

David Wiesner, le gars qui dessinait

PROPOS RECUEILLIS ET TRADUITS PAR SÉVERINE BILLOT

Ainsi surnommé par ses camarades de classe, lauréat à trois reprises de la médaille Caldecott, David Wiesner s'est affirmé, au fil d'une dizaine d'albums, comme virtuose du dessin et maître des narrations sans texte. S'essayant avec un égal bonheur au numérique et au roman graphique, il nous a parlé idées, inspirations et influences, et confié les clés d'une œuvre à la fois totalement américaine et pleinement universelle.

↓
Tuesday, Clarion books, 1991 / *Mardi*, Flammarion, 1992
© David Wiesner (www.davidwiesner.com)



UN AUTEUR AMÉRICAIN

Chute libre, votre premier album, a été publié en 1988. Depuis 30 ans, vous êtes un acteur reconnu de l'édition et de la littérature jeunesse américaine. Comment l'avez-vous vue évoluer ?

L'édition pour enfants constitue un énorme marché aux États-Unis, avec plusieurs milliers de livres publiés chaque année. Bien qu'une large partie relève d'une logique de simple consommation, nombre de livres créatifs, stimulants et beaux paraissent également. L'édition jeunesse demeure un domaine où les livres hors norme peuvent trouver place, où la créativité se trouve encouragée. Ainsi, l'essor des romans graphiques, en particulier pour les tranches d'âge intermédiaires, connaît un développement remarquable. Mon espoir est que les points de vue originaux ne soient pas écartés car non rentables.

I Got It!, votre dernier album, repose sur le baseball, un loisir typiquement américain. Vous sentez-vous un « auteur américain » ? Qu'est-ce que cela signifie pour vous ?

Mes histoires s'enracinent principalement dans le quotidien. J'aime que « la réalité » communément admise se transforme d'une manière ou d'une autre, qu'advienne l'inattendu, comme s'il existait au monde un côté fantastique que la plupart des gens ignorent, parce qu'ils ne peuvent pas ou ne veulent pas le voir. Ces explorations sont intimement liées aux lieux où j'ai grandi, et que je connais le mieux : pavillons de banlieues résidentielles (j'ai grandi dans le New Jersey), champs et bois, bord de la mer où ma famille allait en vacances, New York. Le contexte de mes livres est à cet égard américain, car il manifeste l'environnement de mon enfance, celui qui m'a façonné. En dehors de cela, je ne perçois pas mes livres comme spécifiquement « américains ».

Il fut un temps où je me demandais si mes livres ne sembleraient, justement, pas « trop américains » pour d'autres pays. Or le développement le plus intéressant de ma carrière est lié à la publication de mes livres à travers le monde. J'ai eu des échos de lecteurs d'Europe, des deux Amériques et de nombreux pays d'Asie. Ces albums dépassent donc clairement leur cadre d'origine. *I Got It!*, mon dernier album, est né de ma fascination

pour la perception du temps. Cette idée m'est venue pour la première fois à neuf ans, lors de la projection de *La Rivière du hibou*, un court métrage français datant de 1962. La notion de temporalité développée dans le film m'a depuis intrigué, et je me suis longtemps interrogé sur la manière d'utiliser ce concept. J'ai essayé différents scénarios, puis retenu celui centré sur un enfant attendant cette balle comme si elle tombait du ciel.

La plupart de vos œuvres sont publiées en France. Vous avez également organisé une master class aux Gobelins en 2016 sur la création de Spot, votre application. Qu'en est-il de cette relation avec la France et le public français ?

À la suite de la publication de mes livres en France, j'ai reçu de nombreux courriers d'enseignants et d'étudiants. C'est formidable d'avoir pu établir un lien avec de jeunes Français. Par ailleurs, ma première rencontre internationale s'est déroulée à l'Institut international Charles Perrault. En 2016, j'ai été ravi d'être invité aux Gobelins et de rencontrer ces jeunes créateurs.

INFLUENCES

Vous mentionnez dans votre blog la double influence du surréalisme et des films de Kubrick sur votre dessin. Qu'en est-il d'autres créateurs jeunesse ? Enfant, quels étaient vos auteurs préférés, ceux qui vous ont inspiré ?

