étudiant en architecture et mène une pratique de l'illustration en autodidacte. Passionné par différentes formes d'expression allant du théâtre à la musique, il entend mener des projets pluridisciplinaires et variés.



@aminlebiadillustrateur

Remerciements

Nous souhaitons remercier chaleureusement,

M. Guillaume D'ANDLAU pour son accompagnement et son soutien tout au long de l'élaboration de cet album.

M. Jean-Michel RUPRAUF pour ses réponses précieuses et ses corrections au sujet de l'histoire et l'architecture du château.



Pour en savoir plus sur le château d'Andlau et les châteaux forts d'Alsace :

www.chateaudandlau.com

www.chateauxfortsalsace.com

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Une malédiction a transformé Mentalo, le messager du Roi, en grenouille.

Comment va-t-il faire pour retrouver sa forme humaine ? Heureusement, ses amis sont là pour l'aider dans sa **quête**. Pour avoir les réponses à ses questions, Mentalo se rend cette fois-ci au **château d'Andlau**, où il trouvera sûrement des indices pour mener à bien son enquête...

C'est parti pour cette première aventure ! Grâce à la partie documentaire Mentalo te fera découvrir les **châteaux d'Alsace** tels qu'ils étaient il y a des **centaines d'années**.



12 € Prix TTC France
ISBN 979-10-95903-15-4
www.nla-creations.fr

Nuanciers

Afin de permettre une distanciation peut-être plus évidente pour mon analyse de l'album, j'ai tenu à extraire quelques nuanciers de mes propres illustrations. à partir de ce travail j'ai réalisé un sondage en ligne afin de connaître, en mot, le ressenti des personnes consultées sur l'atmosphère évoquée par chaque palette.

Je n'ai pas eu la possibilité d'interroger des enfants, ce qui aurait été pertinent. Une large partie des sondés sont des étudiants en architecture et quelques personnes travaillant dans le domaine de l'édition jeunesse, pour un total de 150 personnes.

Lors des salons du livre, j'ai notamment constaté que les adultes donnaient facilement leur premier ressenti sur un album en terme d'ambiance colorées et lumineuses. « *C'est album est chaleureux, celui-ci à l'air plus sombre* » ai-je pu entendre par exemple. Les enfants étant généralement consulté ensuite, leur avis diverge souvent de leur parents. La plupart du temps, quand l'un pointait un album du doigt, l'enfant avait déjà fait son choix sur un tout autre ouvrage.

Les résultats issus de ce sondage n'ont donc pas valeur d'autorité. Ils m'ont permis toutefois de prendre du recul quant à la réception d'une ambiance colorée par rapport à mon intention première.

[1] Proportions et relations
colorées d'une image - outil
en ligne conçu par L. JEGOU.
Université Toulouse-2 Jean Jaurès,
Dépt. de Géographie, -2014,
[www.geotests.net/couleurs/v2/
index.html?l=fr](http://www.geotests.net/couleurs/v2/index.html?l=fr)

L'outil utilisé pour créer les palettes colorées a été développée par un chercheur de l'université de Toulouse ^[1]. Le choix de la méthode s'est fait en comparant plusieurs techniques et paramètres jusqu'à ce que je sois convaincu des résultats. L'idée était de trahir le moins possible l'ambiance colorée de l'image originale. Toutefois avec le recul, j'aurais peut-être opté pour des nuanciers au nombre de couleurs limitées, car un certain nombre de remarques m'ont fait savoir qu'ils étaient parfois difficiles à qualifier. On m'a également dit que certains se ressemblaient beaucoup, ce que j'interprète finalement comme une cohérence des couleurs au sein de l'ouvrage.

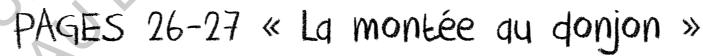
Tout comme la représentativité des sondés, la technique d'extraction de couleur peut être interrogée. Mais je dirais qu'en général, les résultats sont assez conformes à mes intentions premières. Je les présente ici sous la forme de nuages de mots dont la taille de chacun est proportionnelle à son utilisation. Les synonymes ont été fusionnés en un seul mot significatif. La taille des nuages révèle notamment leur complexité.

N'ont été sélectionnées que les illustrations de l'histoire représentant explicitement le château d'Andlau.

