

DES CHEFS-D'ŒUVRE DE PAPIER

par Bernadette Gromer

Ces dernières années ont vu le développement des livres animés.

*Bernadette Gromer nous propose de les regarder,
de les classer, d'en saisir la portée.*

*On trouvera par ailleurs, dans le supplément Science de ce numéro,
l'interview d'un créateur français de livres animés scientifiques.*

« **L**ivre animé », ainsi appelons-nous en France, de façon quelque peu abstraite, le livre d'images à mécanismes dont la désignation anglo-saxonne pop up décrit mieux l'effet produit et pour lequel l'Allemagne dispose d'une dizaine d'autres noms : Dreh-, Zieh-, Schiebe-, Klappbilderbuch (livre d'images qu'on tourne, tire, pousse, déplie et rabat), Aufstellbilderbuch (livre d'images-représentation), Trickbuch (livre à surprises), Bilderbogen (panorama d'images), Leporelloband (livre en accordéon) du nom du serviteur de Don Juan qui comptabilise sur ce type de registre les mille e tre conquêtes de son maître. La forme accordéon serait d'ailleurs la formule primitive du livre-jeu employée de tous temps et jusqu'à

nos jours. En Allemagne, elle continue d'inspirer pour les petits enfants les faciles Zick-Zackbücher (livres en zigzag), mais aussi des albums artistiques¹.

Lothar Meggendorfer (1847-1925), en particulier, serait l'inventeur du Stehaufbuch (le livre qui se dresse, de aufstehen, se lever) et ses albums aujourd'hui réédités, tels *Grand cirque international* (rééd. Bernard Carant), *La maison de poupées* (Das Puppenhaus, Esslinger reprint), *La promenade au parc* (rééd. Bernard Carant), firent sensation à une époque où on ne connaissait que les théâtres de papier avec personnages à découper et à coller qui, une fois mis en place, restaient fixes. On se contentait de changer personnages et décors en changeant d'argument.

(1) Wilhelm Schlote renouvelle le genre avec de très beaux albums : Ein Strichmännchen-Ballett in zehn Bildern aufgeführt im Leporello-Theater (Rasch et Röhsing, Hamburg), « Un ballet de bonshommes en dix images en forme d'accordéon », *Pas de deux* (édité par l'auteur à Paris).

(2) Cf. Contes de Grimm : *Petite table, dresse-toi ! Petite table, couvre toi !*

Le mot Stehaufbuch reprend dans ses termes mêmes le moment de magie des contes² où surgit — apparition ou transformation — à l'aide de la formule et de la baguette, l'objet ou le personnage souhaité par le héros.

Le livre animé a en effet ce pouvoir et cette spécificité : surgissement d'un sujet, d'une scène, et sa représentation dans les trois dimensions. Un sortilège reproductible indéfiniment par l'utilisateur qui en est d'une certaine manière le maître d'œuvre.

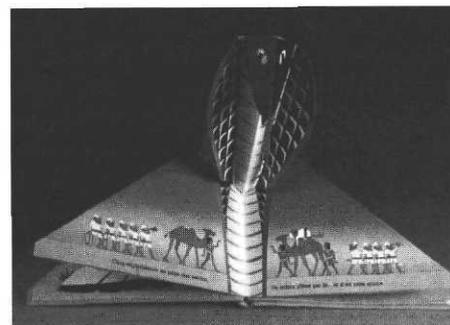
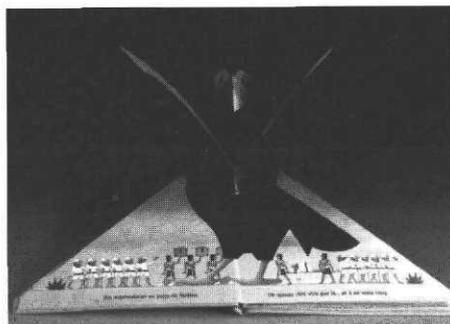
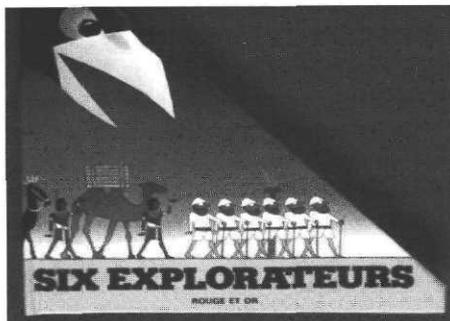
Les livres animés se répartissent entre deux tendances qui parfois se conjuguent : celle qui privilégie la mise en scène et dont le thème général est le spectacle, et celle qui diversifie les mécanismes, s'intéresse à l'animation et aux sensations qu'elle suscite (gags divers basés sur l'effet de surprise, la surenchère, le suspense et l'humour, etc.). On pourrait laisser ouverte une troisième catégorie comprenant les livres-gadget qui ne cessent d'apparaître sur le marché et dont la manipulation est le principe : albums-masques (la place des yeux est évidée, et on peut se regarder dans la glace pour se voir en pirate), albums pour apprendre à lacer ses chaussures (*Le gentil lacet*, P. Adams, Bias, livre à lacet dont le nombre de trous augmente à chaque page), livres phosphorescents (à regarder dans le noir, après les avoir « rechargés »), etc. Ici, la qualité du livre est souvent liée à l'intérêt de l'idée.