Je n'ai pas grandi en lisant beaucoup de classiques de littérature de jeunesse ! Nous avions Seuss, et j'ai adoré l'anarchie du *Chat Chapeauté*. Nous avions un grand livre d'Alice et Martin Provensen que j'aime toujours, *Madeline*, *Babar*, et quelques autres. Mais je ne les perçois cependant pas comme des influences directes. Les livres que je lisais enfant étaient principalement documentaires, sur les animaux, la nature, les dinosaures, l'art. Et bien sûr, des comics et bandes dessinées, comme *Arachides*, *Mad Magazine*. Des dessins animés, comme *Bugs Bunny*, et des films.

C'est la conjonction de tout ce matériau artistique, à la fois académique et populaire, qui a façonné ma conception des histoires et de l'illustration. Lorsque j'explorais mes idées de récits à l'école d'art¹, j'ai commencé à les inscrire dans l'univers de l'album. J'aime le livre en tant qu'objet matériel,

et les albums me semblent le bon support pour mes idées, d'autant plus que je dessine à partir d'émotions et de souvenirs d'enfance. J'ai commencé à apprécier plus pleinement certains auteurs en lisant leurs livres à mes propres enfants. Ainsi, je connaissais Leo Lionni et James Marshall, mais c'était en les lisant à haute voix que j'ai véritablement perçu l'économie narrative à l'œuvre dans le texte et l'image. Dès lors, dans ma création, je garde présents à l'esprit ces albums dénués de superflu, et je m'efforce de tendre à leur clarté et leur concision.

LE CHOIX DE L'ALBUM

La plupart de vos livres sont sans texte, avec de grands espaces de silence. Pourquoi un tel choix ?

La découverte d'histoires racontées uniquement en images a été une révélation. La première fois, c'était dans une bande dessinée de Jim Steranko, un numéro de Nick Fury. Plus tard, à l'école d'art¹, j'ai découvert l'œuvre de Lynd Ward, qui m'a fortement impressionné. J'étais stupéfait de la puissance visuelle et de la richesse émotionnelle de ces histoires intégralement racontées en images. J'ai alors commencé à élaborer des histoires sans texte dans le cadre de mes travaux d'étudiant.

Plus tard, j'ai vu d'autres livres sans texte, de Fans Masereel, Otto Nuckel ou Edward Gorey. Quand j'ai commencé à travailler sur l'album, il m'est apparu naturel de procéder ainsi. Pour *Chute libre*, mon premier album, j'ai eu la chance de travailler avec une éditrice qui ne m'en a pas découragé et m'a fait confiance pour réaliser le livre exactement comme je le souhaitais. Le sans texte constitue donc un choix artistique. Ce n'est cependant que lorsque j'ai commencé à publier que j'ai compris comment les lecteurs appréhendaient les livres « silencieux ». Les enfants lisent à leur manière, ils utilisent leur imagination pour interpréter les images, créent leur propre récit. Ce qui fait alors du lecteur un acteur de la narration.

Dans votre création, la narration, la composition de l'image et le montage empruntent au récit cinématographique, mais vous utilisez principalement l'album et sa structure statique. Pourquoi ? J'aime le cinéma. Mais je suis attaché à l'artisanat de l'album : la dimension physique du livre, la

tourne de pages, la possibilité de contrôler la vitesse de l'histoire. J'aime qu'un enfant puisse lire en prenant tout le temps dont il a besoin. Il y a beaucoup de stimuli visuels aujourd'hui : j'apprécie cette immobilité que l'œil peut explorer en profondeur.

Votre œuvre est publiée par l'édition jeunesse, mais votre public est plus large. Pensez-vous que les enfants sont plus capables de lire l'image ?

Oui. Je me suis demandé pourquoi beaucoup de gens semblent incapables de regarder attentivement. L'un des obstacles au sans texte tient au fait que nombre d'adultes ne savent pas quoi faire d'un tel livre, comme si l'image n'avait pas de sens pour eux. Les enfants, eux, regardent. Quand un parent lit un livre à un jeune enfant, celui-ci écoute les mots, mais ses yeux lisent les images. Et ils voient tout sur la page. C'est là qu'un artiste peut apporter beaucoup à une histoire, en lui ajoutant des non-dits. Ces choses-là sont faites pour être vues par l'enfant, comme un secret qu'il peut partager avec l'auteur.