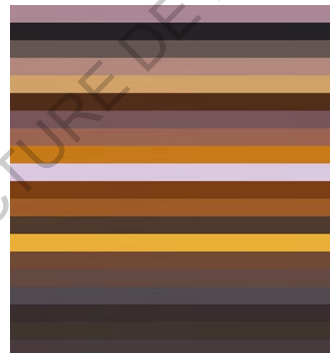




PAGE 20 « Les grandes portes »

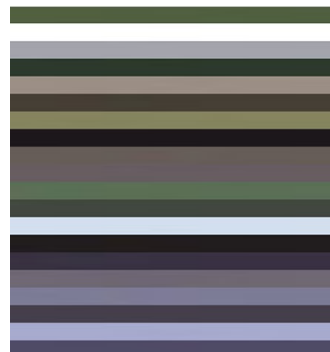
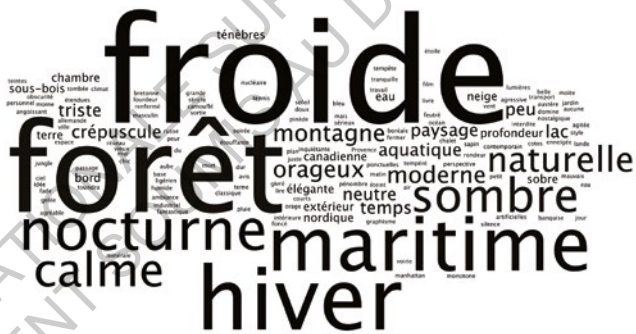


PAGES 28-29 « L'autre du sorcier »



211

PAGES 36-37 « Au clair de Lune »



Entretien avec

Claude Ponti

J'ai apporté un de vos albums : Bih-Bih et le Bouffron-Gouffron. Dès la couverture, on y retrouve de l'architecture, sous la forme de monuments historiques. La représentation d'architectures existantes est-elle une exception dans votre oeuvre avec cet album ?

212

- Alors, ça dépend d'où on le regarde. C'est un moment où je décide d'aller plus vers l'ouverture des enfants vers la globalité du monde contre l'idée de culture unique, séparée. Là je le montre par des bâtiments, où des oeuvres classées "oeuvres d'art", pour que eux circulent dedans et qu'ils n'aient pas d'idée de séparation. Pour moi, il n'y a qu'une culture, une culture humaine et donc elle s'alimente. C'est un peu comme la France, elle est faite de ses régions, ses départements. Globalement c'est la France, mais au delà c'est l'Europe et au delà globalement, c'est quand même la planète. Aucune culture ou aucune civilisation en tant que telle n'a jamais été la seule capable de représenter ou d'animer l'Humanité. C'est-à-dire qu'à chaque fois ça circule, ça passe de l'un à l'autre, sauf peut-être quelques cas particuliers lors de grands moments d'isolement comme en Amérique Latine. On sait aussi que

plus ça va, plus on sait que tout a circulé et ce depuis la Pré-Histoire. Dire aux enfants qu'on a qu'une planète, qu'il faut en prendre soin, c'est très bien, mais je trouve qu'il faut leur dire qu'il n'y a qu'un équipage. Ce sont des choses que je ne formule pas dans les livres, mais qui de plus en plus font le fond de ce que j'essaye de raconter. Je pars de l'idée que les enfants sont des personnes en train de grandir, d'acquérir et de se placer dans le Monde. Il faut donc leur parler du Monde.

C'est implicite.

- Oui. Je n'aime pas quand c'est expliqué. Donc je laisse les gens comprendre, ou pas comprendre, parce que l'enfant lui de toute façon, les images il les voit et il les retient, plus ou moins. Moi j'ai envie qu'un jour il se balade dans la campagne et que tout d'un coup il se dise «Mais je connais ce château.» tu vois. [En montrant les illustrations de l'album] Je n'ai pas mis les Châteaux de la Loire parce qu'ils sont partout. Mais ce qui m'intéresse aussi c'est que là dedans il y ait des choses anciennes et des choses d'ailleurs.

213

Oui, vous avez mélangé plusieurs monuments entre eux.

- Parce qu'en fait, non, dans ta tête, ce n'est pas que c'est mélangé, mais tout y est. C'est-à-dire que tout ce que tu connais, ça y est. La question c'est : est-ce que tu facilites les interconnections ou pas. Ce que je dis aux enfants c'est «Le monde est grand, prend des forces.»

D'ailleurs, les albums ne s'adressent pas qu'aux enfants.

