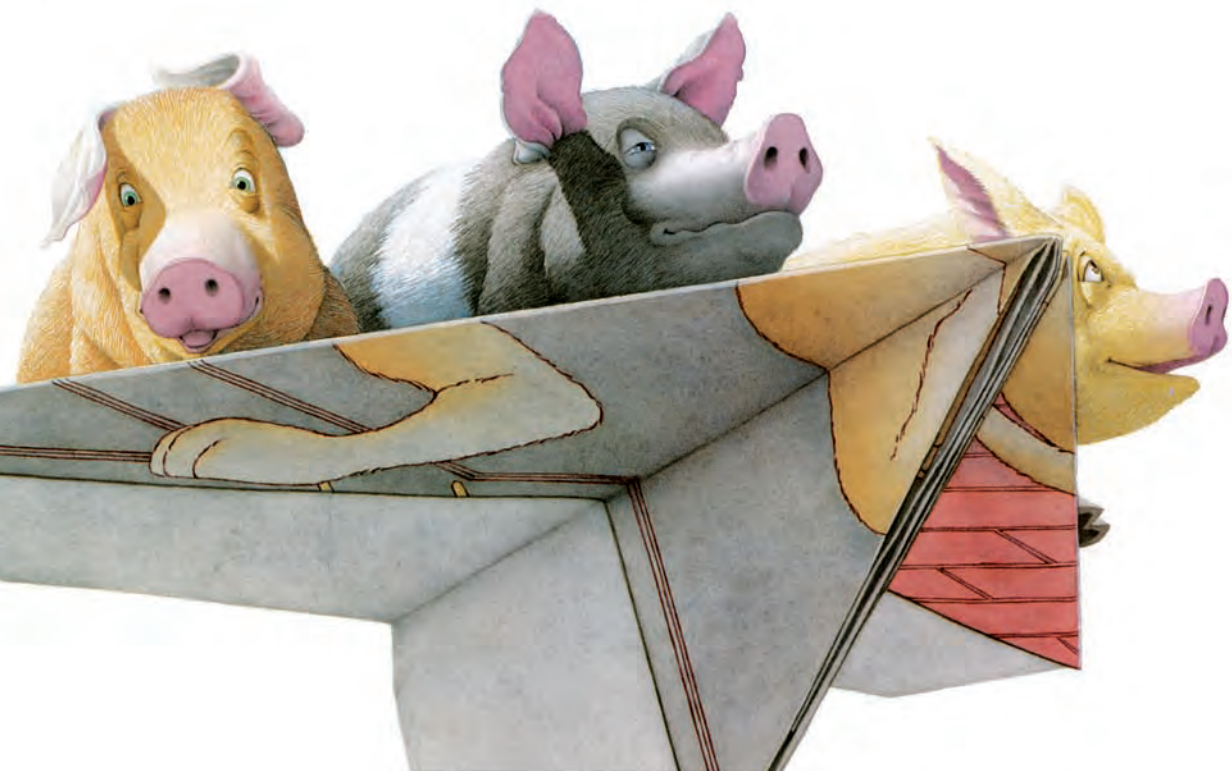


Toc ! Clap ! Clic ! Boum ! Wizz ! L'album illusionniste

PAR SOPHIE VAN DER LINDEN

Les frontières entre l'album pour la jeunesse et les autres formes de création artistique sont aujourd'hui très poreuses. Les auteurs-illustrateurs actuels puisent d'ailleurs largement leur inspiration dans des procédés ou des façons de représenter propres au théâtre ou au cinéma. Le multimédia – palette graphique, jeu vidéo – n'est pas en reste pour le plus grand plaisir des jeunes lecteurs. Sophie Van Der Linden en donne ici de multiples exemples.



exceptionnelle liberté formelle dont jouit l'album empêche certainement de ne jamais refermer tout à fait la question de sa définition. Il ne présente pas de forme traditionnelle ou régulière et la diversité de ses réalisations paraît infinie. Car les créateurs interrogent fréquemment le support même pour le faire converger vers leur projet narratif. En effet, le texte ou l'image ne sont pas les seules instances créatrices de sens dans l'album. La mise en page, le format, la matérialité des pages, peuvent aussi concourir à sa signification globale¹.