SPOT ET FISH GIRL

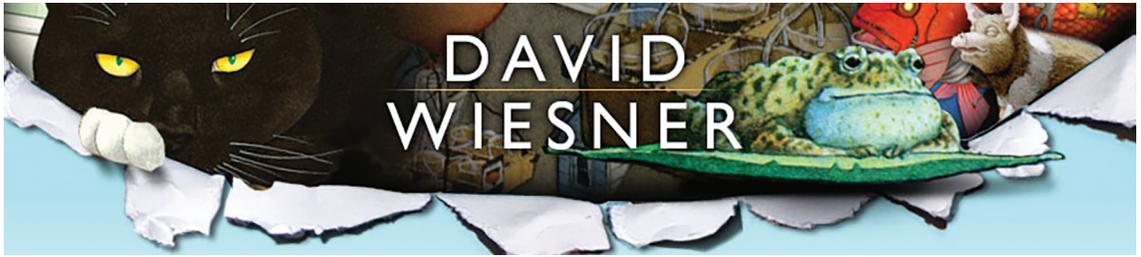
Après neuf albums en tant qu'auteur-illustrateur, vous créez une application numérique et un roman graphique en collaboration avec d'autres créateurs. Quelles sont les possibilités et contraintes propres à l'application ? Est-ce que Spot constitue une synthèse de vos albums ?

Et pour Fish girl, comment avez-vous travaillé avec Donna Jo Napoli ?

J'ai créé ces deux projets car leurs histoires appelaient un cadre distinct de celui de l'album.

Spot est fondé sur un concept que j'explore depuis que je suis étudiant - l'idée de mondes dans des mondes à explorer en transitions verticales, en allant toujours plus loin dans l'image afin d'en révéler toutes les couches.

Au milieu des années 1990, je travaillais sur un livre basé sur cette idée, également intitulé *Spot*, mais je l'ai écarté car je n'étais pas satisfait de l'histoire. J'ai finalement utilisé une variante de ce scénario d'univers imbriqués dans *Le Monde englouti*, lors de la plongée temporelle dans les photographies. La première fois que j'ai vu un iPad, et découvert que je pouvais agrandir un élément en écartant les doigts sur l'écran, j'ai compris que je pourrais utiliser cette



Bannière du site de David Wiesner : www.davidwiesner.com © David Wiesner.



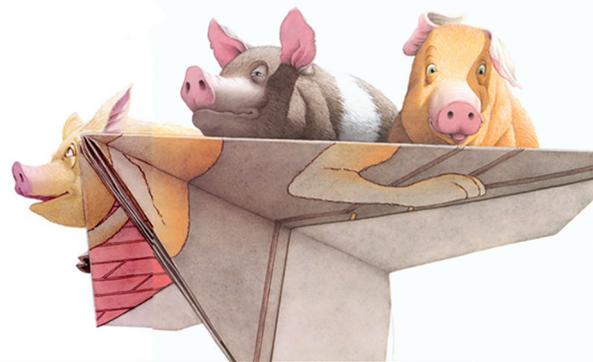
David Wiesner : image extraite de l'appli Spot, Houghton Mifflin Harcourt, 2015. © David Wiesner.