- Oui, c'est un truc très particulier aux livres pour enfants, surtout petits. Il y a presque tout le temps [quelqu'un d'autre], jusqu'à ce qu'ils sachent lire tout seul, et encore. Parce qu'on a encore envie d'être en lecture avec quelqu'un. Le livre pour enfant est lu par quelqu'un d'autre pour l'enfant. Il est lu au sens de la lecture des mots. Parce que si tu le lis avec un enfant, lui il fait la lecture des images, il fait la lecture des émotions, il ressent etc... Mais la lecture du texte et la restitution du texte à l'identique chaque fois qu'un adulte ou un plus grand relit ,ça passe passe par nos têtes. C'est à la fois essentiel, mais c'est pas tout. C'est global.

Quelle relations entretenez vous avec les bâtiments que vous dessinez ? Pourquoi avoir choisi le Haut-Koenigsbourg (HK) par exemple ?

- J'ai habité les Vosges et visité le HK étant petit. Tu connais un peu les Vosges ? Tu vois, ces montagnes qui ne sont pas très hautes, mais sombres, ses vallées, ses maisons, ses châteaux en grès rose. C'est très comme dans les dessins de Victor Hugo. Des dessins romantiques. Moi je ressentais très bien cette atmosphère de château fort, de protection et en même temps, tu vois, depuis le HK, toute la plaine d'Alsace. Alors que si tu vas à Chambord ou Chenonceaux, tu imagines assez bien, mais

c'est plus léger. Des châteaux comme le HK, ils ont ça : c'est d'être partie intégrante du paysage. Comme tu vois les forteresses, les Quatars, le Krak des chevaliers en Palestine. Ces trucs où tu vois bien que c'est le desert ; là il y a un gros rocher et on va mettre un gros machin dessus. Les châteaux de la Renaissance sont plutôt tournés vers l'ostentation et l'osentation du plaisir, ce qui n'est pas interdit. Mais petit ça m'enchantait moins. Oui parce que petit c'était plus les chevaliers, les cowboys...

Alors , je ne sais pas trop comment ça se passe aujourd'hui, mais ça doit fonctionner un peu pareil ; nous on a eu des livres «Les Merveilles du Mondes», «Les Animaux les plus Etranges». Toi tu es là dans ton chez toi, tu ne connais pas trop autour, puis tout d'un coup, les bouquins, en tout cas les photos - alors ça marche pareil avec internet - tu vas partout. Et comme tu es enfant tu acceptes le monde dans son étrangeté. Cad que, je me souviens, pour des animaux un peu bizarres comme les Ornithorhynques, les adultes m'en parlaient : «C'est super mystérieux». Moi j'avais accepté les canards, les poules, les éléphants alors pourquoi pas l'ornithorhynque. Quand tu es enfants tu prends quoi. C'est l'idée de conquérir le monde par l'image, par le merveilleux, le non merveilleux et de se mettre dedans. Je n'ai jamais été dans les pyramides d'Egypte. Mais quand j'étais petit, elles m'ont poursuivi, même Napoléon. Un moment c'est ton monde, même si tu n'y vas pas. C'est inoubliable de ressentir ça, qu'on partage tous ce monde.

Et là tu vois [me montrant l'album] - il faut que je vienne à coté de toi

- il y a des choses qui ne sont pas qu'architecturales dans ce livre là. Il y a un livre d'Extrême-Orient en accordéon, les livres anciens des Grecs, qu'il y a encore chez les Juifs avec la Tora. Là c'est des livres chinois, des empilements d'accordéons qui ne sont pas reliés, c'est pas une couverture, c'est pas une boîte. Là il y a un livre classique et là des écritures gravées. Là c'est la porte des Lions en Crète. Là c'est des mains de Vierge Gothique. Ce n'est pas là pour qu'on sache de quel tableau il s'agit. C'est juste que c'est cette époque où les doigts sont très très longs. Là c'est Louis II de Bavière...

Question technique, vous dessinez d'après photos ?

216

- Oui je rassemble de la doc. Alors c'est beaucoup plus facile avec internet maintenant. Alors, que je sois à Paris ou ici ne sont pas les mêmes appareils. A Paris j'ai un projecteur, ce n'est pas sur diapo, mais sur photo opaque sur papier. L'image est projetée sur ma feuille de papier, que je peux aggrandir ou réduire en fonction. C'est souvent assez compliqué parce qu'avec les photos je dois redresser les verticales, pour qu'elles soient vraiment droites.