DES CONSTRUCTIONS DANS L'ESPACE

On trouve en premier lieu, évidemment, les sujets qui sont par eux-mêmes des spectacles.

Le théâtre

D'après les quelques réimpressions d'ouvrages anciens disponibles, on peut se faire une idée du genre — il a dû marquer les débuts du livre animé — et de sa fonction : ambition d'être en même temps le livre (qui raconte une histoire) et sa mise en



Six explorateurs, Rouge et or

scène (qui la déploie dans l'espace). Un exemple : *Le théâtre d'images en relief, quatre scènes aimées des enfants* (Nathan reprint). Les quatre scènes en relief à déplier successivement représentent : Le Petit Chaperon rouge, Hansel et Gretel, la Nativité, la Veillée de Noël.

Autre sujet traditionnel du théâtre de papier : la crèche. Deux exemples, *La crèche de Noël*, dans des ruines baroques, aquarelles de B. Svensson d'après une crèche napolitaine du XVIII^e siècle (Nathan) et *Le premier Noël* de Tomie de Paola (Rouge et Or), six mises en relief successives correspondant aux étapes précédant la nativité : l'annonce de Gabriel, l'hôtellerie de Bethléem, l'étable, l'ange apparaissant aux bergers, l'étoile vue par les mages. La dernière scène étant constituée par la crèche proprement dite.

Le cirque

En dehors du *Grand cirque international* de Meggendorfer, exemplaire quant au sujet (six panneaux à déplier en demi-cercle qui reconstituent sur quatre plans différents les rangées expressives de spectateurs, la piste des artistes surmontée par les tribunes des musiciens, et jusqu'à l'extérieur du cirque : caisse et affiches), un petit livre simple qui prend la forme d'un chapiteau : *Vive le cirque*, Nancy Hellen (Nathan) « livre à poser, à suspendre, à fermer et ouvrir ».

Une adaptation de film : *Tron* (Walt Disney Productions, Nathan)

Des tours de magie : *Magie en relief*, Ron Van Der Meer (Nathan).

Lieux et décors

La maison. Une des premières du genre, celle de Meggendorfer, a pour fonction de substituer au jouet lourd et somptueux qu'on peut voir dans les musées, une maison de papier, légère, transportable. Aujourd'hui, toujours « rétro » : *La maison d'Annabelle* de N. Messenger (Rouge et Or).

Le village. *Le village de Marco* de Tomie de Paola (Nathan) présente la place d'un village médiéval italien à six moments différents de la journée.

L'atelier du peintre et les places de Florence où il essaya ses engins volants, de *Leonardo Da Vinci*, A. et M. Provensen (Rouge et Or).

Situations-jeux. Aux éditions Milan, *La maison hantée* et *Le bateau pirate*, lieux à construire pour y jouer un scénario.

La mer. Décor privilégié par le livre animé et dont l'attrait est renouvelé périodiquement par l'actualité (films comme *Le grand bleu*, *Abyss*). Un titre, parmi d'autres cités plus loin dans cet article : *Curieux animaux des mers*, National Geographic Society (Albin Michel).

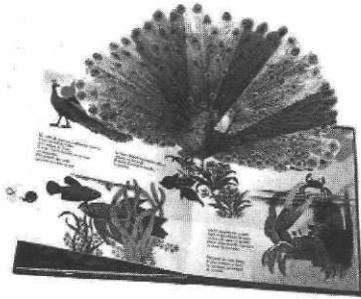
La nature. Celle qui par exemple contribue à évoquer l'atmosphère d'un conte indien : *Hiawatha* de H. W. Longfellow, ill. K. Moseley (Albin Michel Jeunesse). Paysage nuancé aux effets discrets changeant au rythme des saisons et des lieux.