Dans ces tentatives de recherche d'une efficacité maximale au service de la narration, les créateurs sont régulièrement amenés à emprunter des procédés ou techniques appartenant à d'autres médias, parmi lesquels le théâtre, le cinéma ou la création numérique.

TOC. TOC. TOC.

Le théâtre se trouve régulièrement convoqué par les créateurs d'album, d'abord dans une perspective référentielle. Du théâtre d'ombre dans *Crasse-Tignasse*² aux machineries théâtrales dans *Cornédie de la lune*³, les exemples affluent. Ils y recourent également pour des modalités de mise en page qui empruntent à la mise en scène. Nombreux sont ceux qui considèrent la double page comme la figuration d'un plateau scénique faisant entrer et sortir à loisir les personnages de cette scène d'un genre nouveau. Claude Ponti en a fait un usage d'une efficacité rare dans *Le Jour du Mange-Poussin*⁴. Un décor, minimaliste, reste inchangé au fil des pages, tandis que des poussins masqués entrent successivement en scène. Recourant aux onomatopées, il figure par le son l'arrivée d'un monstre d'abord tenu hors-plateau avant de le faire surgir pour dévorer (du moins le croit-on) les poussins. Motivé par le sujet – le travestissement – l'emprunt à la forme théâtrale prend tout son sens dans la parabole du double qu'il développe avec une impressionnante densité pour un album court destiné aux tout-petits.

Plus récemment, Ghislaine Herbera a travaillé à la fois la référence au théâtre et l'intégration d'un dispositif scénique à la conception même de son album *Le Livre rouge ou Les Aventures de Pépin le glouton*⁵. L'auteur, qui collabore depuis plusieurs années avec des compagnies théâtrales pour la réalisation de scénographies, costumes, masques et marionnettes, impose dès la première page une figuration immédiatement perçue comme un plateau : espace clôt, vision frontale, ouvertures offrant une profondeur de champ contenue, personnages habilement répartis dans le décor et tous concentrés sur des activités différentes. De page en page, sans le renfort d'aucun texte, les personnages évoluent dans cet espace, jusqu'à se concentrer sur la lecture – appelée par le titre – d'un livre rouge. L'écoulement du temps est aussi bien marqué par la succession des pages, les évolutions des personnages que par l'heure indiquée sur la pendule, qui conduira bien logiquement vers un goûter à l'approche de 16h30. Sur la page de gauche, une autre narration, correspondant au sous-titre cette fois, figure les aventures de Pépin par un texte narratif et une image dont le cadre forme un cercle. Rappelant les mises en pages d'un John Burningham avec sa série des Marcelle notamment, le dispositif de Ghislaine Herbera revient pourtant tout à fait au théâtre lorsqu'on s'aperçoit que Pépin rejoint l'une des ou-

Sophie Van der Linden est l'auteur de l'ouvrage *Lire l'album* (L'Atelier du Poisson soluble, 2006) et rédactrice en chef de la revue *Hors-Cadre[s]*.



Il y a également une grande évidence à l'intérêt que les créateurs portent au cinéma qui fut d'abord, à ses origines, un art d'encre et de papier.

vertures du décor de la page de gauche pour finalement y pénétrer. Les deux narrations constituent donc deux scènes connexes, articulées autour d'une ouverture circulaire commune.

La créatrice réussit, avec cet album, une conjugaison complexe de l'album et du théâtre, en réfléchissant la conception même de l'objet livre à l'aune des possibilités scéniques offertes par le théâtre.

CLAP!

Il y a également une grande évidence à l'intérêt que les créateurs portent au cinéma qui fut d'abord, à ses origines, un art d'encre et de papier. Ils aiment à le rappeler fréquemment en parsemant leurs pages de fausses bandes de phénakistiscopes ou d'effets de flip-books jaillissant d'un effeuillage des pages du livre. Les liens entre album et cinéma se sont d'ailleurs noués très tôt, notamment dans des livres-objets prenant les termes de « Cinescope », « baby-ciné » ou « Ombro-cinéma »⁶. Cette dernière technique connaît ainsi un véritable renouveau depuis le succès de *Au Galop*⁷ et la publication récente d'ouvrages de Mickaël Leblond, spécialiste de la technique et de l'auteur-illustratrice Frédérique Bertrand, dont le récent *Lunaparc en Pyjamarama*⁸ est un festival de formes, de couleurs et de mises en mouvements jubilatoires.