C'est marrant que tu connaisses le HK. En plus c'est un faux tu sais il a été refait.

En fait, j'ai illustré un album sur ce château. [...] D'ailleurs, je ne sais pas, on dit "album pour enfants", "album illustré" ... ?

- Il ne faut pas trop que tu te compliques. D'abord tu dis livre pour enfant comme ça tu es sûr. C'est simple : l'album, c'est une histoire qui est racontée avec du texte et de l'image imbriqués. Illustré ça veut juste dire qu'on te donne un texte et tu fais des trous dedans avec des images. Des gens comme moi on les appelle 'auteurs-illustrateur». On a pas trouvé le mot. Ils ne veulent pas dire auteur. Ca c'est trop dur pour eux parce que le dessin, pour la plupart des gens, n'est pas à la hauteur du texte en terme de valeur. On a beau dire, essayer de raconter la Joconde ou Chambord rien qu'avec des mots tu n'y arriveras jamais.

[Me montrant un autre album : L'Avie d'Isée] Là on est dans la synthèse de maisons anciennes et de maisons relativement récentes sur le thème du Building, de la tour et en même temps de l'arbre.

Là des architectures quasi-parisiennes, quasi de la destruction. Là tu as de la cabane. Là du très ancien.

217

Lascaux ?

-Alors c'est inventé ; de la grotte, mais j'ai pris des vrais peintures. Là tu as une cabane-grotte-souterraine.

Mme Ponti intervient :

- Si je peux me permettre, il y a deux bouquins où il y a des architectures existantes : c'est Georges Lebanc, où tu as Notre Dame, tu as

tout plein de bâtiments. Et tu as le dernier, celui à Nantes, mais c'est pas dit que c'est Nantes. Comme il a travaillé dans les jardins, il a fait un truc. Il a fait une énigme dans Nantes.

-Alors George Le Banc c'est l'histoire d'un Square magique qui change de ville. A chaque page tu vois dans le square et aux travers les arbres tu devines Notre Dame ou le Kremlin, des choses comme ça. C'est l'occasion de raconter, à chaque page, un moment différent des 24h. Et ce livre a donné envie aux gens de Nantes de créer quelque chose sur leur ville. L'idée, c'est une fausse suite de George Le Banc à Nantes, sans dire qu'on y est. Le point de départ : le square est bloqué dans la ville. Les habitants essaient de le remettre en route. Au fil des pages tu vas découvrir pas mal de chose de son architecture, mais on est juste dans la contextualisation de ce qui se raconte et de ce qui se passe. Les Nantais sauront, ils n'ont pas besoin de savoir.

Est-ce que vous anticipez le fait que certains enfants reconnaîtrons alors que d'autres non ?

- Ca fait partie du fait que plus un livre est riche plus je suis content. Par exemple, il y a dans un livre ancien, un petit personnage qui joue du piano et au-dessus j'ai mis une vraie partition. C'est un collage, je l'ai incluse dans le dessin. Et donc j'ai pris la Sonate au Clair de Lune, parce que j'avais mis la lune. Et un jour un petit garçon m'a dit «J'ai bien reconnu tu as mis la Sonate au Clair de Lune», parce que

c'était un petit garçon qui jouait du piano. Et là tu vois j'ai mis le «Vol du Bourdon». Ceux qui savent savent, et ceux qui ne savent pas sauront peut être un jour. Là ce qui compte c'est que c'est un vol de musique.

Vous travaillez régulièrement avec des classes. Votre travail est influencé par cela ?

- Moi je le fais parce que j'en ai besoin . j'ai besoin d'être en contact avec les enfants, pour ne pas perdre le fil et croire que je sais tout faire. Ensuite ça me permet aussi de voir comment ils comprennent ce que je fais. Entre ce que comprennent les adultes et ce que comprennent les enfants, il y a vraiment un monde. Les enfants sont beaucoup plus libres de penser. J'ai besoin de vérifier si j'ai le feeling ou pas.

219

D'accord. Et cet album, c'est une sorte de commande Nantaise ?

-Non, on en a parlé. On m'a dit «Ah tu ferais pas un livre sur Nantes». Jveux bien te faire un livre, mais je ferai un livre pour moi comme d'habitude. Je peux pas faire un livre qui se vend qu'à Nantes, mon éditeur va hurler. [rires]

C'est toujours le même éditeur, l'école des Loisirs ?

Oui c'est ça, je n'ai aucune raison de changer.