Les procédés

Les procédés utilisés pour la mise en espace d'un sujet vont du simple relief à la véritable sculpture en papier ; l'image « en relief » donne déjà — avant l'animation proprement dite — l'idée du mouvement : figure qui semble se détacher du fond dont elle fait partie pour se projeter en avant et à la verticale par rapport au plan du livre étalé sur la table.

- Effet de contraste dans les proportions dans *Six explorateurs* de K. Moerbeek et C. Dijs (Rouge et Or), où des créatures géantes s'enlèvent sur fond de personnages minuscules en frise figée.

- Effet de perspective : la baudroie de *Curieux animaux des mers* au corps confon-



La parade des animaux, Albin Michel

du avec le fond vaseux de l'océan ouvre sur nous une gueule dentée sur toute l'étendue de la double page, tandis que son filament « canne à pêche » vient se recourber par dessus cette gueule, et que, décollée du fond dans une invraisemblable torsion en raccourci, sa queue rattrape la gueule. Cette description vaut pour beaucoup d'autres exemples aux raccourcis spectaculaires, cf. *Bavardages* de J. Pienkowski (Albums Jeunesse-Flammarion).

- L'idée prise « au pied de la lettre » : le personnage se détache « effectivement » du fond. C'est le cas de ce chat stylisé représenté sur un dallage en mosaïque qui bondit sur une perdrix lorsqu'on actionne les tirettes correspondantes ! *Mes chatons* de L.A. Ivory et Ron Van Der Meer (Albin Michel).

- Que met-on en relief ?

Des figures plates, mises en avant comme des exemples : squelettes blancs d'animaux préhistoriques (peints eux sur le fond), les différentes strates de l'anatomie du corps humain, *Le corps humain* de J. Miller et D. Pelham (Larousse).

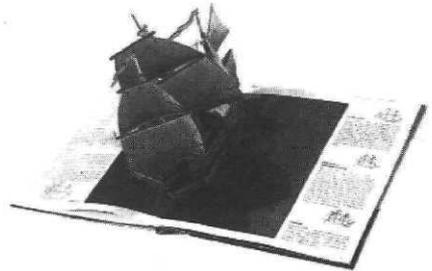
Des volumes partiels : gueules de bêtes qui s'ouvrent, *Qui mange qui ?* J. Pienkowski (Nathan), têtes impressionnantes de *La parade des animaux*, National Geographic Society (Albin Michel).

Mais aussi des objets complètement reconstitués, véritables sculptures de papier.

Certaines sont épisodiques et ne se présentent qu'à la fin du livre dans une sorte d'apothéose, cf. les deux merveilles de *Qu'y a-t-il sur la plage ?* et *Qu'y a-t-il dans la grotte ?* de D.A. Carter (Albin Michel Jeunesse) ; cf. le poulpe géant final de *Curieux animaux des mers*.

D'autres ponctuent le livre par intervalles : le cacatoès rose aux plumages superposés du début de *La parade des animaux* aussi beau que le paon final qui déploie sa queue en éventail.

Ailleurs, une surenchère de prodiges s'ajuste à la narration : au gré des inventions de l'enfant du *Carton magique*, la boîte initiale se transforme successivement en dragon, bateau livré à un monstre marin, bathyscaphe, fusée décollant dans une trajectoire à double spirale à la poursuite d'un autre engin... qui a déjà disparu dans l'espace.



Les bateaux à voiles, Albin Michel

Quelques-unes enfin sont de véritables maquettes déplaçables à l'intérieur du livre : avions et bateaux — *Les bateaux à voiles* de Ron Van Der Meer et A. McGowan (Albin Michel) — , ordinateur, appareil de photo, cadran solaire — *La Terre est un cadran solaire*, Mitsumasa Anno (Ecole des loisirs), dont on explique construction et fonctionnement avec le maximum d'efficacité. *L'uni-*

vers de H. Couper et D. Pelham (Albin Michel) va jusqu'à se proposer comme une expérience de l'espace : « Vous pourrez passer de l'extraordinaire violence du Big Bang au calme apparent des galaxies tournant sans fin sur elles-mêmes, pénétrer dans les secrets de la naissance et de la mort des étoiles... et terminer votre voyage au cœur d'un trou noir ».

Mais c'est dans les livres qui, par l'art du découpage, deviennent eux-mêmes des sculptures de papier, que l'on voit le mieux le passage du format de base à un volume de dimensions extraordinaires : 70 cm x 60 cm d'envergure pour *le Grand cirque...* 1,10 m d'extension pour *la Promenade au parc*. *Six explorateurs* joue avec humour de la formule « Egypte » (son sujet) : le triangle rectangle (21 cm de base) du livre fermé se transforme, ouvert, en triangle isocèle (43 cm de base) qui, toutes pages déployées, devient une pyramide.