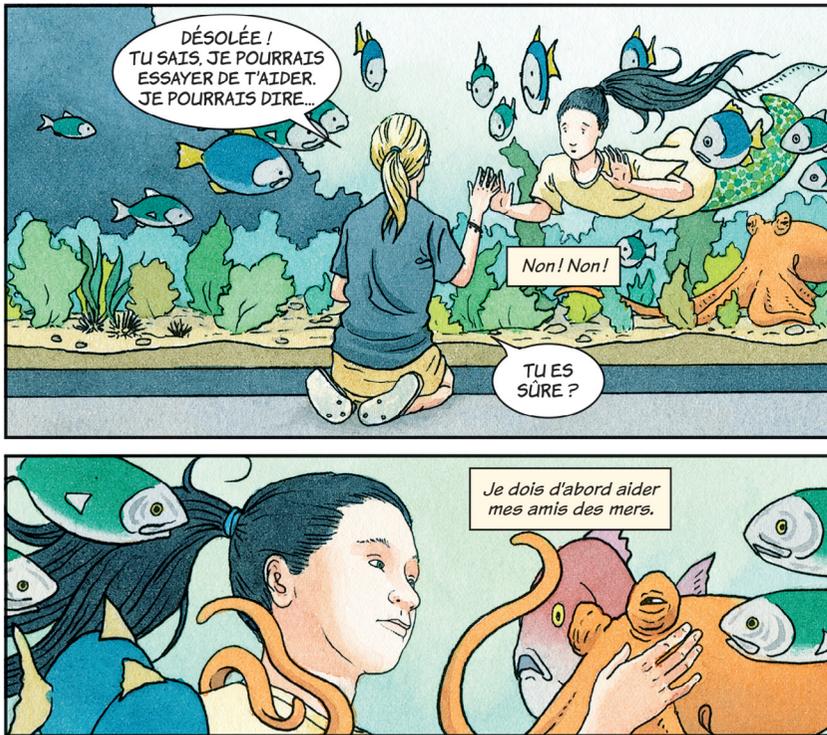


Nick Fury, Agent of S.H.I.E.L.D. by Jim Steranko.



David Wiesner : *The Three Pigs*, Clarion Books, 2001. *Les Trois cochons*, Circonflexe, 2001. © David Wiesner.





←
David Wiesner:
Fish Girl, Clarion books, 2018 /
Le Genévrier, 2018.
© David Wiesner.

fonctionnalité pour mettre en œuvre mon idée. À la différence de la plupart des applications, basées sur le jeu, je voulais une narration sans aspect ludique. Il était crucial que rien n'interrompe le flux narratif. Dans cette application, tout ce qui advient fait ainsi avancer d'une manière ou d'une autre le récit.

J'utilise une définition large du mot « narration », compatible avec la manière dont je façonne l'album, en utilisant des images plutôt que des mots pour créer les personnages, les situations et les univers. Dans l'application, chaque univers possède son propre lot d'histoires, avec des images suggérant des interactions plutôt que des scénarios arrêtés. Ainsi, les personnages peuvent visiter les autres mondes – et le font. Que se passe-t-il, par exemple, quand un robot voyage sous l'eau ? Ou quand un chat visite un monde de poissons, ou l'inverse ? Différentes pistes narratives peuvent être explorées, pour un résultat unique en fonction du choix de l'utilisateur. Comme pour mes livres, l'application pose toute une série de questions narratives qui invitent les lecteurs à développer eux-mêmes les histoires. Il n'y a pas de score, pas de « bonne » réponse, ni gagnant ni perdant.

L'un des dilemmes majeurs était : où placer la fin ? L'espace digital paraît tellement ouvert qu'organiser mes idées était ardu. Mais il existe en réalité des limites à une application, tout comme pour un album et son nombre fixe de pages. Je devais donc tenir compte de la longueur et du format. Même dans une appli, l'espace fonctionnel en termes de pixels est compté. Alors que je visualisais différents éléments d'une certaine manière, les contraintes d'espace m'ont obligé à trouver des solutions plus créatives.

J'ai commencé à développer l'imagerie de *Fish girl* à l'école d'art, avec une maison remplie de poissons comme visuel central. J'ai tenté à plusieurs reprises d'en faire un album, sans jamais vraiment unir ces idées. Pourtant, même sans histoire, j'ai continué à dessiner sur ce thème : ces éléments ont trouvé place dans *Le Monde englouti*. En 2009, on m'a demandé de participer à un recueil collectif publié par Carlsen – *Der Fisch, der Klavier, und der Wind: eine Imaginare Bibliothek*. Chaque artiste devait créer la couverture et le synopsis d'un livre inexistant. J'ai repris mon idée de poisson dans la maison, réalisé une peinture pour la couverture, et intitulé ce livre

Phare. Cette expérience m'a convaincu d'essayer enfin de faire de cette histoire une réalité.