Ce sont des livres qui sont très présents dans les écoles.

Oui, ils savent très bien se diffuser, se faire connaître.

- Il y a la question de la référence dont je te parlais. Les gens me disent parfois «Vous faites de la référence, mais les enfants ne peuvent pas comprendre.» Je réponds, non je ne fais pas de la référence. C'est autre chose. Je parle du monde qui les entoure, qui est plus vaste, qu'ils peuvent avoir l'impression qu'il n'est. Et un jour ils se rendront compte qu'ils ont déjà vu les choses. Je fais de l'OUVERTURE, je ne fais pas de la référence. En plus la référence c'est un peu auto-satisfaisant. «J'ai reconnu, tu as fait notre mur, c'est sympa.» ça va quoi. Pour l'enfant on est pas dans ces problèmes là. Moi j'aimais les livres qui ouvraient, qui m'ouvraient au monde.

Mme Ponti : Comme Tintin.

- Oh nous on avait pas le droit d'en avoir. C'était un chacun et c'est tout. C'était l'époque anti-BD. Oui y'en a encore des gens anti BD.

“C'est pas de la «vraie lecture»...” ?

-Voilà on en revient toujours à cela C'est quand même fascinant tout ces gens vivent dans un monde d'images : films, vidéos, télé, ordina-

teur, paysage, peinture, tableaux, décorations, images sur leur chéquier, sur la monnaie, ils ont des images partout. Et pour eux c'est très étrange en fait ils en sont victime en permanence.

-Y'a plein de gens qui prennent des photos qui adorent.

- Ils sont dans l'image. Le selfie c'est quand même être prisonnier d'une image au point que l'image ne sert qu'à ça. C'est «T'as vu j'étais là.» Ils ne regardent même plus ce qu'ils voient. ça m'a frappé, car en cherchant de la doc je suis tombé sur un site de promotion de , comme une agence de voyage. Et c'était titré : «Roumanie : les 12 lieux à photographier», c'est pas «les 12 lieux à voir», mais les lieux à photographier. Ils sont prisonniers ces gens. C'est terrible la plupart du temps, car si tu ne sais pas prendre de photos, tu ne vois pas ce que tu photographies, tu rentres chez toi et tu n'as que la photo. Tu n'as rien de l'endroit où tu étais.

221

Est-ce que les enfants d'aujourd'hui ont un autre rapport avec les livres, parce qu'ils auraient trop d'images autour d'eux..?

-Non non, ils ne sont ni trop ni pas assez. ça fait 30 ans. La première fois que j'ai rencontré des enfants c'était dans une médiathèque. Les enfants m'ont demandé si c'était moi qui avait fait tous les livres. Les enfants pensaient que j'avais fait chaque livre à la main. Aujourd'hui, avec ce qu'il y a dans les écoles, les enseignements et dans les médiathèques, tu regardes des enfants de maternelle, disons 2e année,

parce qu'ils ont une formation, savent ce que c'est qu'un titre, ils savent ce que c'est qu'un auteur, et ils reconnaissent des styles. Cad que la différence est folle. Alors, il y a des avantages techniques. Il y a 30 ans c'était compliqué d'expliquer comment on fabriquait un livre. Comment moi je donnais des éléments pour expliquer comment on fabriquait un livre.

[...]

La pratique qu'ils ont de la démultiplication des images et des textes fait que ce n'est pas très difficile d'expliquer comment on fait un livre, matériellement. D'ailleurs on me dit que moi je fais un livre, que l'éditeur fait un livre et que l'imprimeur fait un livre. Donc en fait on est trois à faire des choses différentes dans le livre. Ils font beaucoup de livres dans les écoles les enfants. Avant on me disait : «Mais vous pensez qu'ils vont y arriver ?» C'est pas compliqué tu prends une feuille tu la plies en deux, ya un début et une fin, il manque plus que ce qu'il y a au milieu. Alors que là, c'est intégré tous ces trucs là c'est intégré. Ils veulent savoir si je fais les textes à l'ordinateur, si j'ai photoshop ou pas, si je vais plus loin quoi. C'est très différent.

Est-ce différent d'avoir fait ce livre par rapport aux autres ?

-Non parce que moi j'avais l'histoire si tu veux. ça c'est passé à l'envers oui, mais tant que je n'ai pas d'idée j'ai pas d'idée. Et à un moment j'en ai eu une. Le square est en panne, comment on fait pour le

réparer. Après que je le mette à Nantes, Rouen, Strasbourg c'était pareil. J'étais sur place, j'ai pris de la doc, j'ai fait mes photos.