DES LIVRES D'ANIMATION

Certains sujets appellent plus que d'autres une animation : magie de tout ce qui bouge — un livre très drôle passe en revue les engins modernes : *Les machines qui bougent*, R. Crowther (Ouest-France) —, de tout ce qui peut arriver : situations à surprises, cf.



Animaux d'autrefois : les dinosaures,
Albin Michel

les titres de Stella Farris (Nathan) : *Le château magique*, *Le tapis magique*, *Le petit ours magique*, *Les bulles magiques*, des secrets inépuisables de la nature révélés dans des circonstances extraordinaires : processus de métamorphose, parades amoureuses, nuit des profondeurs (*La vie secrète des animaux* de I. Selberg et A. Miller, Hachette).

La variété des mécanismes utilisés produit des stimulations toujours différentes.

Les procédés

Pliage/dépliage : le dépliement de pages modifie de façon inattendue le sujet représenté. Ainsi, les séries de A. Ahlberg et Colin McNaughton « Tu tires et tu ris », entièrement conçues en fonction de ce seul procédé : *Le cirque*, *Familles*, *Zoo*, *Monstres*, etc. (Gautier-Languereau).

Volets qui cachent tantôt des images — *Zoo Palace* de S. Wyllie et M. Roffey (Nathan) — tantôt des messages. La narration s'édifie avec la quête d'un personnage — la série des Spot de Eric Hill (Nathan) —, la construction d'une situation — *Qu'y a-t-il sur la plage ?* — au suspense toujours renouvelé : quatre volets superposés dissimulent la perle de l'huître !

Un autre type de volets déclenche le mouvement : voir, pour un détail, ce qui se produit quand on soulève l'écorce du vieux tronc de *La vie secrète des animaux*, pour un emploi systématique, l'animation toute en douceur de *Hiawatha*, pour les astuces inédites, ce qu'il y a sous chaque couvercle des boîtes de *Combien y a-t-il de petites bêtes dans la boîte ?* de D.A. Carter (Albin Michel Jeunesse).

Tirettes : avec les tirettes, le livre animé semble prendre le relais de la lanterne magique qui savait utiliser toutes les possibilités du contraste entre un décor fixe et un

élément mobile (personnage qui salue, animal qui se dresse sur ses pattes, enfant sautant à la corde, langue ou nez qui s'allonge, etc.).

- Une tirette/un mouvement/deux états d'une situations : Tomie de Paola obtient le maximum d'effets du mécanisme le plus simple : dans *Le village de Marco*, une languette tirée fait venir entre deux maisons une corde à linge bien fournie. Dans *Le premier Noël*, on fait entrer de la même manière dans l'auberge la queue de voyageurs qui attendent, tandis que la Sainte Famille continue de rester à la porte !

- Une tirette/plusieurs mouvements : voir le système de la poulie pour hisser l'église San Giovanni dans *Leonardo*, la taupe qui montre son nez après érection de la motte de terre, la nichée — œuf qui s'ouvre/petits qui se dressent/adulte qui se penche — dans *La vie secrète*. Le maître du procédé demeure L. Meggendorfer dont on dit qu'il pouvait obtenir jusqu'à six mouvements différents en même temps à partir d'une seule tirette ! Voir *Le grand voyage du petit peintre* (Nathan).

- Une tirette/série d'événements : c'est la particularité d'un album en cela remarquable, *Les machines qui bougent*. L'actionnement d'une tirette produit à chaque fois, non seulement un mouvement mais une modification de l'image qui permet de voir une autre facette de la situation représentée. Les « bulles » des personnages ainsi découverts sont un élément supplémentaire dans l'animation du livre. On s'aperçoit aussi que la tirette rend tous les mouvements possibles : s'ouvrir/se fermer, monter/descendre, avancer/reculer, avancer/se retourner, se soulever. De haut en bas, de droite à gauche et le contraire, en diagonale, en tournant etc.

Roues : la roue, souvent utilisée dans les albums anciens, permet d'effectuer un mou-

vement en douceur et progressivement, mais néanmoins magique. Epanouissement de l'étoile sur la route des Mages (*Le premier Noël*), d'une anémone de mer (*Curieux animaux*). Passage du jour à la nuit, de l'été à l'hiver, de la forêt au désert, etc., dans *Tout change autour de toi* de I. Selberg et A. Miller (Albin Michel Jeunesse).