Lorsque j'élabore mes albums, je dessine des images liées à l'univers que j'ai en tête, sans chercher à savoir si elles feront partie de l'histoire finale. Au final, je choisis ce qui semble faire partie de l'intrigue, en laissant de côté une partie de ce matériau. En regardant tous les dessins que j'avais créés, et voyant combien le projet se développait, j'ai pensé qu'il serait intéressant de travailler avec quelqu'un d'autre sur l'écriture de l'histoire. L'idée de collaborer avec un autre auteur m'intéressait depuis un certain temps. Ce projet se présentait donc comme une excellente opportunité, et j'ai immédiatement su à qui demander : Donna Jo Napoli. Non seulement Donna Jo est auteur de contes, mais elle a écrit sur les sirènes. De plus, nous sommes amis depuis longtemps.

J'ai donc rassemblé tous les dessins qui semblaient relever d'un même monde, et nous avons émis de nombreuses idées. Puis nous avons conçu un premier jet qui, étonnamment, utilisait en totalité les éléments graphiques (une partie de ce matériau disparaîtra plus tard, principalement en raison de contraintes spatiales). J'ai alors eu besoin de visualiser l'histoire en images ; je l'ai donc dessinée. Cela représentait environ 300 pages, soit trop. Nous avons alors recommencé le processus et refaçonné l'histoire afin de l'adapter au format. Nous n'avons pas commencé par le texte et terminé par l'image : l'écriture et le graphisme se sont influencés l'un l'autre tout au long du processus de création.

LE POUVOIR DE L'IMAGINATION

Dans votre œuvre, l'imagination est le moyen de voir le monde différemment... sans en changer la réalité. Selon vous, l'imagination individuelle est-elle plus puissante que la critique sociale ?

Question intéressante. Lors d'une conférence à Munich, il m'a également été demandé pourquoi je n'explorais pas des thèmes plus sombres. Dans *Fish girl*, Donna Jo a apporté de nouvelles problématiques à l'histoire, sur le pouvoir des hommes envers les femmes et ses abus. Dans mes propres livres, en effet, je me concentre sur l'individu, sa relation au monde et le merveilleux alentour.

L'une de ces raisons tient, je pense, à l'écriture. La partie la plus difficile dans la création de livres consiste à raconter une bonne histoire. Je conçois mes promenades imaginaires plus aisément sous forme d'histoires. Je n'accorde pas plus de poids à une dimension qu'à l'autre : imaginaire individuel et critique sociale sont deux points de vue nécessaires. Ma force réside dans l'exploration de l'esprit, avec ce besoin de le garder ouvert à la nouveauté, au-delà d'une perception étriquée.

LIRE DAVID WIESNER

Certains thèmes sont récurrents dans votre travail : la mer, l'espace, les chats, les cochons, les instruments de vision... S'agit-il d'« obsessions » pour vous ? Pourquoi ?

Le terme « obsessions » est pertinent. Il est des éléments auxquels je reviens encore et toujours, qui semblent vouloir être dans mes images et mes histoires. Certains sont là depuis l'adolescence. À la fin des années 1990, dans une chronique sur *Sector*⁷, le critique a dit quelque chose comme « Oh, il recommence avec ses poissons ». Je me suis alors demandé si je ne faisais que me répéter, mais je suis passé outre, car ces éléments correspondent à ma façon d'envisager mes univers. Plus précisément, pourquoi ces éléments-là ? Leur attrait est fortement visuel, mais je ne saurais pas vraiment dire pourquoi. Ils sont pour moi significatifs, sans que ce soit nécessairement conscient.

Votre travail regorge de transformations et de métamorphoses, procurant une sensation de vertige. Quel genre d'expérience voulez-vous que le lecteur éprouve ?

J'explore des idées que je trouve personnellement intéressantes, des histoires que je veux voir. Bien sûr, je fais des livres pour être lu par d'autres et j'espère toujours qu'il y aura des gens qui accepteront de faire le voyage avec moi. La réaction que j'aime entendre est une expression très familière : « Wow, cool ! ». J'aimerais qu'ils partagent le bonheur de voir un monde familier avec un regard neuf. ●

1. Rhode Island School of Design.

2. Non traduit en français.