Vous dessinez parfois in situ ?

- Non jamais. Non non je prends que des photos. J'aime pas qu'on me regarde faire. Les gens sont tellement habitués à voir des gens photographier, ils ne réagissent plus du tout. Mais tu verras, tout ça existe. Oui, il ya des endroits que tu ne connais pas. ça par exemple ce n'est pas au centre de Nantes, mais si tu demandes il y a des gens qui savent.

Mais voilà, on ne dit pas que c'est Nantes. Ce qui serait génial c'est de croiser des gens dans Nantes qui se promènent avec le bouquin et qui recherchent les endroits, ça ce serait vraiment super.

223

Vous avez fait des activités avec des enfants sur Nantes ?

- Oui il y a des choses qui ont été faites au jardin des plantes. Chaque année je fais des centres aérés, des choses comme ça.

Sur ce livre en particulier, vous avez pu avoir des retours d'enfants ?

- Non pas encore, il est sorti en novembre, c'est le dernier donc non. ça met du temps. Nantes en plus on doit finir une installation. Une

aire de jeux qui a pris du retard. On aurait dû inaugurer cela avec une dédicace, donc on a retardé l'idée.

Vous devez savoir que votre travail est assez singulier. Il semble que vos albums fassent figure d'exception.

- Je n'ai pas de copieurs ! Je connais pas mal d'autres auteurs qui ont des copieurs, des suiveurs ou même quasiment des écoles qui font comme eux. Moi je n'en ai pas, je pense que ça se verrait trop. mais ça dépend, si c'est une question d'état d'esprit. Alors, est-ce qu'ils vont s'intéresser à l'architecture pour mettre des beaux décors ? Ou est-ce que... ça me fait penser, un auteur a fait un recueil de cabanes. Des cabanes en l'air des cabanes comme ci... C'est aussi quelque chose que je voulais faire... Donc tu vois, s'il s'intéresse à l'essence de la chose, le pourquoi du comment c'est une chose. Si c'est juste des décors, je ne sais pas comment ça te concernera toi. A un moment, dans chacun de mes livres il y a une cabane. Ils se font leur maison dans la maison, ou alors c'est le château fort, ou le refuge, parce que ça va mal chez eux. Il y a toujours d'excellentes raison de se faire une cabane. Chaque enfant a toujours rêvé d'avoir son indépendance, c'est la base. A un moment j'en mettais beaucoup.

Je ne regarde plus beaucoup ce que font les autres.

Vous avez votre univers,

- Non, je ne sais pas comment dire. Je regarde, je vais voir sur les tables et tout. Il y a des choses, je ne devrais pas dire ça, mais j'ai l'habitude. Je regarde juste la couverture et je vois que ça ne va pas être mon truc; et puis il y a ceux qui m'énervent parce qu'ils font mieux que moi (rire)

J'ai justement un ouvrage d'un autre auteur avec moi qui me semble similaire par certains aspects.

- A regarder juste les dessins, il y a quelque chose d'assez proche ; à la fois voir le monde et à la fois montrer sa variété. C'est marrant parce que ce genre de choses enfant ça pouvait me faire rêver, planer... Je passais de l'un à l'autre. Ça pouvait au contraire m'ennuyer si c'était très didactique; Si on voulait m'apprendre quelque chose , me faire rentrer dans la norme. Tu vois c'est quand même assez simple pour les enfants, tu regardes un livre un film, tu fais un tour du monde à ta façon, tu reviens chez toi à l'abri tranquille tu as à manger tu as à boire, enfin j'exagère je caricature, mais il y a quand même de ça. Oui c'est assez proche dans l'état d'esprit.

[...]