Evidements : une simple découpe produit un résultat esthétique : nageoires palpitantes de la rascasse de *Curieux animaux*. Ou d'une efficacité absolue : les différentes enveloppes postales où sont glissées les lettres du *Gentil facteur J. et A. Ahlberg* (Albin Michel Jeunesse).

- Un volet évidé permet de varier les décors : rideaux d'algues, dentelles des madrépores, filaments de la méduse de *Tu cherches et tu trouves dans les océans*, J.N. Wood et M. Harrison (Gautier-Languereau).

- Le trouage est une lorgnette qui donne sur l'autre côté de la page et de l'univers : les lueurs du fond des mers (*Tu cherches...*), l'intérieur d'une taupinière (*La guerre des taupes*, Peter Dickinson et Jean Claverie, Albin Michel Jeunesse). Pour passer d'un personnage à l'autre (*Qui me surveille ?* Kees Moerbeek, Ouest-France), entrer et sortir de l'hippopotame qui vous a avalé (*Heute wünsch ich mir ein Nilpferd*, Wilhelm Schlote, Insel Taschenbuch).

Transparences : la superposition d'un languette transparente à frimousses au choix permet de donner un visage aux fruits et légumes de *Bonjour citrouille*, Mitsumasa Anno (Ecole des loisirs), de trouver des indices : loupe colorée à apposer sur des pages « préparées » dans *L'inspecteur Méninge mène l'enquête*, R. Fowler (Ed. Buissonnières).

L'aspect aléatoire du procédé induit un type nouveau de livre-jeu où l'utilisateur peut

combiner des scènes différentes par la superposition de volets transparents porteurs de personnages qui s'additionnent ou se soustraient en fonction de l'ordre choisi : *Aux quatre coins du château fort*, A. Stenbeck-Ramel (Nathan).

Les albums qui font du bruit : une petite scie de carton fait entendre le grésillement du grillon mâle (*Parade*), la vibration de l'étrier de l'oreille interne (*Le corps humain*) ou... un bruit de scie ! (*Mes chats*).

Le livre animé, certes, est un livre-jeu qui ajoute au livre d'images une stimulation supplémentaire par la participation (mise en condition, suspense et manipulations qu'il requiert de son utilisateur). Mais, au moins dans le cas des plus beaux d'entre eux, c'est un livre à part entière — le langage proprement dit y est présent de bien des manières — qui met à la disposition des enfants, dans une forme à la fois concrète (les trois dimensions) et figurée (tout y est simulation, fiction) les prestiges de l'art du livre, avec lequel certaines époques renouent périodiquement. On peut citer Mallarmé, son amour du pliage :

« Cette extraordinaire, comme un vol recueilli mais prêt à s'élargir, intervention du pliage, initiale cause qu'une feuille fermée contienne un secret, le silence y demeure, précieux et des signes évocatoires succèdent, pour l'esprit à tout littérairement aboli »... « Le pli, principe du mouvement de la lecture » et son rêve du « livre total » :

« Le livre, expansion totale de la lettre, doit d'elle tirer, directement, une mobilité et spacieux, par correspondance, instituer un jeu, on ne sait, qui confirme la fiction. » (*Variations sur un sujet : quant au livre.*)

On peut citer les Futuristes, qui déjà jouaient avec les transparences (théorisation de la cellophane par Balla en 1915) et, avant Queneau (dont tout le monde connaît maintenant *L'histoire des trois petits pois*) inventaient des compositions aléatoires avec des gammes de pages coupées. D'autres références sont à chercher aujourd'hui du côté du livre d'artiste et du livre-objet, qui par leur forme expérimentale établissent un rapport sensoriel avec le livre, partie importante de sa signification.

Car, comme le dit fort bien Y. Johannot (*L'espace du livre*, « Communication et langage », n°72, 1987) : « Prendre dans ses mains, "saisir" un livre, c'est "faire comme si" pouvait être simplifié à l'extrême ce difficile travail d'abstraction qu'est la lecture, c'est mimer par un geste la saisie de la pensée qu'il contient. On ne peut éliminer d'emblée l'importance que représente ce geste que nous autorise un support de l'écrit constitué par un objet... Ce n'est pas seulement par la vue que nous appréhendons l'importance donnée à l'objet, mais par le geste. *C'est toujours à travers un rapport à l'espace que nous nous approprions un texte écrit* ». (C'est nous qui soulignons, en pensant aux premiers utilisateurs des livres animés : les enfants.)³

(3) Cf. également Jean Perrot : *Du jeu, des enfants et des livres*, Editions du Cercle de la Librairie, 1987, ainsi que son article paru dans le n° 119-120 de notre Revue, printemps 1988, « Le livre joue gagnant » (NDLR).