Une autre démarche consiste à travailler le support même de l'album dans toute sa simplicité : un format fixe, la double-page, pour écran, et un enchaînement de feuilles reliées en guise de montage. Qui s'intéresse de près à l'analyse de l'album aura ainsi fréquemment recours aux notions de plongée, zoom ou échelle des plans.

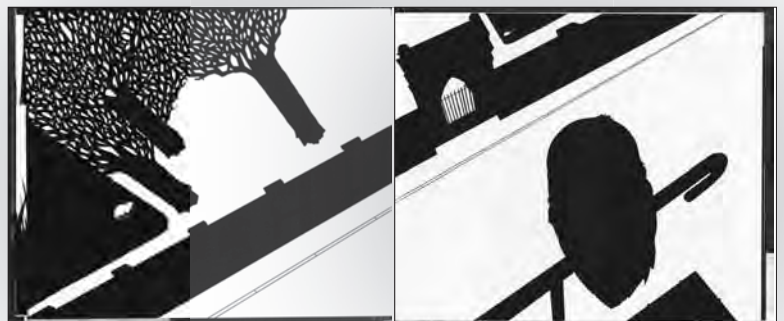
Au niveau le plus élémentaire, il suffit de considérer le cadre de la double page comme le cadre d'un écran et d'organiser les figurations dans la succession des pages. David Wiesner, ce grand maître de l'album, en fait une démonstration époustouflante dans *Les Trois cochons*⁹, lui qui avait déjà, dans *Chute libre*¹⁰, proposé un album uniquement constitué d'un travelling latéral formant un savant continuum imaginaire. Alors qu'il ouvre son album *Les Trois cochons* de manière très conventionnelle et qu'il le fait ensuite évoluer vers la bande dessinée pour matérialiser la sortie du cadre de leur histoire des trois petits cochons, David Wiesner projette enfin littéralement l'échappée belle des frères sur l'espace entier de la double page. En tournant les pages, le lecteur spectateur assiste médusé à l'illusion d'une projection du rapide - et catastrophique - vol en avion de papier des trois sacripants par le seul jeu de leurs positionnements sur l'espace de chaque double page dont l'enchaînement crée le mouvement.

Ailleurs, le concept sera rendu plus complexe. Ne se limitant plus à un plan-séquence, mais organisant la succession des plans, les notions de raccord ou de montage seront alors convoquées. Dans *Prédateurs*¹¹, Antoine Guilloppé transforme substantiellement le livre en un objet nouveau, hybride de l'album et du cinéma. Car si la grammaire de l'analyse filmique doit effectivement être mobilisée pour décrire des plans d'ensemble, des inserts, des raccords regard, celle-ci n'est rien sans le travail graphique et la maîtrise du récit en images fixes. Ainsi - et de telles considérations pourraient être portées à chaque page - l'efficace champ-contre-champ sur la souris puis le chat est-il surtout impressionnant pour les similitudes



↑
Ghislaine Herbera : *Le Livre rouge*
ou *les aventures de Pépin le*
glouton, Didier Jeunesse

→
Antoine Guilloppé : *Prédateurs*,
Thierry Magnier.



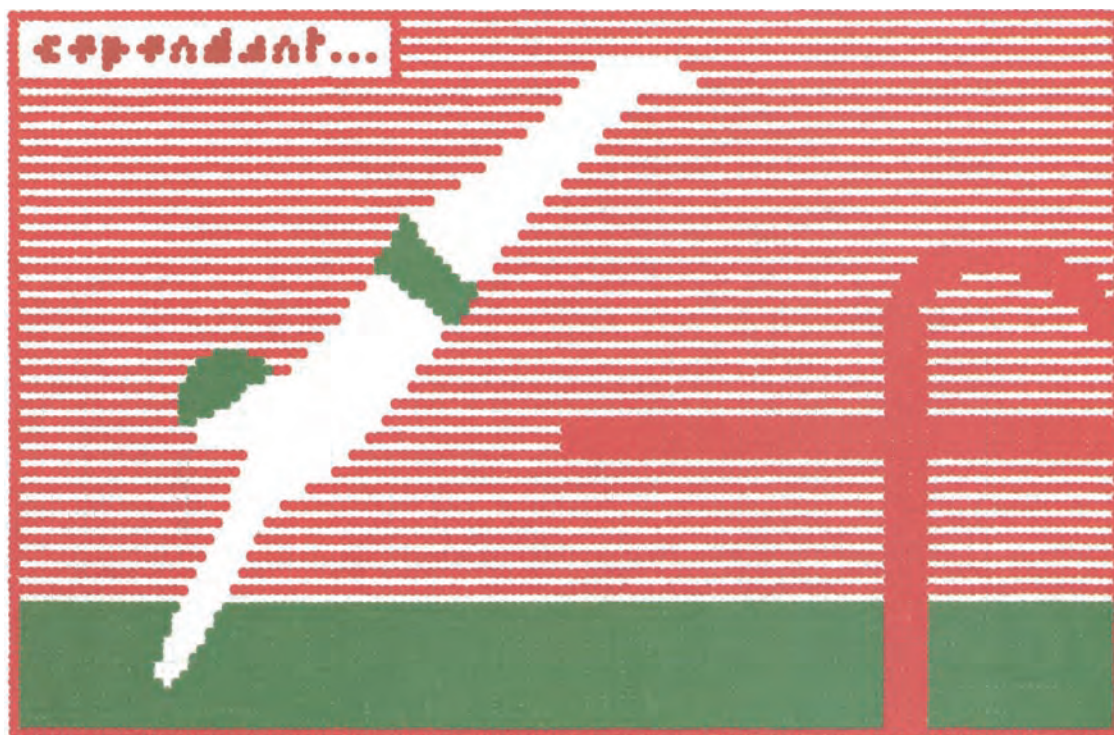
Les spécificités de la création infographique se sont bientôt imposées et ont été largement assumées au cours des années 2000.

de compositions entre les deux images. Les formes des deux animaux, noires toutes les deux, pourraient presque être confondues. Mais le jeu d'inversion des fonds, la composition dont les masses se répondent en négatif / positif sèment le trouble en même temps qu'ils alertent sur une possible confusion. Page suivante, un somptueux et très filmique plan d'ensemble, en plongée, réunit les trois protagonistes, lesquels sont rendus identifiables malgré la distance par le seul truchement d'une intervention graphique particulièrement habile. L'emprunt au cinéma est bien là. Mais, non content de réussir une amusante référence au film de Sergio Leone *Le Bon, la brute et le truand*, et de se servir des outils de la mise en scène, Antoine Guilloppé s'affirme d'abord ici comme un remarquable créateur d'albums sans texte.

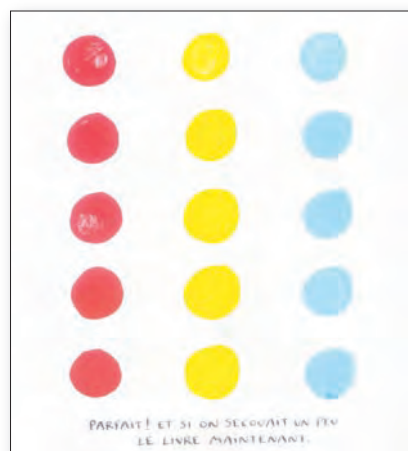
CLIC!

Nés dans l'Antiquité ou dans l'achèvement prodigieux du XIX^e siècle, le théâtre et le cinéma sont des formes anciennes qui ont largement influencé les différents domaines de la littérature. Il n'en est pas encore de même pour le multimédia. Or, les créateurs d'album se montrent très tôt intrigués par les possibilités qu'offre le numérique. L'une des plus grandes évolutions graphiques contemporaines dans l'illustration est certainement due à l'avènement du logiciel Photoshop. D'abord utilisé timidement pour la réalisation de discrets aplats par des créateurs qui trouvaient surtout pratique de ne plus avoir à procéder à de fastidieuses manipulations de la peinture, les spécificités de la création infographique se sont bientôt imposées et ont été largement assumées au cours des années 2000. Sont ainsi d'abord apparus des contrastes audacieux de couleurs, au Rouergue notamment, tandis que Marion Bataille¹², Jean Lecointre¹³, Janik Coat¹⁴ ou Séverin Millet¹⁵, entre de nombreux autres, ont successivement réalisé des images qui ne cachaient plus leur procédé de fabrication, révélant tout de leurs origines et assurant un lien avec la création numérique dans son ensemble. L'un des premiers à revendiquer cette création est Paul Cox qui, dans un album qui fit date, *Cependant...*¹⁶, emplit ses grilles de dessin pixel par pixel pour composer des images à la poésie si particulière, et qui ne sont finalement pas sans évoquer un jeu bien concret, le Colorado.

Paradoxalement, c'est un auteur qui n'utilise pas de l'ordinateur pour réaliser ses albums qui offrira le lien le plus fort avec le livre numérique. En 2010, *Un livre*¹⁷, d'Hervé Tullet, s'inscrivant dans la lignée de son travail sur les effets « magiques » de la lecture avec le personnage Turlututu créé au Seuil sept ans plus tôt¹⁸, réalise le premier album faussement numérique¹⁹. Alors que les éditeurs commencent dans le même temps à transposer les albums de leur catalogue au format numérique, ici le créateur prend à contre-pied cette évolution et invente une sorte d'Ipad papier ! L'enfant est ainsi invité à appuyer, frotter, taper dans ses mains, secouer, souffler – autant de fonctionnalités utilisées dans les tablettes – pour transformer les images du livre. Et l'enchaînement des pages de se substituer de manière quasi miraculeuse à la plus fine des technologies pour, effectivement, décupler les formes ou les agrandir!²⁰



↑
Paul Cox : *Cependant, Le Seuil*
↙
Janik Coat : *Mon hippopotame, Autrement Jeunesse*
↓
Hervé Tullet : *Un livre, Bayard Jeunesse*



Ce n'est pas tant l'emprunt aux autres médias qui est remarquable, mais plutôt l'usage qui est fait du livre même pour la réalisation d'une création originale qui surprend par sa capacité à tirer le meilleur effet de ses ressources propres.

BOUM!

Toutes ces réalisations ont en commun une appréhension de l'album comme un espace à investir. Car finalement, ce n'est pas tant l'emprunt aux autres médias qui est ici chaque fois remarquable, mais plutôt l'usage qui est fait du livre même pour la réalisation d'une création originale qui surprend par sa capacité à tirer le meilleur effet de ses ressources propres. Et cet effet est chaque fois un effet d'illusion. C'est bien le principe qui domine dans tous ces albums.

Dès lors, s'ajoute aux titres déjà cités, ceux qui, sans faire nécessairement référence à un média précis, organisent toutes les composantes du livre autour d'une narration qui produit une illusion. Et de citer pêle-mêle, sans exhaustivité, *Ouvre! Je suis un chien*²¹, *Zoom*²², *Bengué dessine comme un cochon*²³, *Le Conte du prince en deux*²⁴, *Les Doigts niais*²⁵, *Une fois encore!*²⁶, *Le Mille-pattes*²⁷... Autant de titres qui jouent l'album pour l'album, l'album tel qu'en lui-même : force de persuasion de l'association entre narrateur visuel et verbal, succession et successivité des pages, jeu sur la pliure et plus généralement sur la matérialité du livre.

Ce n'est pas un hasard si, en tant qu'auteur ou éditeur, Olivier Douzou intervient ici à maintes reprises. Car son apport à l'album contemporain est déterminant, précisément pour sa capacité à mêler la passion du livre dans toutes ses composantes et l'intérêt profond pour l'innovation. Personne n'a plus foi en l'image qu'Olivier Douzou. Et c'est parce qu'il est confiant dans les capacités du lecteur d'image qu'il peut être audacieux.

WIZZ!

Il est instructif de constater l'exceptionnelle réussite éditoriale de la plupart des titres faisant partie de cette dynamique. *Un livre* s'est très bien vendu en France avant de rencontrer le même succès dans de très nombreux pays et *New York en Pyjamarama* a été réimprimé dès les toutes premières semaines de sa sortie. Alors qu'on pourrait attendre des enfants qu'ils prennent le premier pour une tablette en panne et le second pour un fragment de cinéma préhistorique, ils les plébiscitent et les témoignages affluent pour raconter l'immense plaisir qu'ils prennent à leur découverte. Ces exemples encouragent à créer des liens entre le livre papier et les écrans dont rien ne justifie leur opposition comme c'est pourtant constamment le cas, dans la presse notamment. Tous ces créateurs ont bien compris que ce qui domine pour l'enfant est l'esprit de jeu et de surprise. Faisant référence aux différents médias, ils rappellent une donnée fondamentale : l'important n'est pas dans le support, mais dans l'acte de lecture. Interpellant le lecteur, le sollicitant dans ses ressorts ludiques, créant la surprise et le jeu, ils valorisent une participation active de celui-ci. Dénonçant le jeu de l'illusion en même temps qu'ils en jouent, ces albums rendent bien évidemment plus intelligents leurs lecteurs qui cherchent à comprendre comment ils ont été « joués ».

L'album, particulièrement dans sa capacité à se renouveler, à inventer, à mobiliser ses ressources propres pour maintenir son attractivité, reste le lieu privilégié d'une propédeutique de l'image. Alors que les écrans se multiplient et que l'image occupe une place croissante dans les supports, cette formation s'avère de plus en plus essentielle. Par des choix critiques affirmés, par des

acquisitions raisonnées, par des remontées directes auprès des éditeurs et des créateurs, sans doute faut-il encourager le développement de ce travail sur l'album en tant que tel et appeler les jeunes créateurs à prendre le relais afin de nous concocter dès aujourd'hui les classiques de demain en cette voie si stimulante pour les jeunes lecteurs. ●

L'important n'est pas dans le support, mais dans l'acte de lecture.

1. Sur ces questions, voir *Lire l'album*, Sophie Van der Linden, L'Atelier du Poisson soluble, 2006.
2. Heinrich Hoffmann, L'École des loisirs, coll. «Lutin Poche», 1979 (titre original: *Struwwelpeter*, 1845).
3. Étienne Delessert, Gallimard Jeunesse, «Giboulées», 2010.
4. L'École des loisirs, 1992.
5. Didier Jeunesse, 2011.
6. Voir l'article de Patrick Lecoq et Graziella Albanèse sur le site Internet : http://www.livresanimés.com/actualités/actu0810_galop_ombrocinema.html
7. Rufus Butler Seder, Play-Bac, 2008 (titre original: *Gallop!*, Scanimation, 2007)
8. Le Rouergue, 2012
9. Circonflexe, 2001 (titre original: *The Three Pigs*, Houghton Mifflin, 2001)
10. Circonflexe, 2008 (titre original: *Free Fall*, Harper Collins, 1988)
11. Éditions Thierry Magnier, 2007.
12. *Livre de lettres*, Éditions Thierry Magnier, 1999.
13. *Les Dents du loup*, Éditions Thierry Magnier, 2002.
14. *Popov et Samothrace*, MeMo, 2005.
15. *Méli-mêlons*, Seuil Jeunesse, 2006.
16. Seuil Jeunesse, 2002.
17. Bayard Jeunesse, 2010.
18. *Turlututu, C'est magique!* Seuil Jeunesse, 2003
19. Ceci n'empêchant nullement le créateur de décliner ensuite son livre en une application bien évidemment intitulée... *Un Jeu!* (Appstore, «Pépité numérique» au Salon du livre de Montreuil 2011).
20. À noter, répondant à une démarche assez similaire, Olivier Douzou, dans une version très graphique de *Boucle d'or et les trois ours* (Rouergue 2011) revendique pour sa part, non sans malice, le titre de livre numérique, au motif d'un graphisme recourant aux chiffres!
21. Art Spiegelman, Gallimard Jeunesse, 1997 (titre original: *Open Me ... I'm a Dog!*, HarperCollins, 1997).
22. Istvan Banyai, Circonflexe, 2002 (titre original: *Zoom*, Puffin, 1998).
23. Bénédicte Guettier, Gallimard Jeunesse «Giboulées», 2000.
24. Olivier Douzou, Frédérique Bertrand, Seuil Jeunesse, 2005.
25. Natali Fortier, Éditions du Rouergue, 2001.
26. Emily Gravett, Kaléidoscope, 2011.
27. Jean Gourounas, Éditions du Rouergue, 2012.



www

Pour prolonger la lecture de ce numéro retrouvez l'auteur de cet article sur son blog www.svdl.fr