Il y a un biais, c'est qu'en fait la cabane, c'est à la fois, "je refabrique ma grotte", c'est le côté fabriquant-bricoleur-industriel des enfants. Il y a

toujours des théories «Ah les légo c'est mieux quand c'est que des pièces des carrés, des pièces des trucs parce que l'enfant invent ce qu'il veut. Ah, mais non, mais c'est mieux parce que sur la boîte il y a la voiture, il peut fabriquer la voiture , Oui mais il fera que la voiture ! Mais pas du tout il peut faire autre chose.» Tu vois , tu leur mets n'importe quoi dans les mains, ils vont construire. C'est aussi ce côté, je ne sais pas trop je parle pour moi, ya rien à faire, il faut que je sache comment c'est fait. Si je le dessine, il faut que ça tienne. Même si j'ai des absurdités, qu'il me manque des connaissances... Dans mon esprit ça tient. Les enfants sont pas mal comme ça aussi, sauf qu'ils intellectualisent rien, mais quand tu les vois fabriquer une cabane, c'est toujours intéressant de voir les tentatives. Ils mettent un truc ça tient pas, pouf ils recommencent et puis la plupart du temps ils finissent par arriver à faire un truc qui tient. Des fois faut peut être les empêcher de planter un trou dans des portes (rires) de faire des choses interdites. Mais en gros dans leur architecture, c'est comment ils visitent les livres aussi. On ne peut pas trop savoir.

Je sais qu'à un moment, j'étais à Strasbourg en lettres modernes en fac, j'y suis resté un semestre, je me suis inscrit en Histoire de l'Art j'y suis pas allé, je me suis inscrit en Archéologie je suis allé au premier cours. Et ce premier cours c'était très mal fait, mais j'ai appris un truc. C'est que les temples Grecs, les colonnes, le (linteaux/ fronton) tu as des carrés de pierre qui dépassent, espacés. En fait c'est une transcription en pierre de bâtiments en bois, ce sont les poutres qui dépassaient, tout bêtement. Un jour j'ai vu dans un Musée des pierres rondes à peu près comme

ça, un peu comme plusieurs pneus de tailles différentes. En fait c'était dans le desert, la pierre où tu poses ton piquet quand tu mets ta tente. Et ça, c'est la base de la colonne. Cette idée que les choses se transforment. On faisait en bois, si tu as du fric tu construisais en pierre. C'est vachement intéressant de mettre dans les livres pour enfants des choses un peu comme ça, comme le jour où on invente la voiture. On ne fait pas des Renaults Céniques. On fait des charettes à cheval avec des choses dessus. Mais en même temps ça fait tellement comprendre. C'est un peu éloigné, mais ce sont mes buts, cela fait partie de ce que j'essaie de faire. (...) Enfant j'aimais bien ça, j'adorais ça ces trucs. Par exemple aussi un jour mon père m'a expliqué comment faire un angle droit avec une ficelle. (...) C'était complètement fou pour moi. Je trouve que ce sont des choses de la vraie vie pour de bon. C'est pour cela que je mets des choses très concrètes.

227

Moi longtemps petit, je croyais qu'on plantait les robinets dans le mur pour avoir de l'eau. Je simplifie parce qu'en fait je ne me posais pas la question comme ça. Mais le jour où j'ai découvert qu'il y avait des attaches, des boulons, des raccords, des coudes, des tuyaux derrières, ça a quand même été la stupéfaction parce qu'à ce moment là j'ai imaginé tout le réseau. J'ai développé la ville entière avec tout ces tuyaux partout. Et tout d'un coup tu te dis mais «Comment on a fait ? C'est pas possible !» Alors que petit c'est simple hein : Ya un robinet, bah ya un robinet. Et donc j'aime bien montrer ça quoi.

Par exemple, dans la Nuit de Zéphirotes, j'ai carrément fait une partie du truc c'est que, en fait, y'a des Zéphirotes, des petites bestioles qui vivent sous Paris et que Paris est entièrement gonflable et c'est eux qui maintiennent le truc. Et j'ai des pages qui se déplient, on voit sous Paris. Il y a Notre Dame, il ya plein de trucs, il y a des intérieurs de bâtiments enfin tu vois. Et donc, tu vois c'est de montrer ces choses, que sous le métro il y a encore des tas d'autres trucs, que ça fonctionne comme ça. C'est un vrai mystère comment une ville, quand tu es petit, t'habites Paris, ou Nantes. La ville est là d'un coup pour toi. Le truc pour aller penser que pas du tout, ça c'est construit petit à petit, qu'un jour il y avait rien, après il y a eu une maison, deux maisons, pourquoi, parce qu'un jour il y avait un guet pour passer et puis un jours on se dit les guets de tant en tant on en fait un pont. D'aller se raconter ces machins là c'est génial. Toujours leur montrer qu'il y a quelque chose derrière. Il y a toujours autre chose.

Il y a tellement de choses que je pourrais travailler uniquement sur votre œuvre.

-Ah non il faut que tu ailles voir d'autres gens. [rires]

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR