L'IMAGINATION DE L'ENFANT DANS L'ALBUM ILLUSTRÉ

Mémoire de Master 2 Design: parcours design graphique, communication et édition



Présenté et soutenu le 27 Juin 2019 par Louis Rodrigues Sous la direction de Patrick Barrès et de Lucie Ling







Illustration à la carte à gratter pour le projet Sally, terreur des cauchemars.

L'IMAGINATION DE L'ENFANT DANS L'ALBUM ILLUSTRÉ

Mémoire présenté et soutenu le 27 juin 2019 par RODRIGUES Louis

```
POUR COMMENCER... / page 4
PREMIÈRE PARTIE / page 6
IMAGINER À PARTIR DES CHOSES QUI NOUS ENTOURENT
1) L'imagination comme terrain de jeux / page 7
2) Invitation au voyage depuis la chambre / page 17
DEUXIÈME PARTIE / page 28
REPRÉSENTER LE MONSTRE FANTASTIQUE
À TRAVERS L'ILLUSTRATION
1) Quand le monstre vient à la rencontre de l'enfant / page 29
2) Représenter le monstre à travers l'estampe et la gravure / page 43
     Première Cartographie (gravure) / page 51
TROISIÈME PARTIE / page 52
TRAITER L'IMAGINAIRE À TRAVERS MES ILLUSTRATIONS
1) Sally, terreur des cauchemars: projet de fin d'études / page 53
2) Illustrer avec la carte à gratter / page 57
     Deuxième Cartographie (carte à gratter) / page 62
3) Moi dans le paysage de l'édition Jeunesse / page 63
POUR CONCLURE ... / page 67
BIBLIOGRAPHIE / page 68
TABLE DES ILLUSTRATIONS / page 70
```



Pour commencer...

Dans ce mémoire de fin d'études, je vais vous parler du thème de l'imagination de l'enfant traité à travers l'album et le livre illustré. Si je devais définir ou rappeler ce qu'est l'album illustré, je dirais qu'il s'agit d'un livre manipulable et lisible par l'enfant, avec comme première caractéristique de lui montrer et dévoiler des illustrations ou des images. Bien sûr, il y a également le texte qui va surtout, à mon avis, être présent pour aider l'enfant à placer et mettre des mots sur les images ou sur l'histoire qu'il découvre. La phrase et le mot vont l'aider à créer un véritable lien entre les images, tout en prenant le rôle de fil conducteur.

Le texte donne un rythme, une musique à la lecture du livre. Un album Jeunesse a pour but de raconter un imaginaire à un enfant, qui est en pleine acquisition de la compréhension de ce qu'il est et du monde qui l'entoure.

Si je vous parle de ça aujourd'hui, c'est parce que l'album Jeunesse est une véritable passion qui m'accompagne depuis toujours. Les livres de Claude Ponti, *Max et les Maximonstres* de Maurice Sendak ou encore *Le Monstre poilu*, de Henriette Bichonnier et Pef font partie de ces livres illustrés qui m'ont plongé dans des univers fantastiques dessinés lorsque j'étais enfant. Raconter des histoires à partir des livres, des jouets ou des jeux représentait pour moi le plus gros des passe-temps, avec le dessin et l'illustration.

Une des choses que j'ai conservées de l'enfance, c'est la passion du dessin. Dessiner des personnages, des paysages étranges et fantasmés, mais en particulier les monstres et les choses qui rodent pendant la nuit, a toujours fait partie de moi. Tout au long de mes études, j'ai appris à développer cette pratique, à l'affûter avec le sens du détail et une approche plutôt académique et patiente du dessin.

Aujourd'hui, je veux donc faire de tout ceci mon métier pour devenir illustrateur-auteur à destination des enfants, afin de me faire une place dans le paysage de l'illustration Jeunesse contempo-

raine. J'utilise divers outils et techniques de dessin comme le crayon, le crayon de couleur, l'encre colorée ou l'aquarelle, la peinture (gouache et acrylique), feutre fin, plume et encre de Chine ou encore des techniques qui pourraient s'apparenter à la gravure comme la carte à gratter. Le dessin sur carte à gratter consiste à travailler sur des plaques de feuilles blanches assez épaisses, sur lesquelles a été appliquée une fine et parfaitement lisse couche d'encre noire qu'on doit ensuite gratter et marquer avec des burins ou des plumes spéciales. Il est question, en fait, de révéler la lumière et de la modeler par-dessus l'obscurité et l'ombre, afin de dessiner les formes et les personnages qu'on souhaite.

Si je vous parle précisément de cette technique, c'est tout simplement parce que c'est avec ça que j'ai voulu réaliser les illustrations de mon projet de fin d'études, qui est donc, vous l'aurez bien compris, un album pour enfants: Sally, terreur des cauchemars.

Je raconte l'histoire d'une petite fille, qui se retrouve seule dans sa chambre, face aux formes de vies et aux ombres qui prennent forme pendant la nuit, quand l'enfant est en proie à son imaginaire face à l'obscurité.

À travers la carte à gratter, je recherche une texture et une trame particulière, et comme je le disais, un aspect similaire avec les gravures: on peut trouver par exemple des passages de traits qui se quadrillent, se superposent, s'entretoisent, ou se densifient à l'aide de courbes et de traits, ou de pointillés... Il y a également ce rapport direct à l'obscurité, et le fait de devoir passer par le grattage pour faire monter les formes et les traits à la lumière va apporter une ambiance et un cadre esthétique très particulier avec un certain grain.

Ce projet sera donc pour moi l'occasion rêvée d'entrer dans le monde de l'illustration Jeunesse, en tant qu'acteur, en racontant une histoire mettant en scène des monstres, des cauchemars et les choses fantastiques et étranges que peut apporter la nuit, en bref: faire un livre sur une des choses qui me passionnent ou m'obsèdent depuis que je suis tout petit.

Si, dans mon titre, je parle d'imagination, c'est parce qu'il s'agit de la faculté créative à faire vivre et apparaître des choses invraisemblables et donc, imaginaires. Nous verrons comment l'illustration peut permettre à l'enfant, ou même à l'adulte de s'immerger et de croire à cet imaginaire.

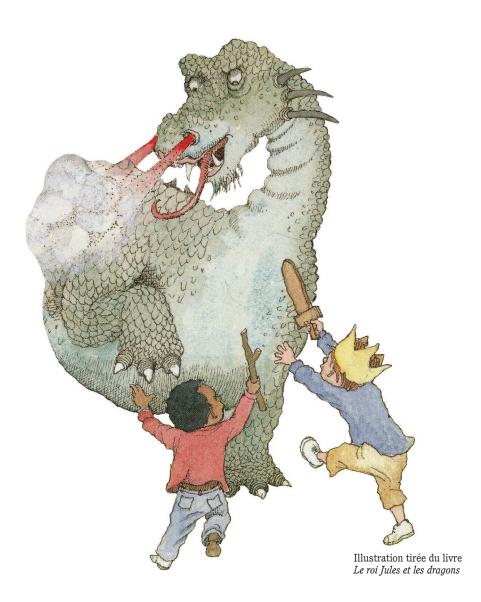
À travers ce mémoire, je ne me place pas en tant que théoricien ou historien des arts, mais bien en tant qu'illustrateur qui s'interroge sur comment est ce que les auteurs parlent-ils de l'imagination et de la cohabitation entre fantastique et monde réel dans l'album illustré pour enfants. Il s'agit d'une analyse approfondie sur la question, articulée autour d'études de cas, de croquis et de schémas (où je m'intéresse de près à la matière du dessin), de cartographies des textures, tout en développant une pensée qui articule ces différentes références ayant nourri mon travail et mon projet de fin d'études.

Je vais donc structurer ma pensée analytique de la façon suivante:

Dans un premier temps, je parlerais de l'imagination de l'enfant, qui prend forme à partir de tout ce qui l'entoure (comme la maison), et à quel point cette faculté est, finalement, omniprésente. Il sera aussi question de parler de la chambre et du lit de l'enfant comme tremplin à l'aventure et comme une invitation au voyage fantastique.

Dans un second temps, je vais rebondir sur l'idée du sommeil et du rêve pour me concentrer sur la nuit, et sur tout ce qu'elle va amener: l'obscurité et l'ombre, le silence, la peur et l'angoisse, le cauchemar... Il y a aura donc une place importante dédiée à la notion de monstre et de représentation de l'ombre en tant que personnage et symbole, notamment à travers la gravure ancienne, où il s'agissait déjà de traduire l'enfer, le rêve ou le songe par la texture noire sur le papier blanc. Et enfin, en troisième partie, il s'agira tout simplement de parler de ma pratique, et de me positionner dans la chaîne de création de l'édition Jeunesse. Je suis un illustrateur Jeunesse donc je dois me positionner dans le monde de l'édition. Il sera question de parler du scénario et de la narration, de mon trait et ma technique d'illustration à travers la carte à gratter et ensuite de ma vision et mes connaissances du milieu de l'édition, tout ceci articulé autour de mon projet étudiant de livre pour enfants.

5



PREMIÈRE PARTIE IMAGINER À PARTIR DES CHOSES QUI NOUS ENTOURENT

L'imagination comme terrain de jeux

L'imagination, c'est la capacité à ingérer dans notre esprit différentes images ou éléments (graphiques, visuels, sonores ou sensoriels) et de les garder dans un petit coin de notre mémoire pour ensuite se les réapproprier en faisant une sorte d'articulation, ou plutôt une cohabitation entre eux, afin de créer un objet final dans notre esprit. Ce qui est demandé à un illustrateur ou un auteur, c'est de dévoiler cet «objet » de l'imagination, et donc de faire germer tout un univers qui lui est propre. C'est ce que je fais, par exemple, pour mon projet de livre illustré *Sally, terreur des cauchemars*: je dévoile mon univers graphique et narratif à travers un objet tangible, concret et matériel comme le livre, issu de mon esprit et de ma façon d'articuler mon trait et d'utiliser mes différentes références.

Dans la préface du livre Fantastique! L'estampe visionnaire (de Goya à Redon)¹, l'essayiste Tzvetan Todorov, parle des illustrations des estampes des Prisons imaginaires de Giovanni Battista Piranesi, publiées en 1750 (illustration présente à droite) pour la construction des images sur le plan purement imaginatif. Chaque élément que l'on peut distinguer est réel ou plausible: en termes de perspective, c'est juste. Pourtant, l'ensemble dessiné, l'illustration complète présente quelque chose de totalement inexistant ou irréalisable, on est dans cette idée d'articulations d'éléments existants ou vraisemblables pour atteindre quelque chose de totalement irréalisable et qui dépasse tout entendement.

Il est donc question, dans cette partie, de parler du rôle de l'Imagination pendant l'enfance, comment et pourquoi est-ce qu'on la traite dans l'album illustré. Dans le livre L'imagination chez l'enfant: son rôle crucial dans le développement cognitif et affectif, le psychologue Paul L. Harris exprime une idée assez claire sur le sujet: «la faculté des enfants à imaginer et à jouer contribue en permanence à leur développement cognitif et émotionnel» (phrase tirée d'après la Revue Psycho, en 2009). ²

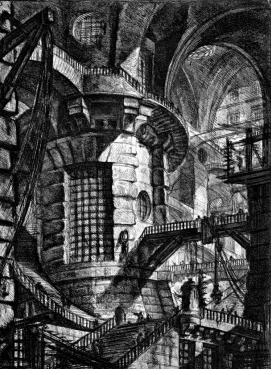


Illustration de Piranesi, publiée en 1950

Afin de mieux comprendre son monde et son environnement, l'enfant passe automatiquement par l'imagination, la rêverie et même l'anticipation. On parle ici de facultés acquises au fur et à mesure par l'enfant, à l'aide de tout un tas d'objets ou éléments, par exemple les jeux, les jouets, les livres ou les albums illustrés. Tous ces éléments à disposition de l'enfant vont contribuer à son développement créatif, à son intelligence et son sens du détail et à sa manière d'analyser ou anticiper les situations de la vie quotidienne. Pour ma part, la plupart de mes souvenirs d'enfance s'articulent surtout autour d'histoires ou de scénarios que j'inventais, avec mes jouets et mes jeux, et l'univers fantastique ou monstrueux a toujours été très présent dans ma façon de dessiner et de raconter.

Pendant l'enfance, notre vision et notre perception du monde se construisent petit à petit. Pour évoquer l'idée du fantastique, il est vrai que ce qui permet de distinguer la réalité et le concret de ce qui est de l'ordre de l'absurde et de l'imaginaire n'est pas une faculté complètement innée, évidente et acquise dès le début. Il est assez difficile, au départ, de faire la part des choses. Je ne dis pas qu'à l'âge de 7 ou 8 ans, un enfant pourrait croire aux dragons ou aux géants, mais il est vrai que pendant toute la durée de l'enfance, il y a une forme de mystère et de flou qui reste plus ou moins présente (la légende du père Noël, la petite souris, ou le Croc-Mitaine). Bien entendu cela dépend de l'enfant et de la construction de sa maturité, du cadre de vie dans lequel il évolue, mais pour ma part, lorsqu'on me lisait des contes comme le Chaperon rouge, le grand loup noir qui attend, tapi dans l'ombre de la forêt était tout aussi réel que mes parents!

7

¹⁻Fantastique! L'estampe visionnaire (de Goya à Redon), écrit par Valérie Sueur-Hermel et publié dans le cadre de la Bnf à l'occasion de l'exposition du même nom, au Petit Palais de

^{2 -} L'imagination chez l'enfant: son rôle crucial dans le développement cognitif et affectif, écrit par le psychologue Paul L.Harris et publié aux éditions Retz.

de fées, de Bruno Bettelheim

Le « développement cognitif et émotionnel » de l'enfant s'articule donc autour de la distinction évolutive entre fantastique et plausible. L'imagination peut donc devenir un langage de l'adulte à l'enfant. Par exemple, pour ce qui est de la légende du Père Noël, l'adulte, au lieu de dire à l'enfant d'être sage, peut jouer sur l'imagination et la préservation de ce qu'on peut appeler la «Magie de l'enfance » en disant que si l'enfant n'est pas sage, le père Noël ne passera pas avec son traîneau magique déposer les cadeaux, par exemple.

Il y a cette idée d'enseigner quelque chose à l'enfant, de lui proposer une conduite à adopter, par l'Imaginaire, ce qui lui parlera plus. D'où l'importance de faire comprendre à l'enfant sa place dans le monde, par les contes, les livres et les illustrations pour enfants, comme le spécifie très bien Bruno Bettelheim dans Psychanalyse des contes de fées³, en insistant sur la valeur symbolique de chaque élément et de chaque personnage dans le conte, en faisant une analyse poussée sur la construction narrative des contes, les éléments récurrents ou l'évolution du protagoniste; on parle d'automatismes scénaristiques qu'on retrouvera dans la plupart des études de cas d'albums dont je vais parler tout au long de ce mémoire, et qu'on pourra retrouver aussi dans mon projet d'album.

L'univers du conte et de l'imaginaire est donc essentiel et bénéfique pour le développement de l'enfant, et c'est pour ca que ce thème est très présent dans le livre et l'album illustré. Idéalement, un album aurait pour but d'apporter à l'enfant-lecteur une vision du monde, une façon d'appréhender la vie de manière générale, en lui permettant de s'évader le temps d'une lecture, par la narration et les illustrations. Il y a aussi cette idée de développer leur sensibilité et leur imagination par la narration, les tournures de phrases, l'emplacement des mots, mais aussi les illustrations et les images, qui pourront être ingérés mentalement dans l'esprit de l'enfant, afin de nourrir son imagination.

Comme je le disais plus haut, pendant l'enfance, la distinction entre imaginaire fantastique et plausible est une capacité qui n'est pas encore acquise. C'est une «lacune», qui est toutefois intéressante à étudier et qui est plutôt une qualité, car elle permet une véritable cohabitation entre deux univers qui n'ont rien en commun, et donc de créer un nouvel univers imaginaire. Cette idée de lacune qui devient une qualité, ou même une capacité, représente une véritable mine d'or pour les illustrateurs qui chercheront à préserver cette sorte de magie dans le livre, afin de la rendre crédible. C'est à travers leurs travaux et leurs approches graphiques que nous verrons comment ils parleront de l'Imaginaire à l'enfant.

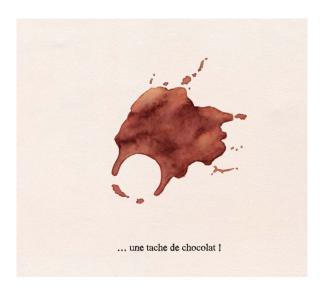
MAX ET LES MAXIMONSTRES HISTOIRE ET ILLUSTRATIONS DE MAURICE SENDAK

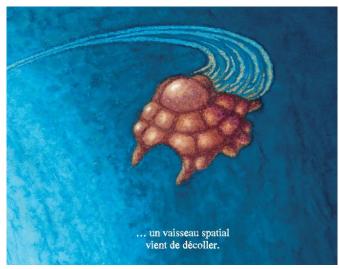
3-Psychanalyse des contes de fées, écrit par Bruno Bettelheim et publié en 1976 aux éditions Robert Lafont pour la version française (Titre original: The uses of enchantement). Illustration de couverture par Marie-Noëlle Pichard.

L'auteur qui s'adresse à l'enfant à travers l'album encourage en tout point cette capacité, qui devient une véritable fantaisie, et qui gagne une véritable existence et, même, une légitimité. Par exemple, dans Max et les Maximonstres 4, on pourrait penser que Maurice Sendak s'adresse à l'enfant en lui disant: «Toi aussi tu peux partir dans ta propre jungle, très loin de chez toi, et devenir le roi de toute une troupe de Monstres!» Pour stimuler l'imagination de l'enfant et l'encourager, l'auteur et l'illustrateur verront dans cette capacité un véritable terreau qui permettra de fertiliser et de faire germer des histoires et des aventures. À commencer par les objets du quotidien et tout ce qui peut être et paraître banale. Le quotidien et l'ordinaire au service de la fantaisie et l'imagination. C'est donc sur ce premier point que je vais aborder mes premières études de cas.

> 4-Max et les maximonstres, écrit et illustré par M.Sendak publié par les éditions L'école des loisirs en 1973 pour la version française. Version original: Where the wild things are, des éditions Harper & Row en 1963.

L'imagination comme terrain de jeu





Illustrations tirées du livre La tache

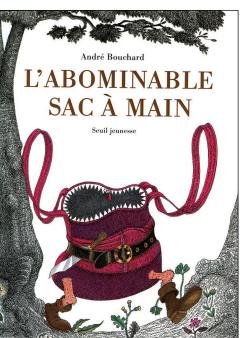
Commençons par le livre La tache, de l'auteur-illustrateur Ephémère 5. Dans l'histoire, le narrateur fait une énorme tache de chocolat chaud sur son livre. Sa première réaction est forcément de l'ordre de l'instinctif et se met à râler. Le livre commence par « Mince! j'ai renversé du chocolat sur mon livre tout neuf!» Et puis, le narrateur enchaîne avec un «Tiens, elle est bizarre cette tache, elle ressemble à... », l'Imagination vient alors faire son travail, et à partir d'une simple tache, résultat d'un petit accident, le narrateur va imaginer, et se créer dans son esprit, toute une histoire et une aventure à partir de la forme de cette tache.

Les contours de la tache vont très vite faire penser à une tête de pirate, puis à un vaisseau extra-terrestre, ou encore à une île (comme on peut le voir dans les deux illustrations juste au-dessus), et de là s'en découle tout un scénario comme on peut très bien s'imaginer étant petit. Dans cet exemple d'album illustré, on est pleinement dans l'idée de puiser dans le plus quotidien de tous les quotidiens et dans tout ce qu'il y a de plus banal et d'inintéressant au départ; renverser une tâche de chocolat. On est ici tout simplement dans ce qui s'apparente à l'accident de la vie courante. En y ajoutant la fantaisie nécessaire, l'auteur nous démontre qu'un accident peut devenir une aventure extraordinaire d'un pirate et d'un extraterrestre en quête de gloire, de richesses et d'explorations. On pourrait même parler de «hasard heureux » ⁶.

L'auteur nous transporte dans tout un univers aventureux et absurde, avec des paysages très colorés sur des teintes fortes. Deux imageries (piraterie et science-fiction) se confrontent à travers les gammes chromatiques qui leur sont propres: on se retrouve avec du vert et du bleu pour évoquer les îles tropicales, et du bleu très profond et du violet pour évoquer l'univers spatial, le tout parsemé de plusieurs nuances de bruns (plus ou moins teintés de rouges, ou de jaunes), pour rester sur la couleur de l'objet initial de l'histoire: la tâche de chocolat. La notion de tâche et de « dessin par accident » reste tout au long au cœur même du livre, car l'auteur utilise des techniques graphiques comme l'aquarelle, l'encre, ou le pastel gras. Tout ceci va devenir un ensemble, un mélange qui donnera visuellement un aspect très aqueux, aquarellable, et même bouillonnant. Le grain et la texture de la tâche sur le papier font que les illustrations sont composées de successions de pleins de petites tâches colorées. La notion de «tâche» devient l'idée conductrice de la narration de l'histoire, elle en devient une sorte de protagoniste, mais est également au centre de la technique graphique utilisée.

On est donc dans un Imaginaire et une aventure fantaisiste qui débute par la simple idée d'accident courant, par quelque chose qui, pour le coup, est tout ce qu'il y a de plus banal, duquel on ne pourrait, a priori, rien en tirer. C'est cette idée que je défends ici: n'importe quelle situation, n'importe quel élément peut susciter quelque chose de très agréable et poétique, en y ajoutant une sorte d'anticipation ou de fantaisie.

Malgré cela, on n'est pas obligé de passer par l'imprévu ou l'accidentel pour évoquer l'idée d'imaginaire ou d'invitation à l'aventure. Les objets tangibles et matériels du quotidien suffisent

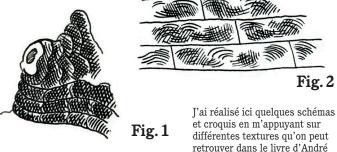


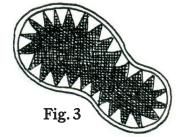
totalement, et c'est ce que nous allons voir à travers le deuxième exemple: l'abominable sac à main, d'André Bouchard.

«Après la lecture de ce livre, vous ne regarderez plus les sacs à main comme avant», voilà ce qu'on peut livre sur la quatrième de couverture, et qui peut déjà donner un avant-goût de l'absurdité humoristique et du ton décalé de l'histoire. Le livre d'André Bouchard démarre sur une idée toute simple: une petite fille est terrorisée par le sac à main de sa mère. À partir d'un objet parfaitement banal, présent dans le quotidien et qu'on connaît absolument tous, elle va s'imaginer un nombre incalculable de scénarios à partir de ce simple sac, qui devient un monstre terrifiant à énorme bouffe sans fond, couverte de dents pointues. L'imagination sans fin et burlesque de l'auteur nous dévoile tout un univers narratif et visuel à partir de ce sac. La petite fille puise son imagination à partir de la forme et de la couleur de l'objet, et du fait qu'il ressemble à une sorte de grande poche prête à engloutir n'importe quoi (un véritable monstre à grande gueule prêt à tout dévorer).

En termes de narration, on pourrait dire que le livre s'articule à travers une succession de théories et hypothèses émises par la petite fille, avec le sac à main comme fil conducteur. Chaque planche présente une histoire différente, une situation comique particu-

lière, imaginée par la petite fille. Ce qui montre ici à quel point un simple objet peut autant susciter l'inspiration chez l'enfant qui, par la peur ou la méfiance, nous dévoile un nombre incalculable de situations absurdes et comiques à partir de l'objet. Par exemple, on a une planche où le sac à main est confié à un dresseur de cirque, comme s'il s'agissait d'un tigre ou d'un lion (comme on peut le voir dans l'illustration page 4). Chaque planche est un sketch comique à elle toute seule, et l'auteur n'hésite pas à retourner les codes de narration dans le conte ou l'histoire pour enfants. Dans cette idée de jouer avec le quotidien par l'humour, j'ai jugé intéressant et pertinent d'évoquer ce livre, car d'une part il illustre parfaitement ce que j'avance dans cette partie, c'est à dire comment est-ce que l'imagination peut prendre forme dans notre esprit, et ce même dans les situations les plus quotidiennes et les plus banales. Un simple sac à main devient une terrible bête ou un monstre, dont la fille cherche éperdument les moyens de s'en débarrasser. Par son imagination, elle se posera également des questions et cherchera à y répondre; pourquoi est-ce que sa mère tient tant à garder cette horrible chose? Ce livre est un recueil de théories enfantines sur les raisons du pourquoi et du comment d'un tel objet.





retrouver dans le livre d'André Bouchard.

On trouve des surfaces ondulées comme sur l'arbre (fig.1), des surfaces lisses comme l e plancher, articulé autour de traits droits et ondulations (fig.2).

J'ai repris également la bouche monstrueuse du sac à main (fig.3).

Je voudrais aussi m'étaler sur le trait graphique du livre, et m'approcher d'un peu plus près du trait, des croisillons et de la texture du dessin. Le livre d'André Bouchard me fait énormément penser au style de certains graveurs comme Gustave Doré ou encore Francisco de Goya. Si je prends l'illustration de la couverture du Sac à main façon Ogre, qu'on peut voir en haut de la page, on peut noter qu'il y a une véritable cohésion entre cet aspect gravure et cet aspect burlesque et humoristique qu'on peut trouver dans les caricatures politiques contemporaines, et tout ce parfait mélange constitue une imagerie agréable pour l'enfant. Pour rester dans l'idée du conte avec cette illustration, on note dans un premier temps le fond blanc, très présent, tout en mettant en avant l'illustration et la typographie pour le titre. L'essentiel de l'image est constitué de traits noirs (au feutre fin je dirais), et présente un certain nombre de

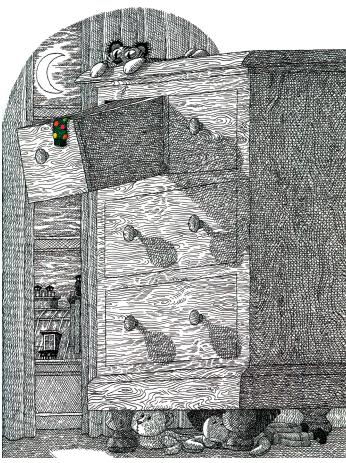
7-L'abominable sac à main, écrit et illustré par André Bouchard. Publié en 2013 aux éditions du Seuil Jeunesse.

L'imagination comme terrain de jeu

textures en fonction des différentes surfaces, avec des zones plus ou moins grouillantes, plus ou moins quadrillées et évidentes, avec un vrai travail autour de l'ombrage et de la texture qui se mélangent, même s'il y a une importante dans la régularité des gris.

Vient aussi la couleur: les éléments phares de l'illustration permettent d'indiquer et de guider le regard de l'enfant-lecteur. L'Ogre Sac à main est coloré avec des couleurs très vives et évidentes dès le premier regard, qui contrastent avec le reste de l'image. Il y a toutefois, par-dessus les plages de couleurs, pour les tissus par exemple, des textures et des ombrages par le trait, pour garder un vrai lien graphique entre les personnages et le décor.

On peut noter une différence de trames si je la compare à l'illustration présente ici, où le changement de décor amène forcément à des textures différentes. Ici, le décor est constitué de meubles, de formes carrées et droites, la trame varie forcément, et l'aspect foisonnant et broussailleux de la Nature est absent. La surface beaucoup plus lisse et « mobilière » amène à une image qui s'oriente plus vers du quadrillage et du gris régulier, contrairement à ce que l'on peut trouver dans des illustrations plus contesques ou florales comme sur la couverture.



Détail d'une illustration de L'abominable sac à main

Nous avons donc vu que l'imagination pouvait être omniprésente et prolonger l'histoire de n'importe quel élément comme la tâche ou le sac à main. C'est aussi valable pour certaines situations, comme dans le livre d'Anthony Browne: le tunnel8. L'auteur est surtout célèbre pour son personnage humoristique et rêveur, Marcel le singe, mais éloignons-nous de ce chimpanzé pour nous concentrer sur un univers un peu plus sombre que nous propose l'auteur dans son Tunnel.

C'est l'histoire d'un frère et d'une petite sœur qui ne se supportent pas et passent leur temps à se disputer et à se bagarrer. Lui est plutôt passionné foot, et elle, passe ses journées à se plonger dans des livres de contes. Un jour, ils se retrouvent dans un immense terrain vague, sans savoir quoi faire. Très vite, comme il n'y a rien à faire, ils s'ennuient, et le frère trouve un tunnel, étroit, qui s'enfonce dans l'obscurité totale, il s'y plonge, et sa sœur attendant son retour attend encore et encore. La peur et la lassitude d'attendre la gagnent peu à peu et elle se décide à entrer dans le tunnel pour chercher son frère.

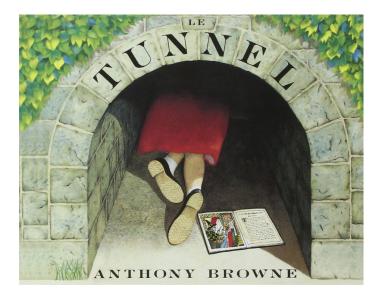
Le couloir est très long et de plus en plus sombre, mais la petite fille se retrouve dans une immense forêt très épaisse. En s'aventurant vers la profondeur de la forêt, la petite fille, en proie à la frayeur, à l'angoisse, fait face à une forêt fantastique habitée par toutes sortes de monstres et de personnages qu'elle a déjà perçue dans ses histoires. Pour le coup, son imagination lui joue des tours, et toutes les histoires qu'elle a lus (le petit chaperon rouge, le haricot magique, la maison en pain d'épice), prennent vie et rôdent autour d'elle jusqu'à ce qu'elle parvienne à retrouver son frère.

Si je parle de ce livre, c'est pour cette idée comme quoi l'imagination devient réelle, simplement à cause de la frayeur et de l'angoisse de la petite fille, mais aussi le fait que dans des situations extrêmement banales (errer et jouer dans un terrain vague après avoir été puni par maman pour

8-Le tunnel, écrit et illustré par Anthony Browne. Publié aux éditions Kaléidoscope en 1989 pour la version française. Version originale: The tunnel, publié en 1989 aux éditions Iulia MacRae Books.

PREMIÈRE PARTIE / IMAGINER À PARTIR DES CHOSES QUI NOUS ENTOURENT

faire trop de bêtises), on peut se voir projeté dans un univers qui nous est propre, et je pourrais même m'étendre sur la géographie de l'espace: les deux enfants découvre ce passage vers l'imaginaire en plein d'un terrain vague couvert de graffitis, de déchets et de briques, bref, tout ce qu'il y a de plus ingrat et banal comme espace. La couverture en dit beaucoup sur le déroulé de l'histoire, car on peut voir les jambes de la fille qui s'enfonce vers l'obscurité, après avoir posé son livre de conte à côté: on sait par avance qu'elle sera en proie à son imagination nourrie par ses lectures, et que s'enfoncer dans un espace sombre va accentuer cette frayeur.



Pour ce qui est de l'esthétique du livre, on est bien loin de la trame ou l'aspect «gravure» de A. Bouchard. J'ai toujours adoré le style graphique d'A. Browne, et ses peintures hyperréalistes. On a un vrai travail de représentation et un souci du détail, notamment sur les visages, les cheveux, et sur les éléments du quotidien, comme le tissu, le motif des briques ou de papier peints, dans un style pictural très américain me faisant penser aux images de Norman Rockwell, en y ajoutant une forme de fantaisie humoristique.

Je vais surtout m'attarder sur le passage de la forêt. La petite fille seule est habillée en rouge vif (référence directe au petit chaperon rouge), et elle se balade dans une immense forêt verte, brune, et sombre (ce qu'on peut voir dans l'image en dessous). L'épaisseur des



Planche illustrée de la forêt dans Le tunnel

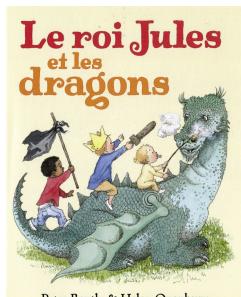
L'imagination comme terrain de jeu

arbres, leurs écorces, leurs branches, leurs textures et leurs présences prennent toute la place de la composition. En plus d'avoir apporté un coté «jeu» dans le dessin (on peut s'amuser à trouver tous les éléments et indices faisant référence aux contes), l'auteur a fait ici un véritable travail de répertoire de textures, et de formes pour la peau de l'arbre, avec un nombre de traitements graphiques assez impressionnant, qui varient selon les formes. L'arbre devient à lui tout seul toute une histoire, et reflète même différentes teintes et couleurs comme des bruns, des verts et des bleus. En regardant de plus près le tronc, on peut apercevoir un terrible loup déguisé en grand-mère, un ours qui court, une horrible tête de sanglier grognon, une masse d'arme ... Quant aux textures de bois, on peut voir qu'il y a du lisse, du craquelé, du troué, de la rondeur et du verticale ... Une texture différente amène à un langage et une partie différente, je vais en parler de façon plus précise dans ma deuxième partie, mais il est intéressant d'insister sur l'importance du trait et de la texture pour créer des variations de surfaces et de formes, afin d'accentuer la vivacité, l'« organisme », et le bruit d'une image.

Dans le titre de cette sous-partie, j'évoque l'imagination traitée comme un terrain de jeux dans l'album pour enfants, car il est vrai que dans le quotidien, le fait de faire apparaître des personnages et des situations, se raconter des théories ou des anticipations à partir d'un simple objet peuvent amener à cette notion de jeu, en l'occurrence du Jeu de Rôle. Attribuer une histoire à un objet et à soi-même serait de l'ordre même d'interpréter un personnage à travers le récit ou le jeu. Maintenant, à travers d'autres études de cas, je voudrais parler de la notion de «terrain de Jeu» au sens littéral du terme. Si l'imagination sert d'outil et de terreau au jeu de l'enfant, le terrain, le territoire géographique et physique peut très bien devenir un décor dans lequel l'enfant-protagoniste peut y développer un scénario ou un jeu, avec ses propres règles.

Dans le livre *Le roi Jules et les Dragons* ⁹(dont on peut noter la couverture ici), le jardin devient le jeu, et donc l'aventure. Le livre raconte l'histoire de 3 enfants (Jules, Léo et Gaspard), qui avec leurs armes et leurs outils, vont construire une puissante forteresse dans la forêt, pour défendre le royaume contre les dragons et les monstres. Jules est le roi (une couronne en carton sur la tête, et une épée en bois), et avec lui ses deux amis, ses sujets. Jules construit son royaume et s'attribue une mission: débarrasser son royaume (le Jardin, en l'occurrence) des dragons et autres monstres qui empiètent sur son territoire.

La notion de Jeu de Rôle est très présente ici, car tout d'abord il y a les déguisements des enfants, ainsi que la forteresse construite à partir d'un carton, un tissu et quelques bâtons, et puis le Jardin. On oublie le simple jeu dans le jardin, les enfants se projettent dans un imaginaire collectif dans une forêt, face à une armée de monstres qui fuient face à leurs coups dévastateurs.



13

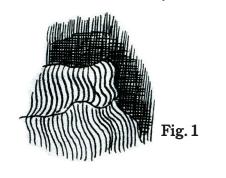
Peter Bently & Helen Oxenbury

Dans un style graphique évoquant le trait de Maurice Sendak, on peut noter qu'il y a les illustrations colorées, plus grandes, et les petites illustrations en noir et blanc, avec un aspect « croquis » ou « esquisse ». À travers un trait très anglais, l'illustratrice nous dévoile des personnages et des décors dans un style graphique très tendre et doux, avec l'apport des couleurs évidentes comme les pulls des trois enfants (rouge, bleu et beige, assez discernables à travers le décor), et puis vient toute une gamme de verts (le Jardin et les écailles émeraudes des Dragons), vient ensuite le passage des monstres chargés en termes de teintes et de couleurs vives, qui vont renforcer l'étrangeté bestiale. Ces illustrations me rappellent les moments de mon enfance où je m'imaginais des scénarios et des aventures dans mon Jardin, armé d'un bâton ou accompagné, avec cette idée que ce que j'imagine est sous l'emprise de l'imaginaire. Les trois enfants sont seuls face à toute une armée de dragons, et ils triomphent.

9-Le roi Jules et les dragons, écrit par Peter Bently et illustré par Helen Oxenbury, édité en 2012 à l'école des loisirs pour la version française. Version originale: King jack and the Dragon, édité en 2011 aux éditions Penguin Books.



Exemple d'illustration en noir et blanc du Roi Jules et ses amis





Quelques exemples d'imitations de textures présentes dans les illustrations du *Roi Jules et les dragons*, en y accentuant le contraste entre parties pliées et ombrés et surfaces claires et blanches.

On a tout de même cette notion de sécurité et de tendresse qui est ramenée avec le troisième de la bande (le petit dernier). Pendant que Jules et Léo (les deux plus âgés) se jettent au combat en hurlant face aux bêtes, Gaspard, lui, est encore dans l'appréhension et la compréhension de ce qui l'entoure (il a l'air d'avoir deux ou trois ans), et est plutôt dans une posture pacifiste en analysant un des dragons, qui lui aussi, à son tour analyse l'enfant dans une posture tout à fait inoffensive. Je pense que cet élément est essentiel, car il nous rappelle que, à travers le combat chevaleresque, on suit l'histoire d'un Jeu de Rôle de trois enfants dans un Jardin.

La seule chose qui puisse mettre fin à leur histoire, c'est les parents qui viennent chercher leur enfants, car il commence à se faire tard. Au fur et à mesure de l'histoire, les compagnons de Jules se font «emporter par des géants», car la nuit tombe et qu'il est temps de partir. Jules est seul jusqu'à ce que ces parents viennent le chercher, en lui promettant qu'il pourra recommencer dès le lendemain pour de nouvelles aventures!

En observant l'illustration de gauche, je dirais que l'illustratrice aurait utilisé un crayon fin, ou du moins du graphite afin de dessiner les formes, les tissus, les visages et autres en les cernant par le trait. On peut y voir des lignes à l'allure fragile, qui déambule d'un point à un autre, sans aller dans la rigidité ou la droiture pure et simple. Et puis vient l'ombrage. J'avais parlé de M.Sendak en disant que les illustrations me faisaient penser à son style, car il est vrai qu'on peut retrouver un aspect « gravé », ou du moins, quadrillé. Il ne s'agit pas de gravure, mais on peut noter que la technique d'ombrages et de zones d'ombres est effectuée à travers la hachure et la courbe. On le perçoit surtout dans les illustrations vers la fin de l'histoire, où les personnages sont plongés dans le noir. Des traits verticaux qui passent au-dessus ou en dessous des traits horizontaux, avec certaines zones où on peut noter des lignes diagonales plus ou moins denses. On peut noter l'importance du sens des traits, pour traduire le pli du tissu par exemple, ou même pour indiquer des directions et des sens de surfaces. Cette sorte de dureté de la trame vient apporter une texture et une forme de vivacité aux illustrations assez belles. Le trait gravé peut réellement apporter le grain à l'illustration, et est une arme indispensable pour évoquer l'idée de fantastique, d'Imaginaire, ou même de monstruosité.

Le jardin peut donc se transformer en une terre médiévale peuplée de dragons et de monstres, mais la maison aussi peut devenir à elle toute seule un vrai territoire dangereux. On est donc dans cette idée de décor familier et confortable, se transformant en quelque chose de méconnu et de dangereux. On pourrait même parler d'un lointain et d'un ailleurs, à disposition de l'enfant, par l'imagination.

À travers un exemple d'album Jeunesse, j'ai parlé du jardin transformé en décor imaginatif, mais je vais maintenant parler de la maison comme décor. Chris van Allsburg est un de ces auteurs, illustrateurs américains très connus à avoir traité cette thématique-là à travers plusieurs livres pour enfants. C'est l'auteur du livre illustré très connu *Jumanji* 10. L'histoire parle de deux enfants

10-Jumanji, écrit et illustré par Chris van Allsburg, publié en France en 1983 aux éditions L'école des loisirs. Pour la version originale, il a été publié en 1981 aux éditions Houghton Mifflin Harcourt.

L'imagination comme terrain de jeu

qui découvrent un jeu de société. En l'ouvrant et en commençant à jouer, chaque tour provoque une conséquence désastreuse: libérer un lion rugissant dans le grenier, faire apparaître une meute de singes malins dans la cuisine ... Au fur et à mesure, la maison devient le théâtre de tout un ensemble d'éléments imaginaires. La jungle s'invite elle-même dans la maison. L'ailleurs exotique s'empare des pièces familières que connaissent les enfants.

L'enfant-lecteur est plongé dans un univers fantastique extrait de l'imagerie de la jungle, à travers un récit détaillé et des illustrations au crayon, en noir et blanc, qui accentuent l'immersion de l'enfant. Le trait fin, détaillé et lisse de l'auteur apporte une véritable vivacité et un souci de composition de l'image et du détail qui ne laisse pas indifférent.

Pourtant, je ne vais pas m'étendre sur ce livre, mais plutôt sur un autre album illustré du même auteur: Zathura ¹¹. On est exactement dans le même concept que Jumanji, mais cette fois-ci, plutôt que d'explorer un ailleurs exotique évoquant la Jungle, on se retrouve ici dans l'imaginaire science-fiction. Ce livre a également fait l'objet d'une adaptation au cinéma, et si je préfère m'étendre là-dessus plutôt que sur Jumanjiest pour le style graphique différent, et pour ce rapport à la texture et la trame, qui est également au cœur de mon sujet de mémoire. Je me suis dit qu'apporter un peu de science-fiction et de spatiale dans ce mémoire très chargé en termes de fantastique et de chimère pourrait diversifier l'ensemble d'imageries que j'analyse.

Pour résumer l'histoire, on suit les aventures de deux frères: l'aîné s'appelle Walter et le plus petit s'appelle Danny. Comme très souvent dans les livres illustrés, ils passent leur temps à se disputer, à se casser mutuellement les jouets ... Un jour, alors que leurs parents partent le temps d'un après-midi, il se battent dans le jardin, sur la pelouse. Ils trouvent alors une boîte de jeu. On note une allusion directe au livre Jumanji, car il s'agit exactement de la même boîte. Un peu plus tard, alors que Walter regarde la télé pour passer le temps, Danny inspecte la boîte, qui fait tomber un autre plateau de jeux caché dans le fond. L'imagerie du plateau de jeu renvoyait à des météorites, des comètes, des vaisseaux extra-terrestres ou des robots du futur. De la même façon que dans Jumanji, les deux enfants jouent avec les dés, et chaque tour fait apparaître un élément fantastique fictionnel dans la maison, un robot tueur, un mini trou noir dans la maison, une absence de pesanteur...

Les deux enfants se rendent alors compte que la maison n'a plus rien autour d'elle: la pelouse, le quartier, les maisons voisines, tout a disparu! En regardant par la porte d'entrée ou par les fenêtres, ils s'aperçoivent que la maison flotte dans la galaxie. Ils sont perdus dans l'espace.

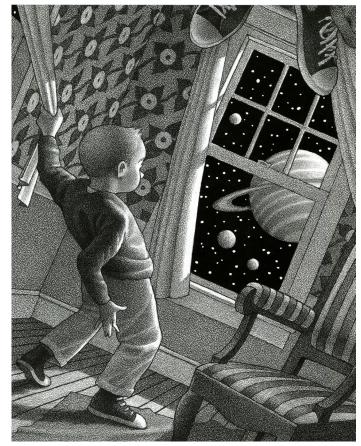


Illustration présente sur la couverture de Zathura

La maison devient un véritable terrain de jeu, et même un vaisseau spatial, et les enfants devront esquiver les attaques d'un terrible robot tueurs ou encore la visite d'un reptilien de l'espace. On retrouve la même idée véhiculée dans *Le tunnel* de Anthony Browne, où il est question d'ennui qui amène à vivre une aventure semée d'embûches et d'obstacles. Évidemment, à la fin, on peut s'attendre à ce que les deux frères terminent le jeu et se retrouvent de nouveau dans leur quartier, à la surface de la planète, et se réconcilient et ont appris à mieux se connaître à travers toutes ces épreuves.

¹¹⁻Zathura, écrit et illustré par Chris van Allsburg. Publié en 2003 aux éditions L'école des loisirs en France. Pour la version originale: Zathura, a space adventure, publié en 2002 chez Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company.



Détail d'une des illustrations présentes dans Zathura, le reptilien

Si je parle de ce livre, c'est certes pour l'admiration que j'éprouve pour l'auteur, pour la narration, mais c'est surtout pour les illustrations. Comme je l'avais dit, j'ai adoré le travail détaillé et fin sur les images de Jumanji, mais je trouve que dans les planches de l'album *Zathura*, l'auteur apporte un grain, une texture et même un parti pris artistique assez radical en plus dans son dessin.

Tout d'abord, l'efficacité de la représentation: C.Van Àllsburg est dans une pratique très réaliste de la représentation, car les éléments de la maison, les visages, les effets de plis sur les tissus et les vêtements ainsi que toutes les différentes textures que l'on peut discerner sont traités dans un véritable souci de réalisme. Cette sensation est d'autant plus palpable, par exemple, sur des éléments comme sur les écailles de l'homme-reptile, ou encore le dessin de l'herbe dans la pelouse, par exemple. À cela vient un autre facteur: la stylisation. Il faut noter que l'illustrateur cerne volontairement les formes, les personnages, les objets et les éléments. Chaque chose est cernée avec un trait noir assez épais afin de bien faire discerner chaque élément de l'illustration, pour la rendre plus lisible et nette. Ce qui représente une partie assez fort quand on sait que le dessin réaliste implique justement de ne cerner les formes sous aucun prétexte.

Dans un second temps, un deuxième élément graphique vient perturber la vraisemblance de l'illustration: la texture. Certes, chaque image est construite selon un souci de dégradés, de la variété de textures et d'effets, mais pourtant, si on regarde d'un peu plus près, l'effet du crayon sur le papier est, pour le coup, extrêmement granuleux. Il semblerait que l'auteur ait utilisé un papier avec un grain très accentué, car ici, les ombres sont constituées d'un nombre incalculable de petits points, et on n'est plus dans des gris et des dégradés

lisses et progressifs, mais bien dans un grésillement permanent. Cet effet granuleux apporte un mouvement et même un vrombissement au dessin. Lorsque je parlais de grain un peu plus haut, ce n'était pas seulement une figure de style: le dessin fait réellement preuve de grain et de vibrance.

D'autant plus que ce parti pris de dessin est parfaitement en adéquation avec l'univers science-fiction des années 60 ou 70. Seules les plages de noir de l'espace (à travers les fenêtres ou la porte d'entrée) sont d'un noir profond, sans variation, sans changement de rythme et de densité. Ce qui apporte aussi une véritable profondeur aux illustrations, et cette sensation d'espace infini. Là où *Jumanji* faisait preuve de formes lisses, douces, et ondulé, *Zathura* part sur une imagerie rugueuse, stridente et grésillante qui apporte un petit élément esthétique en plus, selon moi. La texture et la trame ont donc leur rôle à jouer dans l'immersion imaginative de l'enfant-lecteur.

À travers tous ces exemples, il a été retenu que l'imagination est une source intarissable d'histoires et d'aventures. Des objets du quotidien, des décors ordinaires et familiers peuvent très vite amener au fantasme et au lointain. J'ai déjà évoqué à une ou deux reprises cette idée de faire venir un ailleurs et un lointain chez toi, et c'est ce que je vais maintenant décrypter plus en profondeur dans ma deuxième sous-partie.

Invitation au voyage depuis la chambre

L'illustrateur et l'auteur utilisent donc la faculté imaginative de l'enfant comme un outil à transformer le quotidien en un jeu. Je vais maintenant parler d'une notion importante: l'invitation au voyage. L'imagination va toujours pousser l'enfant à l'aventure, le chemin, le voyage et l'exploration vers le lointain et l'ailleurs. Dés qu'un enfant commence à manipuler des jouets ou des figurines, il va très souvent tendre à se créer un univers, et donc s'inventer des scénarios basés sur l'idée de voyage et d'aventure.

J'ai déjà parlé, un peu plus haut, de la maison transformée en un terrain de jeu ou même en un territoire dangereux et lointain, mais je vais me pencher sur une pièce particulière de la maison : la chambre.

La chambre est un point géographique et conceptuel qui joue un rôle majeur dans l'album Jeunesse. Il s'agit de l'espace propre à l'enfant. Elle lui appartient, et forme en quelque sorte son «chez-soi». Les jouets, les livres, les dessins, et tout autre objet ou élément qui serviraient de décorations, ainsi que la taille et l'ergonomie de la pièce forment un ensemble qui peut constituer la personnalité de l'enfant (matérialisée en la chambre). Il y a beaucoup d'albums ou d'histoires pour enfants, dont l'intrigue et le voyage commencent par la chambre.

La chambre, dans les exemples d'albums que je vais présenter dans un instant, forme à elle seule une invitation au voyage. C'est la pièce intime et confortable qui appartient à l'enfant.

À travers sa fenêtre qui donne vers l'extérieur, à travers toutes les choses qui se trouvent dans sa pièce, l'enfant peut ressentir en lui l'envie d'explorer le monde, de mettre les pieds dans l'ailleurs ou le lointain. Les jouets, les figurines, les posters, les dessins, la tapisserie ou les papiers peints sur les murs, l'avion suspendu au plafond, et évidemment les albums illustrés vont créer un ensemble de choses qui pourraient à la fois représenter l'univers imaginaire de l'enfant (donc quelque chose de proche et intime), et en même temps, ces éléments vont évoquer des pays ou des territoires lointains. L'enfant va donc ressentir en lui cette envie de s'évader à travers son songe et son rêve, et sentira en lui cette sensation frissonnante d'excitation et d'envie de voyage et d'exploration, de la même façon que le hobbit Bilbo Sacquet, devant le pas de sa porte à Cul-de-sac, regardant le lointain, parsemé de champs et de collines verdoyantes, de forêt un peu plus sombre et de chaînes de montagnes bleues et infinies 12 ...

La chambre est donc une invitation au voyage, le départ d'une aventure et d'un chemin. Très souvent il peut s'agir d'un voyage et d'un récit initiatique, où le personnage devra passer forcément par des obstacles et des passages plus ou moins dangereux et hostiles. Il verra aussi cependant de merveilleuses choses, rencontrera toutes sortes de personnages de toutes les couleurs et toutes les formes. La fin du voyage représente pour lui un but à atteindre. À la fin de son périple, il aura gagné en maturité et en fantaisie par l'expérience acquise. C'est ce qu'on peut noter dans la plupart des livres de Claude Ponti, par exemple les livres. Le Doudou méchant et Schmélele et l'Eugénie des larmes 13. Dans les deux cas, un enfant a perdu ses parents, et il doit alors faire preuve de courage et d'indépendance afin de les retrouver, seul et livré à lui-même. Il commence généralement depuis sa chambre, et puis se met à explorer tout un monde, à travers les magnifigues planches dessinées de C.Ponti, peuplées

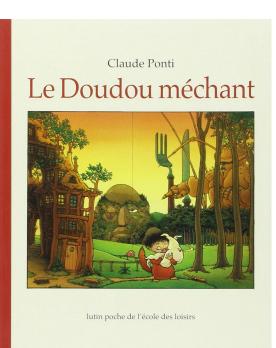
12 - D'après *Bilbo le hobbit*, écrit par J.R.R Tolkien, publié pour la première fois en 1937 aux éditions Allen & Unwin (Titre original: *The hobbit, or There and back again*)

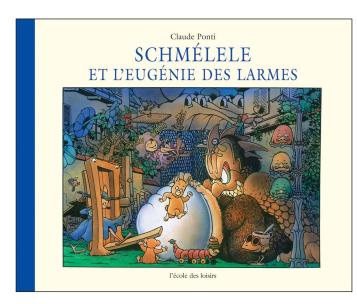


17

Illustration de Alan Lee pour la réédition illustrée de *Bilbo le Hobbit*, en 2012

13 - Le Doudou méchant (publié en 2000) et Schmélele et l'Eugénie des larmes (publié en 2002), écrits et illustrés par Claude Ponti, publiés aux éditions L'école des loisirs,

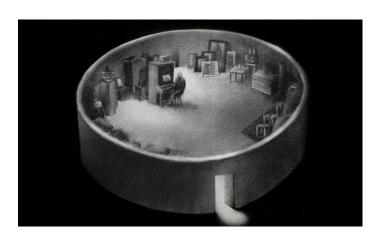




Couvertures des livres *Le doudou méchant* et *Schmélele et l'Eugénie des larmes*, de Claude Ponti.

de toutes sortes d'éléments, d'animaux et de monstres aussi étranges les uns des autres. Le personnage passe par des passages contemplatifs et agréables, à travers des situations où il se fera aider par des habitants étranges, ou doit forcément traverser et affronter des obstacles, comme les monstres (la thématique du monstre face à l'enfant est quelque chose de quasiment récurrent dans l'univers illustré de C.Ponti, et je reviendrais là-dessus plus en détail, dans me deuxième partie). Et puis, la fin représente pour le personnage le but recherché et atteint, qui l'a poussé à faire tout ce voyage et à vivre toutes ces expériences: toutes ces péripéties valaient bien la peine d'être vécues! On le sait donc, traiter de l'imagination dans un album illustré implique de raconter un voyage, une aventure, et la chambre est un élément de départ très efficace pour l'immersion de l'enfant-lecteur dans un scénario. En effet, il pourrait s'identifier au personnage, et imaginer à son tour qu'il part à l'aventure depuis sa chambre.

Évidemment, cette forme d'excitation et de frisson avant de franchir le premier pas vers le lointain peut susciter aussi comme première émotion la peur, ou plutôt la méfiance face à ce qui nous est inconnu. C'est ce qu'on peut relever dans le court-métrage d'animation *Le petit ici et le grand ailleurs* de Michèle Lemieux. Certes, il ne s'agit pas d'un album, mais il me semble judicieux d'évoquer le travail de M.Lemieux autour de ce projet 14.



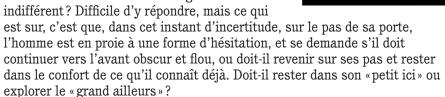
On peut voir un personnage, un homme dans une pièce: son espace, son monde. La pièce pourrait très bien être sa personnalité, ses souvenirs entassés et son expérience, matérialisés en une chambre ronde et circulaire. Et puis, à l'extérieur: rien, le noir absolu, la pièce ronde est tout ce qui peut ressembler à un décor, et c'est le seul point de repère spatial qu'on peut distinguer, et que le personnage peut distinguer aussi.

En ouvrant la porte, le protagoniste est face à ce qu'on dirait, à première vue, le néant. Et pourtant, très vite, à travers des petites lueurs, des mouvements, des sons, des variantes et

14-*Le petit ici et le grand ailleurs*, réalisé par Michèle Lemieux à l'aide de l'écran d'épingle en 2012, visible sur YouTube sur la chaîne ONF

Invitation au voyage depuis la chambre

changements de musiques et de rythmes, on aperçoit des organismes, des choses vivantes et inconnues, qui vivent, bougent et font tout un tas de bruits. Pour ma part, j'avais pensé, en voyant les formes, aux profondeurs et abysses sous-marins, là où se cachent et gigotent toutes sortes de formes de vies aussi étranges qu'inconnues, on pourrait aussi parler d'objets hybrides ou chimériques. On est donc, comme le protagoniste, face à un véritable orchestre organique et animal jouant d'étranges mélodies. Est-ce inoffensif? Est-ce agressif? Est-ce indifférent? Difficile d'y répondre, mais ce qui



Pour réaliser cet univers imaginaire, M.Lemieux a utilisé une technique d'animation peu commune: l'écran d'épingle. L'auteure explique le procédé dans une de ses vidéos ¹⁵:

« Un châssis métallique, dans lequel 240000 tubes sont insérés, posés les uns sur les autres, retenus par les serts sur les côtés du cadre. Dans chaque tube est insérée une épingle, qui a quelques millimètres de plus que le tube, de sorte que si on pousse vers l'avant depuis l'arrière, l'épingle sort en saillie. Un éclairage latéral et rasant projette une ombre. La caméra, en face, ne voit pas l'épingle, mais l'ombre projetée. C'est l'ombre qui va créer la valeur de gris. »

Cette technique d'animation, longue et fastidieuse, apporte un magnifique résultat, qui donne une impression de dessin au crayon ou au graphite, en noir et blanc, qui bouge. Un résultat détaillé, poussé en termes de contrastes, de lumières et d'ombrage, avec un véritable effet granuleux et texturé. Ce grain apporte à l'image une vraie vivacité, une vibrance et un bruit au niveau des gris, mais aussi au niveau des mouvements qui restent fluides, avec tout de même un aspect saccadé qui ne dénature en rien le charme de l'animation, mais au contraire, apporte également du granuleux aux mouvements de personnages.

On est ici dans une approche de noir et blanc qui raconte l'exploration de l'obscure lointain. L'obscurité joue un rôle essentiel, il donne une trame et une technique de langage très impactant et riche. On peut aussi noter comment le personnage est face à une forme de barrage ou une barrière, pour traduire sa méfiance, qui prend forme par cette idée de peuplade et de monstruosité face au personnage.

Éloignons-nous de l'ombre et ses habitants grouillant pour retrouver le confort de la chambre. Dans son récit autobiographique *Voyage autour de ma chambre* ¹⁶, Xavier Demaistre souligne les nombreuses solutions contre l'ennui si on devait s'enfermer dans sa chambre et souligne un nombre incalculable de possibilités à développer son imaginaire, ou son envie d'aventure et de voyage, tout en profitant du confort que procure la familiarité du lit, de la cheminée, du fauteuil, des plumes et des carnets. On l'a donc vu, la chambre va représenter à la fois le confort et le « petit ici », mais, à travers l'imagination et le rêve, elle va susciter l'ailleurs et le lointain.

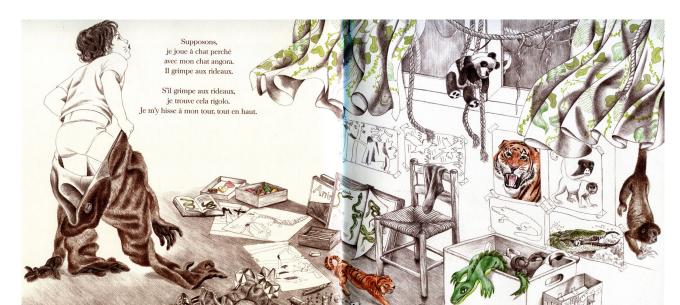


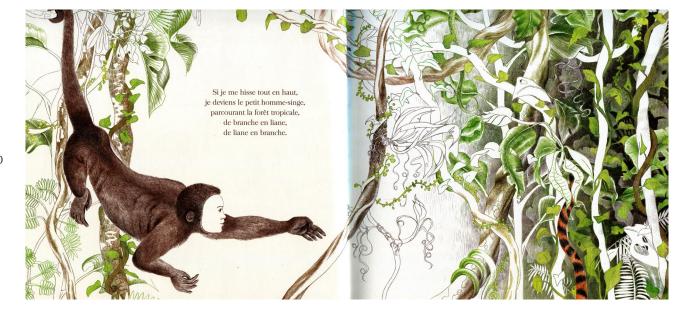


Ces trois images sont extraites du court-métrage de M.Lemieux, *Le petit ici et le grand ailleurs*.

15 - Vidéo disponible sur YouTube sur la chaîne ONF. La réalisatrice y explique le processus de création. Nom de la vidéo: Le grand ailleurs et le petit ici-Michèle Lemieux et les secrets de l'écran d'épingles

16-Voyage autour de ma chambre, de Xavier Demaistre. Publié pour la première fois en 1794. Version PDF disponible sur le site Feedbooks.com





Il est temps maintenant de parler de livres pour enfants traitant du voyage et de l'aventure imaginaire à partir de la chambre. Et je vais commencer par parler de la Jungle. Beaucoup d'albums qui traitent de cette thématique-là s'emparent très souvent du thème de la Jungle. Pourquoi? Je pense pour ma part qu'il s'agit de ce qui caractérise le mieux, pour nous, Européens et Occidentaux, l'ailleurs. La diversité et l'étrangeté des formes et des couleurs que l'on trouve dans les plantes ou chez les animaux: tout ceci va se traduire chez nous par une sincère fascination. Et dans cette idée de la chambre qui peut être autant un espace proche et intime qu'un espace lointain, inconnu et parfois même dangereux, la thématique de la Jungle se prête parfaitement bien à des livres s'adressant à des enfants en pleine construction et évolution de la perception qu'ils ont du monde.

Dans le livre Le ventre du crocodile ¹⁷, on nous raconte l'histoire d'un enfant dans sa chambre, qui enfile un costume de singe. On peut voir l'attrait que l'enfant éprouve pour la Jungle, car sa chambre est décorée de telle sorte à ce qu'elle ressemble à une véritable forêt exotique. La chambre se transforme alors en une véritable jungle, peuplée par des serpents, un tigre flamboyant et un terrible et monstrueux crocodile. L'enfant à l'aide de son costume se transforme en singe et se balance d'arbre en arbre à travers la Jungle. On rejoint ce que je disais pour ce qui était de l'in-

17 - Le ventre du crocodile, écrit par Olivier Bardoul et illustré par Marion Janin. Publié en 2015 à l'atelier du Poisson

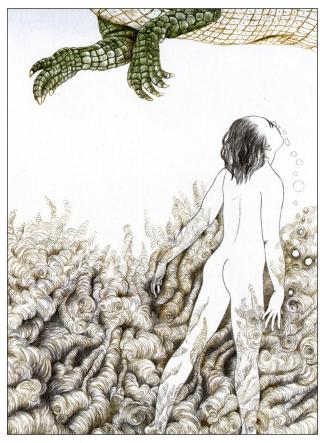
Invitation au voyage depuis la chambre

vitation au voyage à partir de la chambre : les différents éléments qui habitent la chambre (jouets, dessins, livres, rideaux, posters et autres), cohabitent ensemble pour former un véritable paysage exotique. D'une planche à l'autre, on se retrouve projeté dans un lointain réel pour l'enfant. Les couleurs de la chambre y contribuent beaucoup, car, même si le dessin en noir et blanc est très présent, on peut noter plusieurs petits éléments retenant notre regard, avec des touches de verts (les motifs de feuillages sur les rideaux ou la peluche de crocodile), ou encore du orange (la figurine de tigre). Il faut aussi noter le brun du costume de singe qu'est en train d'enfiler l'enfant. Il ne suffira à l'enfant que de quelques secondes pour passer de la chambre à la jungle grouillante de feuillages et de serpents, où il se sent chez lui tout autant que dans sa chambre.

L'illustratrice Marin Janin nous plonge dans un univers exotique grâce à un trait de dessin détaillé et varié: on y retrouve du crayon de couleur, du graphite, mais aussi du feutre fin. Ce qui fait la particularité de son travail, c'est la cohabitation de plusieurs techniques de dessin sous une même image, ce qui se prête extrêmement bien lorsqu'on traite une esthétique très broussailleuse et foisonnante comme la Jungle. Des outils comme le crayon amènent très vite à un travail de dégradé et de passage délicat d'un espace à un autre, mais ici, la dessinatrice travaille à coup de hachures, comme avec la gravure. Si on observe les planches d'un peu plus près, on note le traitement du poil du singe, où aucun travail d'ombrage n'est fait. Seulement le poil, avec ses sens et ses mouvements. Si on regarde le traitement sur la flore, on peut noter les variétés de verts pour les feuilles, de bruns pour les branches, mais éléments certains branchages et fougères dont on peut juste noter le contour. L'intérieur est blanc, totalement blanc, ce qui les met en avant et les contrastent complètement avec le fond très texturé et assombri. On a donc une sensation de profondeur et de superposition de feuillages et de branchages. Le coup de crayon de M.Janin ne tend pas vers le dégradé progressif, mais articule plusieurs traits fins, qui se densifient plus ou moins en fonction de l'éclairage souhaité. On note un traitement de courbes et d'arrondis, par exemple, au moment ou l'enfant plonge dans l'eau et remonte à la surface.

Le traitement n'est pas réaliste, mais il laisse figurer le mélange de mouvement, de sable ou de poussière, qui remonte et grouille vers la surface, dans un traitement extrêmement minutieux, détaillé, et sableux. Vient alors le crocodile, qui n'est plus, dans ce livre, un animal, mais bien un monstre, on pourrait même parler de dragon. Les formes exagérées, la distorsion et l'exagération anatomique du corps de la bête et de sa mâchoire laissent supposer qu'il s'agit d'un monstre tout droit sorti de l'Imaginaire de l'enfant, à partir des photos ou de ce qu'il a déjà vu du crocodile. Les cravons de couleur (en l'occurrence, du vert, du bleu, de l'ocre, du brun) fonctionnent aussi, à coup de traits et de ligne. De la même facon que la gravure, le trait de l'illustration permet une compréhension directe et immédiate du sens, de la texture, de la rondeur, ou du lisse des parties et des écailles dessinées. Pour continuer sur l'idée de passage de la chambre à la Jungle, il me faut parler du fameux Max et les Maximonstres, écrit et illustré par Maurice Sendak. Pour l'instant, je vais surtout me pencher sur le passage de transition entre la chambre de Max et le pays des Maximonstres.

Au début, le personnage de Max, qui enchaîne les bêtises comme s'il s'agissait d'une vraie



Les 3 images présentes sur cette double page sont extraites du livre Le ventre du crocodile. Les deux premières sont les double-pages illustrant la transition chambre-Jungle et l'image ci-dessus est un détail montrant la texture de l'eau mélangée au sable.

bête, se retrouve puni et seul dans sa chambre. Au départ on peut seulement voir qu'il y a un lit, une fenêtre ouverte (qui évoque déjà cette envie d'explorer l'ailleurs), ainsi qu'une petite table. Avec l'ennui et l'attente, Max, qui déambule à droite à gauche pour patienter, commence à basculer dans son propre imaginaire pour voir sa chambre se transformer en une Jungle. Un premier arbre pousse, puis deux, puis trois. Son lit disparaît, sa table aussi, sa porte et sa fenêtre aussi, pour finalement se trouver dans une Jungle. Le seul lien qu'on pourrait établir avec sa chambre, c'est la lune, qu'on pouvait apercevoir depuis la fenêtre ouverte.





Extraits de Max et les Maximonstres, la chambre se transforme petit à petit en jungle

Max se retrouve dans la Jungle, dans le pays des Maximonstres, son propre pays à lui. L'aspect « motif » des palmiers par leurs formes et leurs couleurs irréalistes contraste avec le sens du détail de l'illustrateur pour nous présenter un paysage totalement imaginaire et fantasmé à travers la vision d'un enfant sur la jungle. On retrouve donc, dans cette transition chambre-jungle cette idée d'invitation au voyage et également l'idée de Peuplade de monstres. Pour ce cas précis, Max use complètement de ce qu'il a dans l'esprit, sans s'aider des éléments de sa chambre. Généralement, on a bien vu que à travers l'album, la chambre est, comme je le disais, la personnalité matérialisée de l'enfant, et est donc décorée (ou habitée) par les jouets, les jeux, les posters et autres, contrairement à la chambre de Max qui, pour le coup, est vide. On peut y distinguer uniquement les choses les plus essentielles pour une chambre: porte, fenêtre, table et lit, rien d'autre.

La fantaisie de Max se passe à travers cet ennuie, qui va le permettre, finalement, de plonger dans un monde entièrement façonné par son imagination et qui, pour le coup, devient totalement immersif et vécu par le personnage.

Nous avons donc vu en quoi la chambre peut caractériser cette idée d'invitation au voyage, mais je vais maintenant me pencher sur un élément encore plus crucial et précis: Le lit. La partie centrale de la chambre, là où l'enfant peut satisfaire un besoin aussi basique que dormir, c'est le lit, et contrairement à la chambre, ce n'est pas un espace ou un lieu, mais un objet. Je vais surtout parler ici du lit comme un point culminant, une sorte de portail entre deux monde, celui de la chambre, et celui du rêve.

D'une façon générale, dans les albums Jeunesse, le lit va représenter le sommeil, et va servir de point de départ à l'aventure de l'enfant dans le rêve ou le songe.

Pour continuer dans l'univers illustratif de Maurice Sendak, je vais évoquer le livre Cuisine de nuit 18. C'est l'histoire d'un petit garçon, Mickey, qui n'arrive pas à dormir à cause d'un bruit de fond («ROUM! DOUM! CLOUP! PLOUM!»). Il se lève de son lit, et râle dans la nuit. Dés cet instant, il bascule de son lit et perd son pyjama, il flotte dans toute la maison sans que ses parents ne puissent le voir ou l'entendre. Jusqu'à ce qu'il tombe dans la cuisine, dans un bol rempli de pétrin à brioche. Il rencontre alors trois « pâtissiers de bonne mine » qui essaient d'en faire une brioche pour le matin. Mickey étant dedans leur fait signe pour qu'ils arrêtent. En sortant de là, le petit garçon porte alors une sorte de costume, un pyjama moelleux et emmitouflant à la brioche, et commence

18-Cuisine de nuit, écrit et illustré par M.Sendak. Publié en 1972 aux éditions L'école des loisirs, pour la version française. Pour la version originale: In the night Kitchen, publié en 1970 aux éditions Harper & Row. Lettres dessinées par Diana

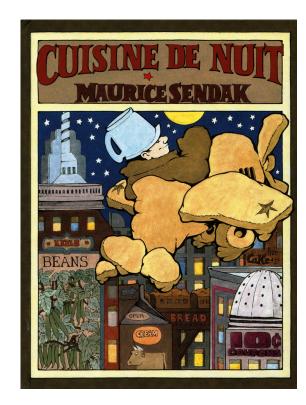
Invitation au voyage depuis la chambre

à modeler une forme étrange avec le reste de la pâte: un avion en brioche. Il s'envole alors dans les airs. C'est alors que les trois pâtissiers lui réclament du lait pour le «pain du matin», et Mickey s'envole de plus en plus haut, jusqu'à arriver au sommet d'une gigantesque bouteille de lait. Après avoir accompli son périple et donné aux bonshommes le lait suffisant, le petit garçon pousse un cri de victoire, et se remet à basculer dans le noir, de la même façon qu'au début du livre, puis il quitte la cuisine et flotte partout dans la maison, avant de retrouver son lit, qu'il est bien content de retrouver, et s'endort paisiblement, dans le moelleux de sa couette...

Le lit est un véritable tremplin à rêve, et est également le point de retour du personnage, une fois sa mission accomplie, afin de retrouver la réalité et quitter le rêve. Sans nul doute, l'auteur nous a raconté un rêve, dont l'enfant est le héros. Grâce à son imagination qui ne rencontre aucune limite ici, le personnage modélise son avion (comme il modélise son propre rêve), et se met à atteindre les plus hauts sommets du monde fantasmé dans lequel il est.

L'univers mis en avant ici rejoint ce que je disais dans un premier temps, sur l'idée que l'imagination naissait des images et des éléments qu'on côtoie dans le quotidien. Ici, c'est la cuisine qui sert de base à l'imagination de Mickey. Le rêve de l'enfant laisse supposer qu'il devient minuscule, car lorsqu'il finit sa transition chambre-rêve, il atterrit dans un décor pour le moins étrange : le sol est une nappe de table ayant l'air infinie, ensuite, on peut percevoir une ville en fond, des bâtiments à première vue, mais il s'agit en réalité d'objets de cuisine comme des packagings, des berlingots, des pots de confitures, des boîtes de conserve ou des boîtes de gâteaux et de biscuits, des sas à café, des théières, des sceaux ou encore des presse-agrumes. Il faut également noter le fond bleu foncé, parsemé d'étoiles, et d'une pleine lune, qui fait sa progression au fur et à mesure de l'histoire.

Maurice Sendak nous plonge donc dans un univers rêvé, à partir de l'imagination d'un garçon à partir de la cuisine de sa maison. On retrouve ce côté encre coloré de Max et les Maximonstres, avec tout de même la couleur beaucoup plus mise en avant. Les éléments et ustensiles de cuisine qui servent de panorama, sont ici de toutes les couleurs (des rouges, des bleus, des jaunes, des bruns et des verts), et contrastent avec cet aspect nocturne qui est quasiment présent sur toute l'histoire. On peut toujours apercevoir une étoile, ou une lune, ou alors un bleu de ciel très sombre. Ici, la multiplicité des couleurs met en avant le blanc des trois pâtissiers, qui sont énormes, et donnent cette impression d'occuper tout l'espace. La bouteille de lait, immense, blanche de haut en bas, fait penser à une montagne solitaire, insurmontable, comme le but ultime à atteindre, et reste incontes-





À gauche : première de couverture du livre Cuisine de Nuit. À droite et page suivante: planches extraites du livre. Mickey modèle un avion en brioche pour atteindre le sommet de la bouteille de lait.

tablement le bâtiment de la ville le plus haut (une sorte de Tour Eiffel). Ce que je trouve agréable dans le travail sur la couleur, c'est que les aplats d'encre ont visiblement été réalisés avec des pinceaux, sur du papier avec un grain très prononcé et élevé. En feuilletant les pages, on note une véritable texture et un grain qui apporte une impression de papier encré.

Viennent ensuite la ligne et le trait noir. Dans Max et les Maximonstres, le trait apporte des croisillons, des hachures, et une texture qui permet cette vibrance qu'on reconnaît au livre, mais j'en parlerais plus en détail plus tard. Ici, on est dans une tout autre approche: certes on peut noter du trait fin et hachuré, comme le traitement des cheveux et des moustaches des personnages, on peut également retrouver des finesses pour cerner les différents éléments panoramiques, avec même des passages d'ombrages faits en hachures verticales et horizontales. mais l'illustrateur a voulu appliquer ici un travail de fermeture des formes à partir de traits et de lignes relativement épaisses. On peut le noter sur les vêtements blanc et onduleux des pâtissiers, ce qui apporte une véritable rondeur et douceur dans le dessin, et c'est surtout le cas pour Mickey, à bord de son avion. On peut déjà le noter

sur la couverture du livre :le personnage et son avion sont traités dans des bruns chauds, cernés et contenus à travers une ligne, comme s'il s'agissait d'une substance. N'oublions pas que le costume et l'avion de Mickey sont littéralement de la brioche, et que c'est ce que l'illustrateur a voulu souligner, avec son dessin.

Ici, le dessin moelleux, sucré et modelé vient apporter une imagerie du rêve assez agréable à lire: l'enfant puise dans un quotidien à l'odeur et au goût agréable, pour se plonger dans un imaginaire rêvé et aventureux, tout en retrouvant sa couette molle et douce à la fin du livre.

Cuisine de nuit, par bien des aspects, me fait obligatoirement penser à Little Nemo in Slumberland, écrit et illustré par Winsor Mc Cay, sous forme de planches de bande dessinée ¹⁹. Je m'écarte un tant soit peu de l'album Jeunesse ,comme on l'entend, pour voyager à travers les bulles et les vignettes typiques de l'esthétique de la bande dessinée. Il y avait déjà un système de lettrages et de vignettes dans le livre de M.Sendak, ce qui apportait un vrai rythme, une musique à l'histoire, et s'avère être un outil efficace pour la composition des planches dessinées.

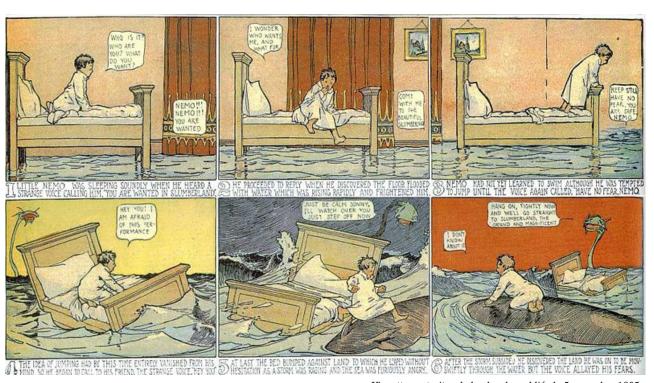
On pourrait traduire le titre par «Le petit Nemo dans le pays des songes ». En effet, la thématique récurrente de la bande dessinée, c'est l'aventure d'un petit garçon dans le rêve. Ici, le lit et le sommeil forment à eux deux un point culminant, un véritable portail pour entrer dans le pays des rêves. Nemo démarre du lit et, le temps d'une planche, se voit projeté dans une aventure, dans un monde ou un royaume pour le moins étrange. Généralement, l'aventure se termine en accident (on pourrait parler d'une forme de cauchemar), et le pauvre petit garçon se retrouve à nouveau dans le lit, appelant à l'aide ses parents. Dans ces planches, une page équivaut à une histoire et une aventure entière. En une page, l'auteur met en scène la projection et la découverte d'un autre monde, l'exploration, l'accident et la chute. La vignette crée le rythme, hiérarchise les situations et les étapes du voyage.

L'univers de *Little Nemo* est très coloré, et on ressent fortement l'influence artistique de l'Art nouveau à cette époque-là: les courbes, les couleurs, le rapport aux éléments graphiques récurrents de la Nature comme la végétation, le minéral, ou même les animaux. On sent également que l'auteur éprouve une forme de fascination à l'égard du cirque et de ce qui le peuple et l'habite: les éléphants et les lions, mais surtout les clowns et acrobates, de toutes les couleurs, qui sont omniprésents

Invitation au voyage depuis la chambre

dans ses planches dessinées. Les blancs tournants amenés par la vignette viennent apporter un dynamisme à la composition des planches, en séparant les illustrations ou à l'inverse en les reliant et les imbriquant entre elles.

Prenons un exemple de planche, celle publiée le 5 novembre 1905: Nemo est, comme à son habitude, dans son lit, il entend alors une étrange voie l'appeler. Il se rend alors compte que la chambre est inondée! Le niveau de l'eau monte et le lit commence à flotter et à vaciller en suivant le courant. Il traverse alors la chambre, puis se retrouve en plein milieu de l'océan: sa chambre, sa maison, tout a disparu et il ne reste que lui et son lit, qui lui servent de radeau et aussi, de solution de repli et de sécurité. Nemo abandonne son lit pour se retrouver sur le dos d'un immense poisson



Vignettes extraites de la planche publiée le 5 novembre 1905

gris, qui plonge et l'entraîne dans les fonds marins. À travers le sommeil et le rêve, l'enfant peut embellir la réalité, il peut puiser sur des choses qui l'ont interpellé ou marqué. Comme on l'a vu dans les deux derniers exemples. Le sommeil (ou le lit) va projeter, avec la pincée d'imagination nécessaire, l'enfant dans une aventure créée de toute pièce par son esprit. Passons tout de suite à la prochaine étude de cas: *Gustave Dort* ²⁰, écrit et illustré par Albert Lemant, est un livre qui, comme son nom l'indique, rend hommage aux illustrations de Gustave Doré.

Un matin, dans sa chambre, un jeune homme, Gustave, doit se lever pour aller à l'école. Le pauvre enfant se lève de son lit et se dit: «L'école, quel ennui! Moi qui ne rêve que d'aventures...» Dès ce moment précis, le cavalier Don Quichotte vient le chercher au galop pour l'emmener avec lui. Gustave se voit alors projeté de personnage en personnage, à travers tout un univers imaginatif. Cet album est une exploration du travail de gravures du célèbre illustrateur sur le conte, on y retrouve un nombre incalculable de personnages comme Don Quichotte, Gargantua, le Chat botté, le Loup Grand-Mère...

L'auteur raconte ici les rêveries et les songes d'un futur graveur-illustrateur, encore enfant, cherchant à fuir la pénibilité du quotidien (aller à l'école,en l'occurrence). La fantaisie et le sommeil, va lui permettre de voir un paysage issu de son esprit, peuplé de personnages loufoques et de monstres. Tout au long de l'histoire, pas un seul moment de répit pour le héros (ou pour le lecteur), d'une planche à l'autre on passe directement d'une chaîne de montagnes à dents pointues à

¹⁹⁻Little Nemo, écrit et illustré par Winsor Mc Cay. Planches de bande dessinée publiés pour l'hebdomadaire New York Herald, de 1905 à 1909. Taschen a réedité les 220 planches d'escapades nocturnes du petit Nemo sous la forme d'un épais recueil, retraçant les croquis et les dessins préparatoires de l'auteur





la mâchoire d'un terrible géant. Les transitions font en sorte à ce que le garcon ne puisse pas avoir le temps de respirer que déjà il se retrouve dans une autre situation. Un des points scénaristiques qui m'amuse beaucoup en feuilletant cet album, c'est la nonchalance du personnage. Il se retrouve face à des monstres qui cherchent à le dévorer, face à un canon prêt à faire feu, face à une armée de cosaques faisant jaillir leurs lances et leurs épées, et pourtant, à aucun moment il n'éprouve la moindre peur ou angoisse, à aucun moment il se met dans une posture conflictuelle ou méfiante. Il ne porte qu'une écharpe et une robe de chambre, pourtant il reste détendu et songeur. Il sait que tout ceci vient de son esprit, son imaginaire, et que ces aventures lui apporteront évasion, rêverie et fantaisie.

Il est temps maintenant de parler du dessin de A. Lemant. Dans ses livres, on retrouve une technique en noir et blanc, il s'agit d'un dessin fait au feutre fin, dans un véritable souci du détail, un travail approfondi de l'ombrage et de l'obscurité. Les ogres, les dragons, les chimères, les sorcières et tout ce qui touche à l'imagerie monstrueuse, fantastique et infernale peuplent son univers graphique très particulier. On peut réellement parler d'un univers illustratif monstrueux. Quant au trait et à la texture de ses dessins, il évoque la gravure, et il n'est pas étonnant que, en faisant un livre en hommage à Gustave Doré,

l'illustrateur accentue encore plus cet aspect gravé. Dans les dernières pages, l'éditeur a mis des gravures de G.Doré, parmi les plus connues, et il est intéressant d'établir une sorte de comparaison entre les deux univers illustrés. Les gravures de G.Doré, pour la plupart à la gravure sur bois, font preuve d'un véritable sens du détail, du trait et du dégradé progressif. On est ici dans la recherche du contraste, et dans le lissage des formes et des surfaces. L'approche est très réaliste, et ce qui est intéressant de noter, mais que j'approfondirais dans ma deuxième partie, c'est comment les illustrations en gravures sont basées sur une sorte de répertoire des textures (de la même façon que les arbres dans Le tunnel, d'Anthony Browne). La trame dessinée, par exemple, pour une barbe ne sera pas la même pour la trame d'un drapé, ou d'un visage d'enfant, ou d'une main. Chaque catégorie d'élément représenté a une texture, ou plutôt un langage qui lui est propre. Il est également important de rappeler que, dans la gravure sur bois, c'est ce qui n'est pas creusé qui sera encré.







Quelques exemples de echerches de textures et de hachures présentes dans les illustrations

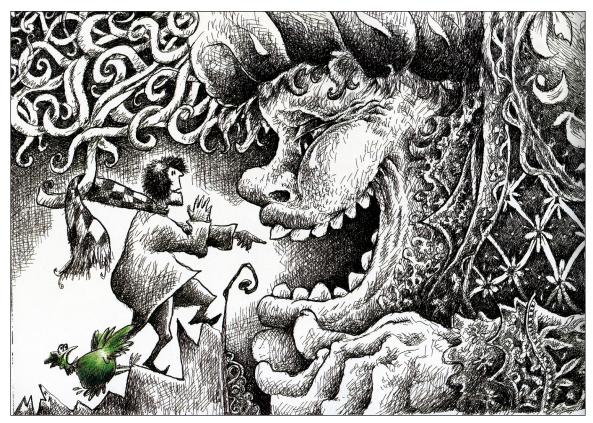
Invitation au voyage depuis la chambre

Contrairement à d'autres types de gravures, ici le trait noir, c'est justement ce que l'illustrateur a laissé comme surface, donc il s'agirait, ici, de parler de trait blanc.

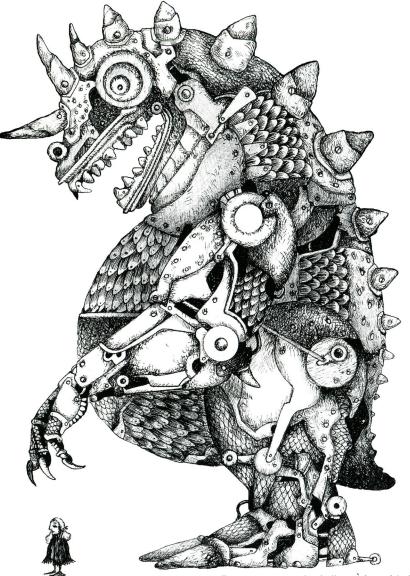
Dans le dessin d'Albert Lemant, on est dans une approche très différente. Le nombre de détail et de différentes textures est assez impressionnant, mais le trait vacille entre la finesse et la vibrance, tout en s'articulant à partir de traits et de hachures (verticales et horizontales, en diagonale, mais également courbés, ou appuyées pour cerner les premières formes et les visages). C'est un dessin bruyant, basé sur la densité et la concentration de traits et de hachures. Plus la superposition est importante, plus la surface est dense et donc sombre. Il y a également des passages beaucoup plus blancs, où on peut mieux distinguer la matière du feutre fin, afin de mieux distinguer les différents traits, qui se raréfient au fur et à mesure qu'on s'approche de la partie éclairée.

Si on regarde attentivement le profil de Gargantua ouvrant sa grande gueule pour dévorer Gustave, on peut noter que différents rythmes pour les traits et les hachures. Toute la partie évoquant le motif (vêtements, chapeau, et dentelle), vacille entre ombrages et superpositions de trame et blancs laissant figurer les détails de l'accoutrement du personnage. Juste après, sur l'épaule du personnage, on n'est plus dans un souci de superposition et de croisé, mais dans de la direction, et de l'indication de volume et de forme régulière. Les lignes suivent une direction commune à toutes. Le visage quant à lui, est structuré par quelques éléments évidents de détails (le nez, la bouche, les rides et l'œil), mais, sur la joue, par exemple, on peut noter que le trait illustre davantage une texture et un grain de la peau du géant, plutôt qu'un ombrage. Les traits disparates, les croisillons qui s'évaporent peu à peu afin de créer encore plus d'irrégularité et de vrombissement vont créer cette véracité de la composition de la planche, et c'est donc, comme je l'ai un style de dessin oscillant entre la vibrance, le bruit, et la précision, le fourmillement de traits.

L'imagination de l'enfant peut donc prendre forme à partir de la chambre, du lit, à travers le rêve et le sommeil, qui deviennent des outils efficaces à l'immersion de l'enfant dans des paysages lointains et fantasmés. L'intime, le confortable et ce qui peut toucher au plus proche d'un enfant peut, en fait, lui servir de tremplin vers l'ailleurs fantastique et aventureux. Peut-être qu'en se plongeant dans un lointain imaginaire, l'enfant se plonge, en réalité, dans ce qu'il y a de plus enfoui dans son esprit et son imagination.



Les 3 illustrations présentes sur cette double-page sont extraites de Gustave dort. Celle ci illustre Gustave face à Gargantua.



Personnages extraits du livre À la tombée de la nuit

DEUXIÈME PARTIE

REPRÉSENTER LE MONSTRE FANTASTIQUE À TRAVERS L'ILLUSTRATION

Quand le monstre vient à la rencontre de l'enfant

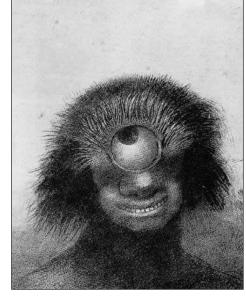
J'ai déjà évoqué la Nuit comme facteur important, notamment pour mettre en scène le sommeil et le rêve. Mais la nuit va également amener un élément important qui va accentuer cette idée de faire germer l'ailleurs dans la chambre, c'est la notion de peuplade. J'en avais déjà parlé, mais ici il sera surtout question de parler des choses vivantes, des créatures et autres monstres qui viennent peupler la chambre lorsque la nuit tombe et que l'imagination vient faire son travail. La nuit, pour la définir brièvement, c'est avant tout la fin de la journée, et la transition vers le lendemain. Idéalement, l'enfant occupe la nuit en dormant, c'est donc a priori un moment reposant, calme, agréable et confortable pour l'enfant. Cependant, la nuit peut parfois susciter chez lui un sentiment de peur. Et pourquoi? Voici, d'après moi, les différentes raisons qui amènent la nuit à inspirer la peur chez l'enfant:

- Tout d'abord, l'enfant est seul. Il devient complètement autonome et indépendant. Cela implique forcément la solitude, le fait d'être livré à soi-même et de ne pas pouvoir compter sur ses parents, par exemple.
- L'obscurité et le noir complet. Nous verrons plus tard comment un illustrateur, ou un graveur peut évoquer l'idée de Nuit par le trait graphique. L'obscurité crée un cadre et une ambiance particulière et idéale pour les monstres cachés dans les recoins reculés de la chambre.
- •Le calme de la nuit implique forcément le silence. L'absence de bruit, qui crée une ambiance assez particulière, qui peut aussi devenir très vite oppressante ou ennuyeuse.
- •La nuit est une étape entre deux journées qui est très longue et qui s'étale dans la durée. On éprouve cette sensation de moment infini, où les heures défilent encore et encore sans le moindre changement (pas de soleil pour faire évoluer la lumière ou l'éclairage).

Face à tous ces éléments, l'enfant, qui est en proie à l'imagination peut être très vite confronté à la peur: il est seul, livré à lui-même plongé dans une atmosphère aveugle, silencieuse et longue. Jusque-là, j'ai présenté l'imagination comme une capacité et une faculté à entretenir et à nourrir. Comme il s'agit de quelque chose qui naît de l'esprit même, l'enfant peut, a priori, maîtriser son imagination en ayant les pleins pouvoirs dessus. Et pourtant, lorsque la nuit tombe, et lorsque l'enfant est en proie à la peur, son imagination va lui échapper complètement, et il ne maîtrise plus rien, on pourrait même parler d'accident imaginatif. Elle ne devient plus une faculté, mais un obstacle, ou alors quelque chose qu'il faut dompter à tout prix! L'Imagination et la peur deviennent à elles deux une terrible bête qui fait face à l'enfant, et on pourrait parler ici de monstre.

J'avais déjà évoqué la présence de monstres terrifiants dans mes précédents exemples, comme dans Gustave Dort, L'abominable Sac-à-Main ou encore Le ventre du crocodile. Il est difficile de définir

ce qu'est le Monstre sans passer par la description. Je dirais que le Monstre, dans l'illustration fantastique, est une bête, un animal ou une chimère qui se caractérise avant tout par son physique. On sait à quoi on a à faire juste en regardant son apparence. La personnalité, le caractère et l'axe du personnage monstrueux doivent être évidents dès le premier regard posé sur lui. Pour le Minotaure, par exemple, on sait, dès qu'il n'a qu'une idée en tête (dévorer toutes personnes qu'il croise dans son labyrinthe), simplement en regardant son horrible physique. Dans l'édition Jeunesse, le Monstre est généralement suivi de qualificatifs bien précis: «terrifiant», «hideux », « effrayant », « moche » ... On pourrait même dire que le monstre est la matérialisation du dégoût de l'enfant qui l'imagine. Si on me demandait de dessiner tout de suite ce qui me passe par la tête et qui pourrait évoquer le Monstre, je penserais à quelque chose de très grand, poilu, orné de griffes et de crocs, des gros yeux, à travers un fourmillement de traits fins noirs... Si l'enfant laisse échapper son imagination par la peur dans la Nuit, il se retrouvera face à quelque chose de terrifiant, créé de toutes pièces à partir de différents éléments qu'il aura stocké dans



Le cyclope, illustration réalisée à la lithographie par Odilon Redon, en 1883.

29

sa mémoire. Il est face à une création visuelle qu'il n'aura pas du tout maîtrisée, ou même anticipée: il est surpris et dépourvu. La thématique du domptage du Monstre est une tournure scénaristique très présente dans l'édition Jeunesse en général, et nous allons voir à travers différents exemples comment l'illustrateur met en scène la relation enfant-monstre.

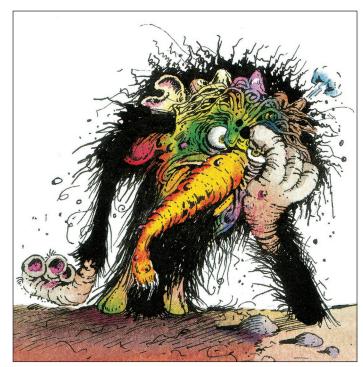


Illustration tirée du livre Le monstre poilu.

Dans les illustrations du livre, *Le monstre poilu*, écrit par Henriette Bichonnier, l'illustrateur Pierre Elie Ferrier (Pef) nous dévoile sa vision d'un monstre hideux ¹. On est face à tout ce qu'il peut y avoir de plus repoussant dans la Nature ou l'imaginaire fantastique. Le trait, à la fois grossier et détaillé, accentue l'idée de dégoût face au monstre: les poils, les mains qui se terminent en trompe, l'effet de moisissure... Je reviendrais sur ce livre un peu plus tard, car il m'a fortement influencé dans l'approche narrative de mon album illustré.

En quoi ce livre pourrait servir d'outil à l'enfant, au-delà de lui raconter une histoire? Je pense que c'est le fait que ce livre assume un parti pris dès le début du livre. En lisant les premières phrases, l'enfant se rend compte que l'auteure prend un ton humoristique et sarcastique, en exagérant au maximum le caractère dégoûtant et écœurant du monstre (il a tout de même ses longs bras qui sortent de ses grosses oreilles!). Tous ces éléments scénaristiques, ainsi que la confrontation avec la petite fille,

font de l'histoire une aventure absurde, mettant en scène une bête terrifiante dans des situations dérisoires. Les illustrations, qui apportent une vraie identité et texture particulière, peuvent aussi donner envie à l'enfant de s'essayer à dessiner ce qui peut l'effrayer, ou ce qu'il peut s'imaginer. Les costumes des personnages (en particulier le roi) soulignent l'idée de mettre l'humour et le rire au premier plan. Les couleurs vives de l'encrage sont parsemées de traits et de formes par le trait noir, qu'on peut surtout admirer sur le traitement de la fourrure de la bête, ainsi que sur son terrible visage. Le contraste avec la petite fille (petite tête blonde, un gros nez en trompette ainsi que des nœuds et des chaussettes rouges, avec une salopette bleue) crée une véritable mise en tension entre deux personnages totalement différents sur le plan physique, ce qui rend la confrontation des deux assez jouissive.

Pour en revenir à la définition de la bête et du monstre, la nuit joue son rôle crucial en termes d'ambiance et de cadre. Le noir est essentiel, car c'est à partir de ça que le monstre sera menaçant. Ce n'est plus l'enfant qui est dans sa chambre, mais bien l'enfant qui est dans l'habitat naturel du Monstre: la dangerosité et l'inconnu. La chambre n'a plus cet aspect confortable et intime, mais devient le théâtre d'une véritable peuplade, et surtout le territoire de chasse des monstres. La nuit, qui se traduit par l'obscurité dans la chambre, va représenter une forme d'habitat naturel pour le monstre, et c'est ce qui le rendra réellement menaçant et invulnérable. Une bête inspire méfiance et fascination par, certes, son apparence ou sa force, mais aussi par son cadre de vie et son habitat, si on peut le voir entièrement ou non, et là où l'obscurité le rend terrifiant, c'est aussi le fait de cacher le monstre, de telles sortes à ce que l'enfant ne puisse en voir que les yeux, ou la tête (tout en ayant conscience de la taille monstrueuse de la bête, cachée par l'ombre).

Ce que j'ai pu noter en analysant mes différentes références d'albums Jeunesse traitant de la question, c'est que la nuit délimite l'espace en deux parties: le lit, qui devient un véritable coin de repli où l'enfant peut se faufiler et se cacher afin de se défendre face aux monstres (dans la même idée que la planche de *Little Nemo* dont j'avais parlé précédemment), et puis le reste de la chambre,

1-Le monstre poilu, publié en 1982 aux éditions Gallimard jeunesse, a aussi connu une suite en 1998: Le retour du monstre poilu. En 2017, une réédition a réuni les deux tomes en un recueil.

plongée dans l'obscurité, et qui constitue une véritable source de peur et d'angoisse pour l'enfant, et qui pourrait représenter l'espace occupé par la bête.

Commençons par parler du livre illustré de Julien Roux, *La nuit dans mon lit*². C'est l'histoire d'un enfant qui se couche, et qui se retrouve seule face à la Nuit, sous sa couette, et, dans l'obscurité totale, devient une proie facile à sa peur et son imagination. Le premier texte du livre:« Si j'entends un bruit, je frémis ... Qu'est ce que c'est?» À partir de là, de la même façon que le livre d'André Bouchard sur *L'abominable Sac-à-Main*, l'enfant part d'un simple élément comme le bruit, pour émettre un nombre incalculable d'hypothèses et de théories: il peut s'agir d'une araignée, d'un voleur, ou encore un robot venu d'une autre planète? On est ici dans quelque chose qui illustre l'imagination comme je l'avais définie dans mon introduction, où il est question d'anticiper ou de fantasmer un résultat ou une raison à un simple bruit, tout ceci influencé par la peur du noir.

L'illustrateur dévoile sa vision de l'obscurité dans un trait graphique assez particulier. Il utilise visiblement des feutres, plus ou moins épais, pour représenter des personnages très stylisés et géométriques, qui s'articulent sur un fond totalement noir. Viennent les éléments colorés, des triangles, comme on peut le noter sur les illustrations. Un motif, qui était présent d'abord sur la couette de l'enfant, prend forme sous l'aspect de monstres, de sorcières ou autres, tout le long du livre. On est sur cette idée de modelage, de puzzle de monstre qui évolue au long de l'album. Serait-ce pour souligner cette idée que les monstres et les fantaisies imaginés par l'enfant viennent directement de lui?

Les triangles colorés vont créer un véritable fil rouge à travers les illustrations. Elles apportent un rythme, un mouvement et aussi une direction pour le regard du lecteur.

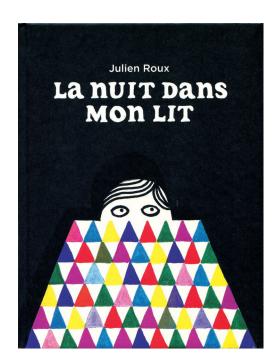
Ensuite, les planches nous dévoilent des jeux de compositions de formes et de contre formes avec le blanc et le noir. Les aplats, les cernes épais et les traits viennent apporter les indications suffisantes pour comprendre le dessin, et pour discerner les personnages.

L'auteur-illustrateur nous dévoile alors tout un univers à travers son dessin très stylisé mêlant le noir et blanc pur et la touche multicolore. Pour terminer sur la fin de l'histoire, l'enfant accepte le fait qu'il ne s'agissait que de son esprit, que tout ce qu'il s'est imaginé venait avant tout de sa peur, et donc de lui. Il se réveille le lendemain matin, et la conclusion est apportée par son père, qui en arrivant lui dit: «Ce qui effraie n'existe nulle part ailleurs, que dans les yeux de celui qui a peur ... »

Lorsqu'on parle de la nuit, de la peur, du Monstre et aussi du sommeil comme je l'avais évoqué dans ma première partie, il est inévitable de penser au terme «Cauchemar».

Dans le contexte de l'album illustré, on pourrait définir le cauchemar comme tout simplement le monstre, et tout ce qui va l'englober: l'espace (habitat, comme je l'avais mentionné plus haut), la surprise de l'enfant, et la situation, qui est surtout, dans ce contexte-là, une confrontation.

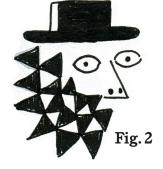
Traiter le cauchemar à travers le monstre est quelque chose d'assez récurrent dans l'édition Jeunesse. Je pense que c'est avant tout pour rassurer l'enfant-lecteur, à travers l'histoire. Il faut avouer que le cauchemar est quelque chose d'effrayant, qui nous échappe (aux petits comme aux grands), mais





En haut: Couverture de *La nuit dans mon lit* Juste au-dessus: Page extraite du livre

2-La nuit dans mon lit, écrit et illustré par Julien Roux, publié en 2013 chez les Fourmis Rouges



Croquis d'après les motifs triangulaires de La nuit dans mon lit. Le motif suit, tout au long du livre, une progression en se tordant, en se pliant et en se courbant pour créer une autre image, de la même façon que de la figure 1 à la figure 2.

lorsqu'un illustrateur traite cette thématique, il va puiser dans ses techniques et outils pour transformer l'idée de cauchemar ou de terreur nocturne par le dessin et l'humour. On peut, par exemple, donner un trait de caractère à ce cauchemar, lui attribuer une identité et donc des émotions.

Ce qui pourrait amener à une forme d'empathie ou de sensibilité par rapport à ce personnage, et des éléments comme l'humour, ou la personnification à travers le dessin vont jouer un rôle important dans ces histoires. Faire véhiculer l'idée de terreur nocturne à travers le rire de l'enfant, c'est un axe, un angle, que beaucoup d'illustrateurs utilisent, et que, pour ma part, j'utilise aussi pour mon projet *Sally*.

Pour citer un exemple d'album parlant du cauchemar, je vais commencer par *Le cauchemar*, de Claude Ponti³. L'auteur dessine le cauchemar sous les traits d'un petit personnage fait d'encre noire, de poils et d'un mauvais regard, avec une allure davantage comique et drôle que réellement dangereuse. Certes, il veut effrayer les poussins qui dorment paisiblement, mais quand il se rapproche d'eux, les parents ouvrent la porte et le monstre, pour s'abriter de la lumière et des regards des adultes, s'enfuit pour se croupir dans l'ombre.

L'auteur a décidé ici de donner au cauchemar un caractère, celui du «méchant raté», ce qui en fait finalement un véritable gentil. On suit, tout au long de la lecture, ses péripéties pour atteindre son but. Tout le long, il rate, il enchaîne les échecs, et le fait de présenter un personnage bloqué par le destin et ne pouvant réussir à atteindre son but renforce ce caractère inoffensif chez lui. Il n'arrivera jamais à atteindre son but, et c'est ce qui va susciter en nous ce sentiment de pitié, et même, de sympathie. Malgré ses mauvaises intentions, on voudrait presque qu'il réussisse.

Je vais maintenant m'étendre sur l'univers imaginaire de Claude Ponti, un des illustrateurs-auteurs m'ayant le plus influencé. Je suis fasciné par ses illustrations, sa technique et son sens du détail, la manière dont cohabitent les personnages, les paysages, plages de couleurs très diversifiées allant de teintes brunes, rouges, oranges et jaunes, en allant vers des ambiances bleus ou vertes. Par dessus, le trait vient cerner et délimiter les formes, comme les maisons, les personnages à l'aide de plusieurs types de textures et de langages du trait fin. J'ai pu voir une exposition de l'auteur, présentant ses illustrations d'origine, et j'ai noté qu'il travaillait par superposition: d'abord la colorisation, les aplats et les formes, et ensuite, par dessus, vient des feuilles transparentes sur lesquelles le personnage dessine avec ses feutres fins, les lignes, les traits, les hachures. C'est en les observant de prêt que j'ai réalisé ce parfait mélange entre rondeur, mou et douceur, et vibrance et finesse pointue du trait.

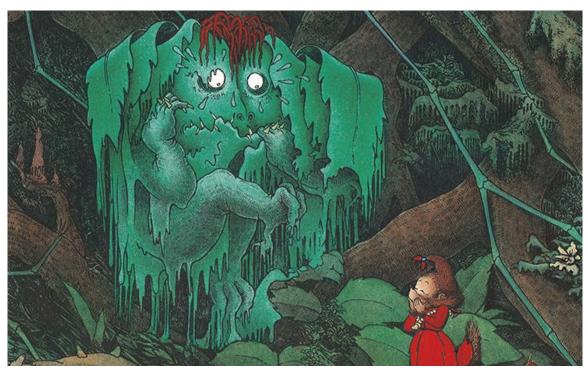
Dans la plupart de ses albums, on a souvent un personnage qui parcoure un paysage rocambolesque avec un nombre incalculable d'éléments anecdotiques, monstrueux, humoristiques ou autres. Tôt ou tard, le personnage se retrouvera toujours bloqué face à un obstacle: un monstre. Chaque monstre de Claude Ponti décrit en lui-même une idée et un axe assez fort et évident dès la première phrase, et l'auteur prend plaisir à nous mettre en scène un face-à-face sans pitié entre l'enfant et le monstre.

Dans beaucoup d'exemples de confrontations, l'enfant vient à bout du monstre de la même façon. C'est à partir du moment où il se tient droit, fait gonfler son torse en regardant les yeux de la bête, avec une expression affirmée que l'enfant dira au monstre «NON». Avec ça, il affirme sa non-peur et refuse le statut d'enfant victime du monstre. Deux exemples me viennent en tête:

-Dans le livre L'arbre sans fin 4 , Hipollène doit faire face à Ortic, un terrible monstre vert fait de feuillages verts, surplombé de deux petits yeux rouges et d'une horrible gueule pleine de dents. Hipollène se retrouve dans le territoire du monstre en explorant l'arbre sans fin, et en trébuchant

3-Le cauchemar, écrit et illustré par Claude 4-L'arbre sans fin, par C.Ponti, Ponti, publié chez l'école des loisirs en 1998. publié chez l'école des loisirs, en 1992.

Quand le monstre vient à la rencontre de l'enfant



Ortic, qui se transforme en «vieille salade pourrie» face à Hipollène. Image tirée de L'arbre sans fin.

dans les profondeurs de l'arbre, là, elle se retrouve dans la fosse du terrible Ortic. Il y a une première rencontre, où le monstre rugit et la terrorise à tel point qu'elle se fige sur place. Un peu plus tard, la petite fille revient à la tanière du monstre, qui prépare une nouvelle fois son attaque basée sur la frayeur de la petite. Il lui hurle un «Je n'ai pas peur de toi!», sur quoi Hipollène répond « Moi non plus, je n'ai pas peur de moi!»

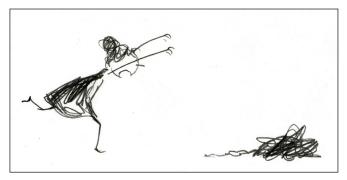
À ce moment-là, le monstre change totalement de posture, et son corps se ratatine. C.Ponti a particulièrement insisté, à travers son trait, sur la faiblesse du monstre, son regard et ses feuillages qui coulent comme «une vieille salade pourrie» (même à travers les textes et les expressions choisies, l'auteur utilise volontairement l'humour avec des expressions que l'enfant-lecteur lui-même pourrait sortir dans la vie courante).

-Pour le deuxième exemple, je vais parler du livre *Le doudou méchant*⁵. L'enfant héros, Oups, après plusieurs péripéties, traverse une forêt de couverts géants (des fourchettes, et des couteaux), avant de rencontrer l'habitant de cet horrible endroit: Grabador Crabamorr le pêcheur d'enfant, un terrifiant crabe humanoïde avec un regard mauvais qu'il jette sur l'enfant. Afin de ne pas se faire dévorer, Oups doit surmonter un nombre incalculable d'épreuves aussi absurdes qu'impossibles: nettoyer les couverts géants à l'aide d'une éponge en pierre, remplir d'eau un vase troué pour faire boire le monstre, et, pour terminer, trouver la première miette du premier repas du monstre. Oups s'exécute tout du long, jusqu' à ce qu'il se décide à se tenir droit devant le monstre, à le regarder droit dans les yeux avant de lui jeter à la figure un «Non! Je n'ai plus envie de t'obéir!» Après quoi, le Monstre est totalement décontenancé et se ratatine, sa carapace se désarticule et dégringole par terre.

Affronter ses propres peurs et cauchemars, ça se fait de façon directe, par la confrontation. C.Ponti illustre et raconte à la perfection cette idée, en nous présentant cet aspect «David contre Goliath» d'un enfant qui fait face, sans problème, à une terrible bête qui fait dix fois sa taille. Dans son livre *La fabrique de Claude Ponti*, l'auteure Adèle de Boucherville analyse, à travers les esquisses et les croquis, les recherches de personnages, et l'univers illustré de l'auteur illustrateur français, comment mettre en image dans un livre les monstres et la matérialisation du cauchemar peut permettre à l'enfant de s'approprier et d'accepter ses peurs ou, même, ses angoisses.

Dans beaucoup d'albums illustrés, le monstre imaginaire est souvent le fruit de l'imagination de l'enfant et est donc quelque chose de créé à partir de son esprit. On peut laisser figurer cette





Deux images tirées du livre *Peur noire*. On peut noter la confrontation entre la fille et le monstre. Dans la première image, le monstre prend le dessus, et dans la deuxième, c'est la fille qui se met à poursuivre la bête. Elle devient le prédateur, la terreur.

idée à travers l'illustration, comme c'est le cas dans La nuit dans mon lit, où la couette devient un motif répété dans chacun des monstres fantasmés. C'est aussi quelque chose qu'on retrouve dans le livre sans texte *Peur Noire* 7, de Marie Halleux.

Ici, le livre ne contient aucun texte, l'expressivité et la narration sont entièrement dues au trait et au dessin. Ici, l'illustratrice utilise le crayon, plus ou moins aiguisé, afin d'accentuer une forme d'irrégularité et de vibrance au dessin. Les pages blanches laissent voir une petite fille qui commence à dessiner une forme. Cette forme commence à grandir de plus en plus au point de devenir une immense mâchoire qui prendra toute la double-page. On suit, à travers le livre, un combat ou une confrontation entre la petite fille et quelque chose d'informe et monstrueux. La fille en vient presque à bout en ratatinant la chose en une petite boule, jusqu'à la mettre de côté, et puis la boule revient au galop et reprend la forme terrifiante pour dévorer la petite. Quand celle-ci ouvre grand la bouche, et en sort une deuxième forme monstrueuse (faite au crayon jaune, et orange) pour contrer la bête, elle se ratatine bel et bien en une petite boule inerte.

La vibrance du trait, l'impression de mouvement et l'échelle des personnages restant identique tout au long du feuilletage du film me font énormément penser à un flip-book, et on pourrait très bien penser à un film d'animation. L'aspect crayonné et esquissé, en laissant figurer quelques légers détails pour caractériser la petite fille (le nez en forme de trait, la couette...), en font un objet parfaitement vivant et également humoristique, notamment à travers la gestuelle de la fille qui prend ce qui reste de «accident imaginaire» et en fait une boule de papier ratatiné, qu'elle jette sur le coté de la page.

On a vraiment cette idée que le monstre informe vient de la petite fille. Il a la même texture, le même trait graphique, et naît du fait que la fille commence à le dessiner par terre. Elle a créé un monstre qu'elle devra apprendre à dompter à nouveau et à remettre à sa place, à travers la confrontation et le conflit. Nous allons continuer avec la prochaine étude cas, où, cette fois-ci, l'obscurité et l'ombre vont caractériser l'inconnu et le lointain.

La bulle ⁸, écrit par Timothée de Fombelle et illustré par Eloïse Scherrer, raconte l'histoire d'une petite fille, Mischa, qui vit depuis toujours avec une bulle noire, complètement noire, qui flotte au-dessus de sa tête et est reliée à elle par un fil. La bulle la suit en permanence et grossit de plus en plus, et seule la petite fille peut la voir: elle est donc complètement seule face à cette masse. C'est un véritable fardeau pour elle, un poids émotionnel de plus en plus insupportable dont elle doit se débarrasser.

« Mischa avait essayé l'indifférence, le silence, la colère ... » rien n'y fait, il semble que la petite fille doit prendre son courage à deux mains et entrer dans la bulle, armée d'une épée bois et accompagnée de son ours en peluche. À partir de ce moment, on abandonne la décoration familière et confortable de la maison et du quotidien de la petite fille pour se plonger dans un univers

7 - Peur noire, illustré et mis en scène par Marie Halleux. 8 - La bulle, écrit par Timo Livre muet publié chez Voce Verso en 2016 Éloïse Scherrer. Publié en

8-*La bulle*, écrit par Timothée de Fombelle et illustré par Éloïse Scherrer. Publié en 2015 aux éditions Gallimard

Quand le monstre vient à la rencontre de l'enfant





Illustrations extraites de La bulle

très heroic fantasy. Les paysages, les habitants, les décors, tous ces éléments nous évoquent une ambiance elfique très tolkienesque. On est surtout dans une histoire d'exploration, à travers un paysage riche et diversifié, qui résulte complètement de l'esprit et de l'imagination de la petite fille, qui trouve très vite ses repères, en se faisant des compagnons de route, en trouvant des armes et armures ... À dos d'un cheval blanc, elle va finir alors par trouver le point culminant des problèmes de ce monde, et donc ce qui est à l'origine de la bulle noire qui la suit depuis le début. Un immense dragon noir. Le monstre est beaucoup trop grand et imposant et le combat ne servira à rien. Le monstre et la petite se regardent alors, et s'acceptent mutuellement: le regard de l'un plonge dans l'autre. Le monstre pleure et explose en une farandole de personnages et êtres fantaisistes.

Au-delà de l'aspect conceptuel de l'album illustré, je voudrais me pencher sur le trait graphique d'Éloïse Scherrer. Son univers très particulier nous dévoile tout un imaginaire, un ensemble de personnages puisés dans tout ce qu'il y a de plus fantaisiste. En termes de technique, on est ici sur un parfait mélange entre couleurs et crayonné. Les hachures, et le grain visible par l'effet du crayon sur le papier apportent une véritable singularité et matière dans ses dessins. Ses parties les plus crayonnées me rappellent les planches de recherches et de croquis d'illustrateurs comme John Howe ou Alan Lee pour la trilogie cinématographique Le seigneur des Anneaux, dans un processus d'étude et de recherche de l'ombre et de la grisaille.

La bulle est donc un livre qui traite la thématique de l'enfant face un poids de plus en plus lourd, et surtout il parle de cet instant où l'enfant décide de se lever et de regarder cette chose qui l'oppresse droit dans les yeux, afin d'y mettre fin, ou du moins, de créer un rapport d'acceptation et même de



Esquisse de personnage au crayon, par John Howe

respect de ses propres émotions et peurs. Tout ceci à travers un esprit chevaleresque et aventureux, en s'imprégnant directement de l'imagerie heroic fantasy moderne. On l'a donc vu à travers ces nombreux exemples, la relation enfant-monstre est avant tout une histoire de confrontation entre deux personnages. L'enfant doit faire preuve d'analyse et de vigilance face à ce qu'il doit affronter, et c'est dés le moment où il ose défier sa peur et lui montrer que c'est lui qui mène la danse, que le monstre commence à montrer ses vraies faiblesses et donc la possibilité d'être vaincu, ou du moins de refouler ses instincts agressifs.

^{9 -} Leur travail crayonné est disponible dans des recueils : - Cahier de croquis du Seigneur des Anneaux, d'Alan Lee

⁽éd. Christian Bourgeois, 2006)

⁻ *Un voyage en terre du Milieu*, de John Howe (éd. Christian Bourgeois, 2018)





3 exemples d'illustrations extraites de *Du bruit sous mon lit*

Je pense qu'il s'agit aussi d'une forme de dialogue, d'échange entre les deux personnages, et c'est ce dont je vais parler ici, à travers le prochain exemple d'album pour enfants: *Du bruit sous mon lit* ¹⁰, de l'auteur-illustrateur Mathis.

Le livre fait référence à la peur commune des enfants à ce qu'un monstre se cache sous leur lit. L'idée que quelque chose puisse se cacher sous ce qui paraît être une solution de dernier repli comme le lit est quelque chose qui terrifie.

Un enfant essaie de dormir, puis se réveille, car il y a du bruit sous son lit. Un monstre caché dans l'obscurité se met alors à le tourmenter. On ne voit rien de lui, à part ses yeux et son visage.

Afin de terroriser l'enfant, il sortira des tentacules, des serpents sur sa tête, des crocs énormes, de très grosses mains, et tout un tas d'artifice pour effrayer l'enfant. On retrouve donc ce que je disais un peu plus tôt, sur le fait qu'un monstre développe son caractère effrayant en grande partie grâce à l'environnement qui l'entoure, et augmente son caractère terrifiant au fur et à mesure que la peur de l'enfant augmente.

À côté de ça, l'enfant, qui dans un premier temps est effrayé, utilise un argument de poids: son père. Le monstre sous le lit se présente comme une véritable horreur ambulante, mais comparé au papa du petit garçon, il ne fait pas le poids: c'est un géant! «Il a de si grands pieds que des souris viennent dormir dans ses chaussures, et si fort qu'il peut me soulever...», et lorsque le papa entre dans la chambre pour dire à son enfant de se taire, car il est un peu tard, le monstre, lui, s'enfuit devant ce véritable géant! On peut noter l'illustration de la dernière planche qui monstre l'extérieur de la maison en pleine nuit, et le monstre qui court, dépourvu, complètement hors de son habitat naturel, et qui, certes, est répugnant, mais ne dégage plus ce caractère agressif et malicieux du début, il en devient même risible.

Sur un plan narratif, le livre se présente sous forme d'un dialogue entre l'enfant et le monstre. On pourrait parler d'une sorte de concours entre deux personnages: «Qui est le plus terrifiant?» Un coup c'est le monstre qui a l'ascendant psychologique, un coup c'est l'enfant qui possède plus de répartie que le monstre. La puissance des mots et de la rhétorique, le ton très décalé, et cette idée de renverser les codes classiques du monstre sous le lit comme on en a l'habitude font de ce livre un objet humoristique et amusant, visant à rassurer l'enfant sur cette idée de peur du noir, et à le pousser à dialoguer avec son imagination, et à jouer avec.

Dans ma première partie, je parlais de cette absence de distinction entre fantaisie et réalisme adulte, et on peut dire ici que la confrontation des deux est évidente dans ce livre. Dés que le père entre dans la chambre, le fantastique disparaît et le monstre s'enfuit, place à la réalité et au calme, l'enfant peut enfin dormir en paix, fier d'avoir gagné à cette joute verbale face au monstre ...

On peut parler de confrontation entre l'enfant et le monstre, mais, à travers le dialogue, j'y vois également une forme de complicité entre les deux, sans aller dans l'agressivité, l'un et l'autre cherchent à se taquiner et à avoir le dernier mot, et on peut parler d'une forme d'amitié ou, du moins, d'une relation basée sur un respect mutuel. Ce qui me plaît dans les illustrations, c'est le fait qu'il n'y ait que deux couleurs: le noir et blanc sont présents, certes, mais on y a aussi un gris très proche du gris, et un brun clair assez terne.

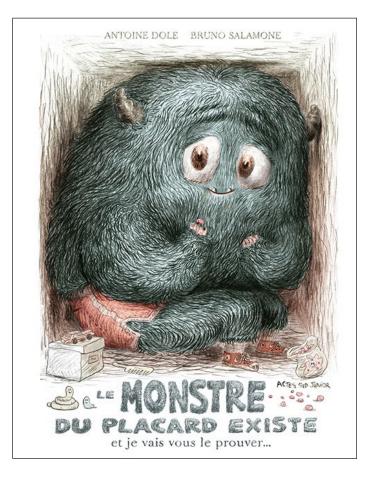
10-Du bruit sous mon lit, écrit et illustré par Mathis, publié chez Thierry Magnier en 2004

Quand le monstre vient à la rencontre de l'enfant

Le mélange des 4 couleurs apporte un aspect nocturne au livre, un côté «sinistre» qui peut évoquer la froideur et la lourdeur de la nuit quand on est en proie à la peur. Les formes sont ensuite cernées avec un trait épais, noir qui vient concrétiser les formes et apporter une lecture de l'image très évidente au premier regard. On est surtout, ici, dans un dessin évident et ludique, compréhensible au premier regard, sans aller dans l'ensemble de détails et de traits qui fourmillent. Pas de place pour les zones floues et incertaines, ici, le trait vient se mettre au service du dialogue entre deux personnages.

Il peut donc exister une véritable relation entre l'enfant et le monstre. Ils peuvent échanger, se taquiner, ou même jouer à se faire peur, et peuvent aussi être complices. *Le monstre du placard existe (et je vais vous le prouver...)* ¹¹, écrit par Antoine Dole et illustré par Bruno Salamone, est un album Jeunesse qui traite de l'amitié entre un petit garçon et un très gros monstre.

On ne suit pas une aventure ou un voyage depuis la chambre, mais on suit une succession d'anecdotes ou de petites histoires racontées par l'enfant à ses parents. Ici, l'enfant utilise le monstre comme une excuse. En effet, tout le



long du livre, il justifie chacune de ses bêtises par la présence d'un certain monstre. Par exemple, pourquoi est ce que les jouets traînent partout dans la chambre? Parce que c'est le monstre qui les essaie tous sans les ranger! Pourquoi est que le petit garçon ne mange

aucun légume vert? C'est uniquement pour ne pas se faire manger par le monstre qui adore les légumes verts! Et pourquoi est ce qu'il y a du chocolat et des biscuits qui traînent sous le lit? C'est parce que le monstre les déteste, et que, comme ça, il ne pourra pas embêter le petit garçon. La thématique du monstre qui sort de son placard pour terroriser l'enfant pendant la nuit est totalement renversée et retournée par l'imagination de l'enfant qui a réussi à accepter cette étrange présence au point de s'en faire un ami, un complice contre le véritable ennemi: les représailles des parents! Dans son livre *L'imagination chez l'enfant: son rôle crucial dans le développement cognitif et affectif*, ¹² le psychologue Paul L. Harris insiste sur le fait que c'est en faisant semblant qu'un enfant se construit, à travers la narration, et le fait de raconter des histoires. Le livre se termine d'ailleurs par le petit garçon face à ses parents (deux géants dont on ne voit que les jambes) qui leur dit: « Vous me croyez maintenant? Il y a bien un monstre dans mon placard! C'est lui qui fait toutes ces bêtises! »

En tant qu'objet édité, le livre est dans un format assez grand (32 sur 25 centimètres), avec en couverture le monstre, qui semble être dans le placard. Une énorme bête poilue, avec des gros yeux, des cornes, dans son habitat naturel (pièce plongée dans le noir), et pourtant on est bien loin de la description que je faisais au départ. On n'est plus dans cette idée du monstre à dompter, résultat de la peur. Le regard, le petit sourire, la posture des petites mains, ainsi que la tenue vestimentaire (caleçon de sport et tennis surmontés de chaussettes), tous ces éléments renvoient une image de monstre agréable, gentil, mignon. Le pelage bleu de la bête renvoie donc à une énorme boule de poils, et on peut deviner la complicité avec le petit garçon.

Dés la couverture on peut noter le travail de crayonné par-dessus la couleur. Ici, Bruno Salamone effectue un travail sur l'ombrage et la lumière très importante. La fourrure du monstre, les poils dessinés au crayon, donne un sens et une direction à la fourrure, et apportent une véritable ma-

11-Le monstre du placard existe (et je vais vous le prouver...), édité par Actes Sud Junior en 2016. Le livre a connu une suite en 2018: comment élever le monstre du placard. 12 - L'imagination chez l'enfant: son rôle crucial dans le développement cognitif et affectif, écrit par Paul L. Harris et publié chez Retz en 2007 3

Monstre du placard

tière: on est ici vers quelque chose de rond, de doux et de palpable. Même si on reste dans la thématique du mignon, l'ambiance de la nuit reste présente, sans pour autant cet aspect oppressant dont j'ai pu en parler au tout début de cette deuxième partie. On n'est pas réellement dans un travail de dégradé ou de passage progressif d'une nuance à une autre, mais on est dans le trait plus ou moins épais. La représentation du velu, du moelleux est récurrent tout au long du livre, et c'est surtout sur ces éléments que mon regard s'attarde: La fourrure du monstre, la couette du lit, et même l'effet de l'ombre sur les meubles, les murs, le sol, qui, au lieu d'apporter de la rigidité et de la droiture, apportent un aspect mou et poilu. Si on ajoute à cela l'effet ajouté avec les couleurs, on peut noter que l'aspect confortable et intime de la chambre ne se perd absolument pas, et que deux univers (enfantin et monstrueux) cohabitent dans une ambiance particulièrement chaleureuse. Pour l'aspect «velu», on le retrouve aussi dés le traitement graphique du titrage, où les lettres sont aussi organiques, moelleuses, poilues et grassouillettes. Afin de

montrer en image l'aspect crayonné, j'ai préféré prendre une des illustrations-motifs que l'on voit en ouvrant la couverture. L'absence de couleur apporte une ambiance particulière, où l'ombrage fait tout le travail de composition. La petite lumière tamisée éclaire toute la pièce dans une véritable douceur. On y aperçoit ensuite le placard, plongée dans l'obscurité personnifiée par les yeux inquiets du monstre. On peut noter l'effet poilu de la couette, et son ergonomie dans la pièce, qui donne vraiment cette impression de petite pièce confortable.

Nous avons donc vu que la relation entre enfant et monstre peut être purement de l'amitié, de la complicité, et la bête peut même adopter une posture d'excuse et de solution de repli pour l'enfant face à l'autorité des parents. L'enfant s'évade et s'enfuit dans son propre imaginaire. Dans certains cas, l'enfant peut même être le roi, avec les monstres à son service! Comme c'est bien sûr le cas dans Max et les Maximonstres, de Maurice Sendak.

J'avais déjà évoqué cet album pour la phase de transition entre chambre et jungle (ici et ailleurs), mais je vais maintenant me pencher en détail sur l'univers monstrueux dégagé du livre. Pour commencer avec ce rapport au monstre, le livre développe une idée toute simple: un enfant se plonge et s'aventure dans son monde imaginaire, peuplé de Monstre, et il en est le roi. Dans le monde réel, ses parents lui reprochent ses bêtises et son énergie débordante. Une fois puni et dans sa chambre, Max s'ennuie ... et puis, de la chambre il passe à la Jungle, et aperçoit un bateau, avec son prénom écrit dessus: Max est dans un monde qui porte son prénom et qui lui appartient. Au bout de plusieurs jours de voyages dans la mer, Max arrive dans un pays, il rencontre au passage un monstre marin (premier signe de vie d'un Maximonstre), et puis, une fois arrivé sur terre, il voit les habitants de l'île: des crocs, des griffes, des poils, des rugissements, des bruits effrayants (ce sont les Maximonstres, les monstres de Max, qui portent également son nom). D'un simple coup de «Silence!», Max inspire le respect profond de la part de ses monstres. L'un des monstres s'avance et déclare «Vous êtes terrible, vous êtes notre roi» ce sur quoi Max répond «Nous allons faire une fête épouvantable », contrairement à sa maison où les parents dictent les règles, Max est dans son propre espace qui ne lui impose aucune limite, il est dans un monde qui porte tout simplement son nom.

Ici, on écarte complètement l'idée de la peur et de la confrontation avec l'inconnu (mis à part le début de la rencontre où Max doit jauger ses monstres en leur rugissant dessus et se faire respecter en tant que roi). La nuit sert ici de portail pour permettre à Max de se projeter véritablement dans un monde qui lui appartient et qui découle de son imagination (on peut apercevoir que, au début,

Quand le monstre vient à la rencontre de l'enfant

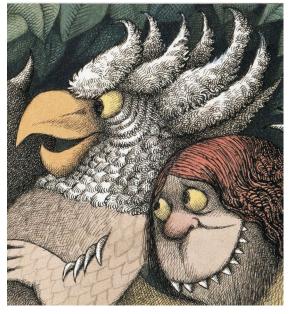
un dessin de Max est accroché à un mur de la maison, et qu'il s'agit d'un Maximonstre, on retrouve exactement la même bête plus tard dans l'histoire: elle a bel et bien pris forme et vie grâce à l'imagination).

Comme je l'avais déjà dit plus haut, l'histoire du livre découle du fait qu'un enfant qui s'imagine un monde est complètement en mesure de le maîtriser, et que s'il a envie de faire la fête toute la nuit avec des personnages fantasmés, il le peut, car il est roi. On pourrait même dire que les monstres sont des sortes de personnifications de la soif de bêtise de Max.

Si la narration est efficace pour immerger le lecteur, il y a les illustrations dont on va parler en détail, mais je voudrais tout d'abord faire un point sur le rythme du livre. La maquette joue un rôle essentiel dans l'immersion du livre.

Si on est attentif, en feuilletant les pages, on peut noter que dans les premières planches, l'illustration est à droite, et la première image est relativement petite par rapport au reste de la page, et plus on tourne les feuilles, plus l'illustration s'élargit grande jusqu'à prendre la totalité de la page (au moment où Max quitte sa chambre pour se retrouver dans une Jungle lointaine), dés ce moment-là, l'auteur nous plonge dans l'immersion imaginative, en enlevant complètement les bords tournants, qui on toujours laissé un cadre blanc autour. Si je continue de tourner les pages, l'illustration à droite commence à prendre le pas et à envahir la page de gauche, jusqu'à ce qu'on se retrouve au point culminant du livre (lorsque Max fait la fête avec les Maximonstres), où on se retrouve avec des illustrations double-pages pour nous plonger dans des illustrations bourrées de détails.

À travers ses illustrations, M.Sendak a utilisé deux techniques: la touche picturale (en utilisant les pinceaux), et le trait noir (qui semblerait être à la plume et l'encre de Chine) qui fait penser à une texture gravée. Les planches illustrées sont entièrement peintes et colorées, seule la silhouette de Max laisse le blanc respirer, ainsi que quelques éléments (comme le chien que Max harcèle au début du livre). Et puis, comme je l'avais déjà dit, on est dans l'imagerie de la Jungle: on retrouve donc une végé-





En haut et en bas: Détails d'illustrations présentes dans Max et les Maximonstres.

tation de toutes les couleurs: différentes gammes de verts, de bleu, des palmiers rouges, jaunes, ainsi que la nuit qui tombe au fur et à mesure dans le pays qui était, lors de l'arrivée du bateau de Max, en plein jour. Les monstres sont, dans ce livre, tout ce qu'il y a de plus chimères parmi les chimères, et on retrouve donc, sur eux, les motifs rayés des tigres, par exemple, des écailles, des poils, des plumes, des palmes, des fourrures, et tout ceci à travers des plans d'ensemble sur les personnages nous permettant de contempler les moindres détails. À l'aide de pinceaux plus ou moins fins, on peut noter que l'illustrateur traite certains éléments avec des particularités : l'herbe, par exemple, est traitée avec des pinceaux fins, des traits à la verticale, réguliers. On note la régularité dans les buissons, ou dans les formes des feuillages et des hautes herbes. Il y a également les vagues, qui apportent un véritable aspect pictural à l'album (personnellement, le traitement des vagues me fait penser à la peinture impressionniste).

Ensuite vient un deuxième élément capital pour ce qui fait la singularité esthétique de Max et les Maximonstres: le trait. Avec sa finesse du dessin à la plume, M. Sendak va cerner les person-

Illustration présente dans *Max et les maximonstres*. La bête s'incline devant Max en lui disant: «Vous êtes terrible, vous êtes notre roi».

nages et certains éléments, en créant ensuite la texture (grâce aux hachures et aux croisillons). Par exemple la fourrure, mais aussi certaines parties et décors ombrées, et c'est également le cas pour les nombreuses textures qu'on peut identifier sur les monstres: griffes, poils et palmes, mais surtout les visages, où le trait va définir l'expression, détailler les gros yeux jaunes et globuleux, les cheveux ou les barbes des monstres, ainsi que le grain de la peau. De façon systématique, le trait croisé (de la même façon que la gravure), va illustrer l'ombrage, et puis, certains éléments vont bénéficier d'un traitement spécifique, c'est le cas, par exemple, pour l'effet «plume» du maximonstre à tête d'oiseau, où on peut constater un rythme, un quadrillage fait à partir d'ondulations. C'est également le cas pour les poils sur le haut du crâne et le dos du Minotaure, qui s'entremêlent beaucoup plus que les poils sur le reste du corps. Même sur Max, on peut noter différentes trames et textures: sur tout son corps, les hachures quadrillées s'articulent autour du blanc, comme s'il s'agissait de poils courts et droits, et quand à la queue de loup, l'auteur a fait des courbes et des ondulations, des superpositions, ce qui va apporter cette impression de «broussailleux», de longs poils emmêlés.

À travers ces croisillons et cet aspect «gravure», l'auteur apporte une forme de hiérarchisation des formes dans ses illustrations, et y intègre du détail, de la technique, de la texture et de la vibrance, et un parfait mélange entre cet aspect piquant, broussailleux et rugueux, et l'aspect flou et impressionniste de la couleur. Si ce livre est aussi connu, c'est parce qu'il a, à travers sa narration,



Imitations de textures d'après les images de M.Sendak. Les figures 1 et 2 reprennent des éléments du personnage de Max (on peut noter la différence de poils entre la queue, ondulée et longue, et la fourrure sur le bras, à poil court).

La figure 3 reprend la grille de plumage qu'on peut apercevoir sur le cou du monstre visible dans le détail à la page 39.

Quand le monstre vient à la rencontre de l'enfant

sa mise en page, et évidemment ses illustrations, ouvertes de nombreuses portes dans l'édition Jeunesse, et beaucoup d'illustrateurs fantastiques pour enfants se sont penchés de prêt ou de loin à son univers Maximonstrueux. Certains auront même fait des livres lui rendant hommage, par le trait ou l'humour, comme c'est le cas avec À la nuit tombée (conseils aux monstres et aux enfants pour bien vivre ensemble), de Enrique Quevedo. 13

«Durant de longues années, l'érudit Enrique Quevedo a étudié la possibilité d'une cohabitation harmonieuse entre deux espèces historiquement irréconciliables: les enfants et les monstres.» Voilà ce qu'on peut lire sur la note de l'éditeur au tout début du livre, ce qui permet de résumer assez bien l'album.

En vérité, il s'agit d'un album illustré qui se définit comme un mode d'emploi d'attitude à adopter lors d'une rencontre inattendue. On parle d'un moment précis de la journée: la tombée de la nuit. C'est à ce moment, à cheval entre le stade éveillé et le songe, lorsque l'individu va s'abandonner à la rêverie et l'imaginaire, que les enfants tombent sur les monstres, ou l'inverse! E.Quevedo traduit cette idée par une théorie: lorsque la nuit tombe, une sorte de portail s'ouvre vers une autre dimension, c'est le moment de la cohabitation entre les enfants et les monstres. Mais ne nous trompons pas, car si l'enfant peut être en proie à la surprise et à la frayeur, c'est également le cas pour le monstre, qui subit tout autant que l'enfant.

Dans un registre très humoristique et sarcastique, on lit un recueil de conseils: quel comportement avoir lors de telle situation? L'auteur a séparé le livre en deux parties: la première s'adresse à l'enfant. On peut lire l'intitulé: «Oh, un monstre! Conseils pratiques à l'usage des enfants». Quant à la deuxième partie, elle s'adresse aux monstres: «Oh, un enfant! Conseils pratiques à l'usage des Monstres». L'auteur met les enfants et les monstres dans le même panier, l'un est autant une proie pour l'autre. C'est ce qui va apporter cet aspect rassurant du livre, et dévoiler une facette du songe et de la monstruosité nocturne autre que celle de la frayeur et de la peur, mais plutôt celle d'un simple incident de rencontre. Tout au long du livre, on passe d'un conseil absurde à un autre, à travers l'originalité et le ton décalé de l'auteur.

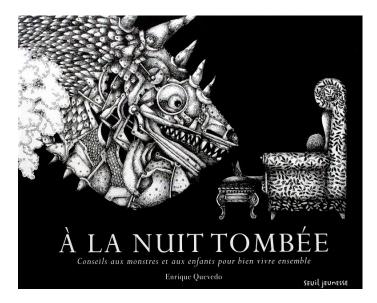
Par exemple, dans les conseils pour les enfants, l'auteur explique que lorsqu'on traverse un couloir plongé dans le noir, une bougie à la main qui s'éteint lorsque passe un courant d'air, on se retrouve forcément plongé dans le noir. La raison? La vie des monstres vivant dans les couloirs étant assez monotone et ennuyeuse, leur seule activité est d'éteindre les bougies. Et donc, l'auteur nous conseille d'utiliser une torche électrique.

Pour ce qui est des conseils adressés aux monstres, l'auteur nous présente la situation suivante: «À la nuit tombée, tu joues dans le parc avec tes amis les grenouilles comme tu le fais toutes les nuits. Soudain, vous voilà dérangés par un groupe de minuscules gamins qui ne semblent pas disposés à partir.»

L'enfant devient ici la petite crapule, et l'auteur donne un conseil au monstre: faire preuve de patience, et se figer pour se faire passer pour une statue, en attendant que les enfants s'en aillent.

Voilà le genre de situations et de conseils absurdes que propose le livre, à travers une imagerie du monstre, et les idées reçues sur les ambiances de manoir, quitte à évoquer des situations très conventionnelles et stéréotypées (il est rare, pour un enfant d'aujourd'hui de traverser un long couloir sombre, avec comme seule arme une bougie qui menace de s'éteindre à tout instant).

On est donc ici dans un album pour enfants qui parle de la nuit, en tant qu'ambiance, tout aussi difficile pour l'enfant que pour le monstre, et le



DEUXIÈME PARTIE / REPRÉSENTER LE MONSTRE FANTASTIQUE À TRAVERS L'ILLUSTRATION

traitement en noir et blanc des illustrations permet une véritable immersion dans l'univers graphique et monstrueux du livre.

Les illustrations sont très riches en termes de technique. Dans un premier temps, j'ai noté le traitement des monstres. Chaque planche situationnelle présente un monstre différent, et pourtant, ils gardent tous la même apparence. Ils ressemblent surtout à des mécanismes, des automates, comme s'il s'agissait de monstre-puzzle qui, en s'emboîtant et en s'imbriquant de différentes façons, prennent une autre forme ou apparence. Si on observe un monstre de prêt, on peut noter qu'il est à lui tout seul un répertoire de texture: des écailles, du mécanisme, du rouage, des clous, du poil, de la corne ... L'auteur travaille dans une approche de l'ombrage et du contraste de la même façon que A. Lemant; très détaillée, mais bruyante et gigotante. On est dans un véritable travail de grisaille et de bourdonnement, comme on peut le voir sur le traitement du ciel, ou plutôt de la nuit, qui, pour le coup, ressemble à quelque chose d'organique, de vivant, et de premier plan. Des courbes et des superpositions, comme s'il s'agissait de cheveux, fourmillent en quantité astronomique et viennent densifier cet aspect très poussé de l'imagerie du manoir hantée et vampirique. Et puis, en feuilletant les pages, on se rend compte que l'illustrateur a appliqué des textures particulières sur certains éléments, comme la fumée de la cheminée, que l'on peut voir sur la couverture. La fumée étant beaucoup plus minimaliste et simpliste dans le traitement par rapport au reste de l'image. On retrouve aussi des textures sur les différentes parties et surfaces de la maison, comme le carrelage, la vitre, la baignoire ou les murs en pierre...

Cet album, qui s'articule dans une esthétique assez macabre et horrifique, apporte une vision de ce qui peut se cacher et vivre dans la nuit, et on a vu comment le trait et la texture sont essentiels pour la représentation de la peuplade nocturne et du caché. En l'occurrence, l'ombre et la grisaille sont des outils très efficaces pour les illustrateurs interrogeant la thématique de la nuit, en mettant en avant la brouillance du Noir.

La vivacité, le bruit, et la texture d'une représentation fantastique, tous ces éléments font partie des thèmes ayant connu un certain essor grâce à l'estampe et à la gravure, et c'est donc ce que nous allons voir maintenant.

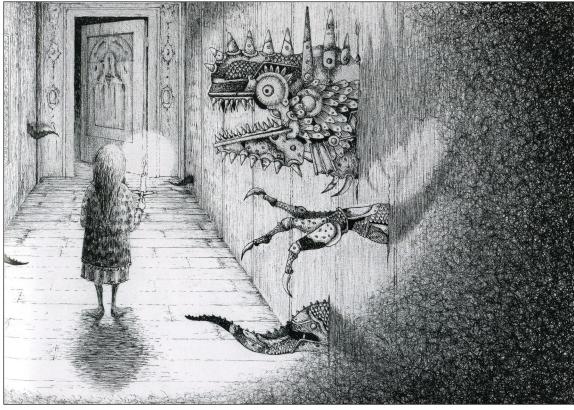


Illustration extraite de À la nuit tombée. Il s'agit du passage que j'ai cité un peu plus haut, où l'auteur parle des monstres des couloirs éteignant les bougies en un coup de vent.

Représenter le monstre à travers l'estampe et la gravure

Jusqu'ici, j'ai analysé la représentation de l'imaginaire et tout ce qui s'en dégage à travers l'illustration Jeunesse. Le trait, la texture, le choix des teintes et des couleurs, et tous ces éléments qui servent à nous plonger dans un environnement fantasmé ont prouvé leur importance et leur rôle à travers les différents exemples que j'ai analysé jusqu'à maintenant, mais je vais maintenant parler du traitement de la lumière et de l'ombre à travers le trait.

J'ai déjà évoqué des similitudes entre la gravure du XIXe siècle et certains albums Jeunesse: Max et les maximonstres, Gustave Dort, Le roi Jules et les dragons, Le terrible Sac-à-main, À la nuit tombée, et même mon projet de fin d'études Sally, terreur des cauchemars.

Je voudrais maintenant m'écarter de l'album illustré pour enfant, afin de revenir sur une période de l'histoire de l'art ayant fortement contribué à l'émancipation de la représentation du monstrueux à travers la gravure et le noir et blanc.

Parlons de l'estampe et de la gravure, à travers l'art graphique du XIXe siècle. Si je devais définir ce qu'est l'estampe, je dirais qu'il s'agit d'un procédé d'impression. L'illustrateur produit et crée une image puis, par un procédé technique, va pouvoir multiplier et reproduire à l'identique autant de fois qu'il veut cette image, sur du papier ou même sur d'autres supports. Il y a d'abord l'étape illustrative; le dessin est tracé et dessiné sur un support (plaque de fer, pierre lithographique ou bois). Ensuite vient l'étape de l'encrage, et je vais devoir insister dans cette partie sur l'importance et le rôle que jouera l'encre noire dans l'imagerie fantastique. Et enfin, pour terminer, l'étape de la presse: le dessin est pressé ou écrasé contre un papier (ou sur un support prêt à recevoir l'impression) afin de reproduire un deuxième exemplaire identique à l'illustration d'origine. L'illustration gravée sur un premier support pourra donc être reproduite en autant d'exemplaires que souhaite l'auteur du dessin.

La gravure est donc une technique de dessin et de représentation parfaitement adaptée pour cette multiplication de l'illustration. Bien entendu, il y a un nombre incalculable de techniques de gravure, et je ne pourrais pas toutes les mentionner ici, mais il y a trois approches de la gravure qui ont retenu mon attention, dont je parlerais à travers le travail de différents illustrateurs:

• Les planches des Caprices de Francisco de Goya, réalisées à l'Eau-forte. L'Eau-forte consiste à dessiner, à l'aide d'une pointe, sur une plaque recouverte de vernis noirci. Cette plaque est plongée dans de l'acide nitrique (donc Eau-forte), qui attaque le métal et le nettoie, en laissant les traces et les traits effectués avec la pointe. C'est l'étape de la « Morsure » qui va finaliser l'impression. On peut avoir un résultat très précis et détaillé, tout en laissant la part « accidentelle », artisanale et imparfaite donner son charme à l'image.

43

- •L'univers fantasmagorique de Gustave Doré sur ses gravures sur bois. Contrairement à l'eauforte, c'est ce qui est tracé et gratté qui restera blanc, et les parties et surfaces laissées intactes qui seront encrées. C'est ce qui va apporter cette différence dans la trame et la texture, et la lumière (le blanc du papier) viendra directement sculpter les surfaces et les formes. On peut obtenir différents effets en fonction du type de bois, et en fonction du sens dans lequel on le grave.
- •Les illustrations fascinantes et effrayantes de Odilon Redon, à travers la lithographie. Cette technique consiste dessiner sur une pierre calcaire polie, avec un grain plus ou moins prononcé. Le support est ensuite fixé avec un acide spécial appliqué à la surface de la pierre. Lors de l'étape de la presse, l'encre d'imprimerie se superpose à l'encre ou la matière laissée par le dessin, afin d'être répulsée partout où la pierre n'est pas mouillée, afin de dévoiler l'illustration. Ce qui fait la particularité de cette approche de la gravure, c'est cet aspect textural et granuleux sur lequel l'illustrateur peut jouer.

42



Pour développer cette partie, je me suis beaucoup appuyé sur le travail de recherche et d'écriture de Valérie Sueur-Hermel sur son livre Fantastique! L'estampe visionnaire (de Goya à Redon). 14 L'axe majeur du livre est mis en avant dés le commentaire de Bruno Racine (Président de la Bibliothèque nationale de France) sur le contenu de l'exposition et du livre : « Profondément endormie ou veillant à demi, la raison s'abandonne aux forces obscures ou simplement inconscientes dans les estampes fantastiques qui dévoilent la face sombre de l'art graphique du XIXe siècle.» À travers divers exemples d'illustrateurs, l'auteure souligne l'impact du trait gravé et de l'encre noir sur le blanc du papier pour évoquer la notion de fantastique et de « songe » comme c'est le cas dans les planches des Caprices de F. De Gova, par exemple ... Représenter l'imagination et le rêve, c'est de l'ordre d'évoquer l'imaginable, l'invisible et ce qui est enfoui dans notre esprit. Et la gravure, qui donne très rapidement un effet graphique assez radical (la trame, la ligne, les croisillons...), est à même de représenter quelque chose d'aussi irreprésentable que le fantastique.

Valérie S.H. explique que, à travers la gravure, l'illustrateur peut «contrecarrer le dessin trop propre et trop réaliste» pour pouvoir se pencher sur la «quête du Noir». Cette expression est très importante, car elle soulève un point essentiel dans la gravure. L'impact de l'encre noire sur le papier, qui laisse une texture et une présence, quelque chose d'organique, et qui pourrait se suffire à lui-même. Lorsque l'illustrateur termine de presser sa gravure, l'impression peut avoir une part «accidentelle», certes l'illustration peut être détaillée et maîtrisée, mais il peut y avoir une part d'imprévu dans le résultat final. C'est même quelque chose qui pouvait être reproché à certains graveurs, qui auraient ce «défaut» de s'extasier devant l'effet accidentel de l'encre noire sur le papier, et donc de laisser facilement s'échapper la maîtrise du dessin à cause de l'émotion. Je pense que ce qui donne à la gravure ce grain et cet aspect unique, c'est ce juste milieu entre maîtrise technique du trait et de la courbe dans une image, et l'inattendu que l'on peut ressentir dans l'effet de l'encre déposé sur le papier.

Dans la gravure, on pourrait parler d'une sorte de relation conflictuelle entre le noir de l'encre et le blanc du papier. C'est une véritable mise en tension, dés l'étape du pressage, où le blanc, qui servira de fond, ou dans la plupart du temps, de la représentation de la source de lumière, se verra sculpté et même envahi par l'encre noire, qui viendra apporter de la vivacité et de l'irrégularité, à travers la ou les différences de trame. Dans des albums comme *Max et les Maximonstres* ou *Gustave Dort*, j'ai déjà évoqué l'importance du changement de trame en fonction de la surface qu'on dessine (par exemple, une fourrure n'aura pas la même expressivité que la surface d'une table), et ce sera d'autant plus flagrant à travers les exemples de gravures que je vais présenter ici.

Dans la gravure, ou dans le dessin en noir et blanc, de manière générale, il est important de penser à la crédibilité de ce qu'on dessine: la profondeur, la diversité des trames et des surfaces, des articulations entre les différents éléments et formes. En créant des textures, l'illustrateur établit une sorte de grille, un tableau, afin de donner à son dessin quelque chose de vivant, de hiérarchisé et d'ordonné en suivant une logique du trait. C'est cette cohabitation entre plusieurs façons de tenir le burin qui va créer une véritable harmonie, et qui va inviter le spectateur à balader son regard à travers les surfaces et les détails. Son œil prendra plaisir à suivre un cheminement d'une texture à une autre, en se baladant d'un trait fin à un autre, enchaînant les croisillons, les points, les traits rigides qui, d'un coup, se retrouveront coupés par des courbes qui respirent et allège le dessin, et qui se retrouve ensuite coupé et croisé par des courbes allant vers un sens inverse? Je vais donc parler du travail des trois graveurs que j'ai cité plus tôt, afin de mieux déterminer comment un ensemble de traits pourra véhiculer cette notion de vivacité et de vraisemblance quand on illustre un univers imaginé. Ensuite, j'établirais une cartographie qui répertorie les différentes façons de dessiner une texture, afin de faire cohabiter leurs univers graphiques.

14-J'avais déjà cité ce livre dans ma première partie, mais pour rappel, il a été écrit par Valérie Sueur-Hermel et publié par la Bnf à l'occasion de l'exposition du même nom, au Petit Palais de Paris.

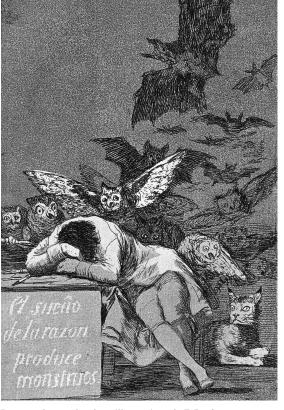
Représenter le monstre à travers l'estampe et la gravure

En 1799, Francisco de Goya, un des chefs de file de l'estampe fantastique, publie les dessins *Les Caprices*, gravés à l'eau-forte. Dans ces illustrations, on va retrouver une grande partie des thématiques nées du fantastique et du songe, comme la sorcellerie, les gargouilles, le surnaturel, et toutes ces choses fantaisistes qui fourmillent en sortant de la tête du rêveur. F. De Goya soutient ses dessins en disant qu'il a été animé et motivé par «le caprice et l'invention». À travers ses illustrations de rêve et de songe, on pourrait citer une phrase du livre en disant que «le sommeil de la raison engendre des monstres». On retrouve bien ce que je disais au début de ma deuxième partie, c'est-à-dire le rôle de la nuit dans l'imaginaire de l'enfant, et comment est-ce qu'elle donne vie à l'irréalisable et au monstrueux. D'après Charles Baudelaire, F. De Goya a ce mérite de «créer le monstre vraisemblable, toutes ces contorsions, ces faces bestiales, ces grimaces diaboliques sont pénétrées d'humanité».

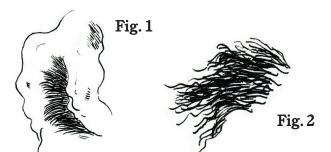
De Goya a donc réalisé pas moins de 80 gravures des *caprices* à l'eau-forte(en espagnol, *Los caprichos*), et nous allons surtout nous pencher sur deux exemples afin d'approcher d'un peu plus près son trait. Concentrons-nous sur la planche n°43, *Le sommeil de la raison engendre des monstres*, et la planche n°68, *Jolie maîtresse*.

Lorsque je regarde ces deux illustrations, la première chose qui m'interpelle, c'est tout simplement l'évidence du tracé sur le fond blanc et éloigné. On ressent une mise en tension entre le blanc du papier, et l'encre. On peut noter des zones purement blanches, en comparaison à certaines plages qui sont recouvertes d'un gris léger pour créer les premières formes (comme les deux sorcières dans la planche n°68, on peut remarquer la lumière et la matière posée sur leurs corps). Vient ensuite le noir, le trait gravé, qui alterne entre cet aspect extrêmement détaillé et réaliste, avec cette approche très stylisée. Dans la planche des sorcières, on peut noter le traitement du fond, le ciel, avec l'horizontalité des lignes. Ici, elles apportent des nuances, dessinent les nuages, mais sont aussi là de manière indicative. Elles restent horizontales, sans aller dans la courbure, la superposition ou le changement de direction et de sens. Contrairement à de nombreux exemples de livres pour enfants, il n'y a pas du tout de zones gravées quadrillées même si certains passages sont ombrés par une superposition de lignes qui se chevauchent afin d'accentuer la concentration et la densité. On retrouve ce que je disais sur la gravure, avec cette idée qu'une illustration réunissait tout un répertoire de plusieurs textures ou lignes attribuées à telles zones.





Juste au-dessus, les deux illustrations de F. De Goya parmi les Caprices. À gauche: jolie maîtresse (planche n°68), et à droite: Le sommeil de la raison engendre des monstres (planche n°43)



Deux schémas de textures que l'on peut trouver sur les deux sorcières de la planche 68, visible sur la page précédente. La figure 1 est dessinée d'après le corps et les plis de la peau du personnage de droite, et la figure 2 est basée sur ses cheveux.

L'horizontalité du ciel vient s'articuler avec le traitement broussailleux et mouvant des cheveux longs, ou des poils du balai. On peut noter les passages sombres sur les corps des deux femmes, où il y a, pour le coup, un travail de courbes qui se superposent et s'acheminent, de telles sortes à créer des densités très sombres par rapport au reste de la composition. La densité et la concentration de traits vont créer le contraste nécessaire à la lisibilité de l'image, et c'est ce qu'on peut percevoir en bas de l'image, avec le bout de paysage, et l'arbre, où les lignes se bousculent, se collent entre elles et se densifient de façon à créer une zone plus sombre et broussailleuse que le reste.

On peut noter le traitement des ailes et des plumes sur le hibou, avec cet enchaînement de courbes, de traits qui s'entrecroisent jusqu'à créer un plumage qui se dénote du reste de l'image. Cela me permet de passer à la planche n°43. Où on retrouve les mêmes problématiques d'alterner des courbes sur les hiboux, d'où émane un véritable foisonnement s'échappant de l'esprit du personnage qui dort, affalé sur sa table. La variété des textures va représenter la profondeur ou le mouvement. Les hiboux du premier plan sont traités dans un dessin net, précis et évident, et leur expressivité passe par le bec et le regard (on pourrait même parler, ici, de visages). Le foisonnement prendra forme avec les oiseaux en retraits, où l'auteur s'est concentré sur une texture à base de hachure prononcée, grouillante, superposée et épaisse. Ce qui dévoile des formes sombres et mystérieuses qui perdent leur animalité pour aller vers une forme plus spirituelle, en mouvement et en fumée.

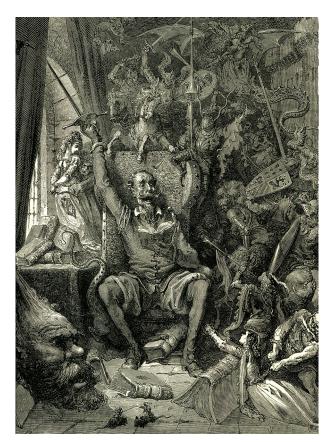


Illustration de Gustave Doré d'après Don Quichotte: «Son imagination se remplit de tout ce qu'il avait lu », en 1862.

Cette illustration pourrait être un autoportrait de l'illustrateur. Comment son imaginaire se dévoile pendant le songe et par l'inconscient.

La composition de l'image a été reprise de nombreuses fois à travers des hommages. Et on retrouve exactement une similitude avec l'illustration de Don Quichotte à la gravure sur bois de Gustave Doré: Son imagination se remplit de tout ce qu'il avait lu, en 1862. 15

L'illustration de Gustave Doré prouve à elle seule le sens du détail de l'artiste, son imagination débordante et sa faculté à faire cohabiter un nombre incalculable de formes, de textures, de vies et de mouvements et directions.

Cette illustration mériterait presque à elle toute seule un mémoire entier, mais je ne m'attarderais pas dessus. On peut noter tout de même qu'il s'agit d'une définition parfaite de l'Imagination. On peut distinguer le personnage central, assis, plongé dans ses livres, l'épée à la main, corps et âme dans les histoires. De lui, s'en découle toute un peuple et tout un imaginaire fantastique, des animaux, des chimères, des chevaliers, des monstres, des rêves et même des châteaux foisonnent, bouillonnent entre eux, à travers le trait gravé sur le bois (on peut ressentir la force et le détail

> 15 - Le livre écrit par Miguel de Cervantès a connu une version éditée en 1869, accompagnée de 80 illustrations à la gravure

Représenter le monstre à travers l'estampe et la gravure

du trait blanc), à travers les courbes, les directions, les sens, le contraste ... La maison devient alors théâtre d'une aventure fantaisiste: par exemple le rideau se termine par une tête de géant barbu.

En fonction du support, la gravure sur bois peut prendre différents aspects et approches du détail par le trait. On peut avoir des résultats assez rudimentaires comme on peut avoir les gravures de Gustave Doré, remplis de détails et de vivacités. La gravure sur bois va permettre de créer des mouvements et des directions courbées ou droites, selon la surface dessinée, et va aussi permettre d'aller vers des parties très sombres, avec le quadrillage et le croisillon entre courbes. Cette trame va apporter du bruit et de l'accentuation dans cette sensation de fourmillement. Elle pourrait basculer sur une forme de mécanisme et d'automatisation du trait et c'est là, à mon sens, que G.Doré arrive à rendre ces illustrations vraisemblables et merveilleuses, car il casse constamment le rythme pour y apporter une ligne ou une courbe qui vient soit fermer la forme, soit faire dévier les ombres, le tout articulé de tracés irréguliers, organiques et vibrants. On alterne entre passages lisses, étendus, réguliers et entre passages vibrants et broussailleux, et c'est cette diversité et cette complexité qui rend le dessin aussi vivant et fourmillant.



Illustration de Gustave Doré pour l'Enfer de Dantes

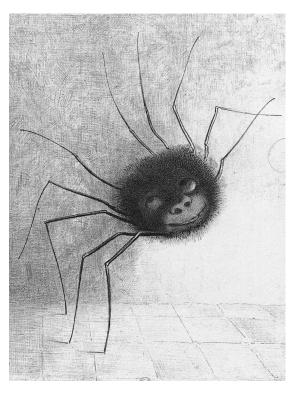
J'avais déjà évoqué l'idée de représenter la thématique infernale à travers l'illustration, et G. Doré fait partie de ces graveurs ayant apporté leurs visions esthétiques de l'enfer, en y inscrivant des codes comme le souligne Théophile Gautier en disant que «l'artiste a inventé le climat de l'enfer, les montagnes souterraines, l'atmosphère brune où jamais le soleil n'a lui...».

«Alors ma terreur redoubla à l'aspect de l'abîme», passage illustré de L'enfer de Dantes, en 1861. 16 Dans cette illustration, l'artiste nous dévoile sa vision fantasmagorique et chimérique des choses terrifiantes qui peuplent le plus profond et sombre des lieux sur Terre. Une terrible bête chimérique, ailée, avec un corps de reptile, des pattes de fauves et une tête d'homme barbu prend son envol en plein milieu d'un paysage terrifiant, étendu et à l'allure infinie. Des pics de rocs qui surplombent l'espace, avec un ciel gris et nuageux.

L'artiste nous dévoile ici un panel de surfaces, comme tout d'abord le ciel lointain; des lignes régulières, immobiles et lointaines, vaguant légèrement vers l'horizon. Ensuite, les pics et les rocs viennent contraster en étant les zones les plus sombres de l'image. Les traits verticaux, l'épaisseur du noir, tous ces éléments viennent souligner ce caractère invraisemblable de l'illustration. Le paysage nous apporte des surfaces lisses, à volumes plats et solides, immobiles, en contraste total avec l'élément central de l'illustration: la chimère. On peut noter le grand nombre de textures

Je propose maintenant de nous éloigner du style linéaire et perfectionniste de G. Doré pour nous tourner vers les lithographies charbonneuses et terrifiantes de Odilon Redon. Dans la texture et l'univers dégagé de ses illustrations, la thématique du noir et de l'obscurité, la frayeur face à la peuplade et à la monstruosité sont présentes ne serait-ce que par la présence de l'encre noire (ou plutôt du corps gras) sur le papier.





Odilon Redon fait partie de ces illustrateurs faisant cohabiter à la perfection la spontanéité de la gravure et la maîtrise et finesse des formes et des personnages. Lorsque je regarde ses illustrations, j'ai surtout l'impression de voir un bestiaire fantastique. En effet, ce qui me fascine dans son univers, c'est cette faculté à donner vie à des formes étranges et cauchemardesques, qui gagnent en matière et intensité à travers l'effet visuel de la lithographie. L'obscurité prend vie, et nous dévoile son visage à travers les images. Ici, on est en plein dans l'intimité et l'esprit de l'artiste. La lithographie, comme je l'avais dit au tout début, apporte cette intensité par le grain et l'aspect granuleux, ce qui donne cet aspect «charbon», et même «fusain» au dessin. Cet aspect granuleux et graffité me fait penser au film Le petit ici et le grand ailleurs de M.Lemieux, dont j'avais parlé de ma première partie, avec cette présence de texture et l'absence de netteté qui coupe et sépare les formes. On écarte la netteté du dessin et du trait pour se tourner vers quelque chose de beaucoup plus flou et incertain, avec un jeu de détails et de traits par dessus. L'artiste est influencé par la Théorie de l'évolution de Darwin, et c'est ce qu'on peut ressentir à travers cet aspect «Bestiaire des curiosités ».

J'ai pris trois exemples d'illustrations, tirés de la série de planches lithographiées Dans le rêve, publiées en 1879: L'araignée, Gnome et Triste montée. On apparente souvent le rapport au songe de

Représenter le monstre à travers l'estampe et la gravure

O.Redon à celui de F. De Goya, car il est vrai que le fait de reprendre des éléments de la vie quotidienne ou du moins réelle et de les réutiliser à travers son propre regard peut amener à des imaginaires très particuliers. Si on prend l'exemple de l'araignée, l'artiste l'a transformé en une véritable bête malicieuse, et vraisemblable. Le décor autour d'elle, un coin de maison, blanc et traité dans des ombrages et gris évoquant un éclairage venant de la droite sur la bête, nous projette en plein visage le corps piquant et ébouriffé de la bestiole, qui se déplace dans sa furtivité. La vision d'horreur va venir se construire à travers les différentes textures (un corps poilu, mou et grisaillé et des pattes nettes, déployées, dures et articulées). L'auteur a donné à son araignée une forme d'identité ou de personnalité, en lui attribuant un visage, le regard, les deux grosses narines ainsi que la bouche affiche un sourire pour le moins étrange de la part d'une araignée. La lithographie permet ici de traiter des matières charbonnées et crayonnées



Détail de l'illustration du Gnome, de O.Redon. Sur la page précédente on peut noter: Triste Montée, à gauche, et l'Araignée à droite.

comme on le remarquer sur les poils de l'araignée: des traits et des touches qui se superposent, s'entrecroisent et bousculent les uns des autres, on pourrait même parler de picturalité, avec une succession de touches noires qui se densifient sous une forme.

Un des éléments que O.Redon utilise assez souvent, c'est l'œil, comme on peut le voir dans l'illustration Triste montée. L'œil, c'est le regard et l'expressivité, il indique une direction, perçue par une identité ou quelque chose, et dans la représentation de ses monstruosités, l'artiste n'hésite pas à en faire une forme de vie inquiétante, planante, qui surplombe le paysage en l'observant. Ici, les noirs sont poussés jusqu'au bout, et on peut noter un vrai travail de finesse et de progression dans le dégradé, qui s'articule avec la pilosité (qui reprend la même matière que les poils de l'araignée), des cils, englobant la forme. On se retrouve alors avec une bête effrayante, observatrice, ayant une vision totale du paysage qu'elle survole. De la même façon que l'illustration Gnome, on est dans une illustration chevauchant matière noire de l'encre, à qui l'artiste laisse place pour une totale expressivité, et entre une véritable finesse et approche du détail et de la forme nette et évidente. Le visage du monstrueux reste empreint d'humanité, en y articulant des oreilles palmées et piquantes, des poils effrayants et bestiaux...

Pour conclure sur le travail de O.Redon, il n'y a rien de mieux que de le citer lui-même pour parler de son rapport à l'obscurité: «Il faut respecter le Noir. Rien ne le prostitue. Il ne plaît pas aux yeux et n'éveille aucune sensualité. Il est agent de l'esprit bien plus que la belle couleur de la palette ou du prisme».

Nous avons donc vu, à travers ces différentes approches de la gravure, comment la texture noir et blanc pouvait amener à évoquer le fantastique et le monstrueux dans l'illustration, comment est-ce qu'on peut évoquer la vivacité, le foisonnement, le détail, et la broussaille pour faire parler l'obscurité. Nous nous approchons maintenant de ce vers quoi je voulais vous amener depuis le début de ce mémoire : ma manière de représenter un univers fantastique à travers l'obscurité. Mais avant ca je voulais faire une transition avec une illustration de Eugène Delacroix, qui date de 1825 et qui s'intitule Macbeth consultant les sorcières (qu'on peut observer à la page 50).

Sans m'étendre sur la scène, je vais surtout parler de la technique et de l'approche de la texture de l'artiste dans cette illustration. Il s'agit d'une lithographie, et de la même façon qu'O.Redon, on retrouve cet aspect charbon et crayon noir. Le grouillonement de l'encre subit ensuite une seconde étape, et c'est sur cette étape que je voudrais m'attarder.

Je vois cette illustration comme une sorte d'expérimentation, car l'artiste a ensuite utilisé des burins et des grattoirs pour gratter la matière encrée et révéler le blanc caché. Les traits blancs apparaissent et viennent sculpter les corps, les visages et la frénésie de la scène (la fumée qui sort du chaudron). Par ce procédé, E.Delacroix crée l'ombre et l'obscurité, mais vient aussi traduire la lumière, en y apportant ces grattages qui vont créer ce bruit nécessaire à l'image et un langage nouveau à la gravure. On se retrouve donc avec un dessin bouillant et bruyant, tout en étant dans une approche de la représentation en finesse et en détail.

Cette façon de dessiner, d'appliquer une couche d'encrage noir sur du blanc, pour ensuite le révéler en grattant l'encre crée une sorte de dialogue entre les deux nuances, et fermer de faire ressortir des éléments comme les personnages, ou la fumée en mouvement, par exemple. E.Delacroix parle ici de «modeler à notre fantaisie». ¹⁸ Cette approche concerne directement le dessin sur la carte à gratter, la technique que j'utilise pour mes illustrations sur «Sally, terreur des cauchemars».

Je vais donc maintenant présenter une première cartographie des textures. Tout au long de cette sous-partie, je me suis interrogé sur la texture gravée à travers les illustrations des différents illustrateurs que je viens de citer. Il est question, dans cette cartographie présente, de répertorier les différentes parties et textures que l'on peut trouver dans les illustrations, en faisant cohabiter les trois univers graphiques, en les situant en fonctions de normes et de répartitions propres à ma cartographie. Ici seront décortiquées *L'araignée*, de O.Redon, *L'enfer* de Dantes, de G.Doré ainsi que la planche n°43 (*Le sommeil de la raison engendre des monstres*) de F. De Goya.

Les différentes textures seront répertoriées selon différentes classifications: si elles sont sèches et piquantes ou, au contraire, broussailleuses et volumineuses. Si le trait est libre et visible ou s'il est entrecroisé et superposé pour apporter de la densité...



Macbeth consultant les sorcières, illustration de E. Delacroix

18-Citation de l'artiste complète dans sa lettre datée de 1843: «Quand vous avez dessiné et charbonné votre pierre, frottez jusqu'à votre fantaisie. Puis, avec un grattoir, vous enlevez le plus ou moins de noir en ayant soin de ne pas aller jusqu'au grain de la pierre. Risquez un peu, vous trouverez de vousmême toute cette sorcellerie.»

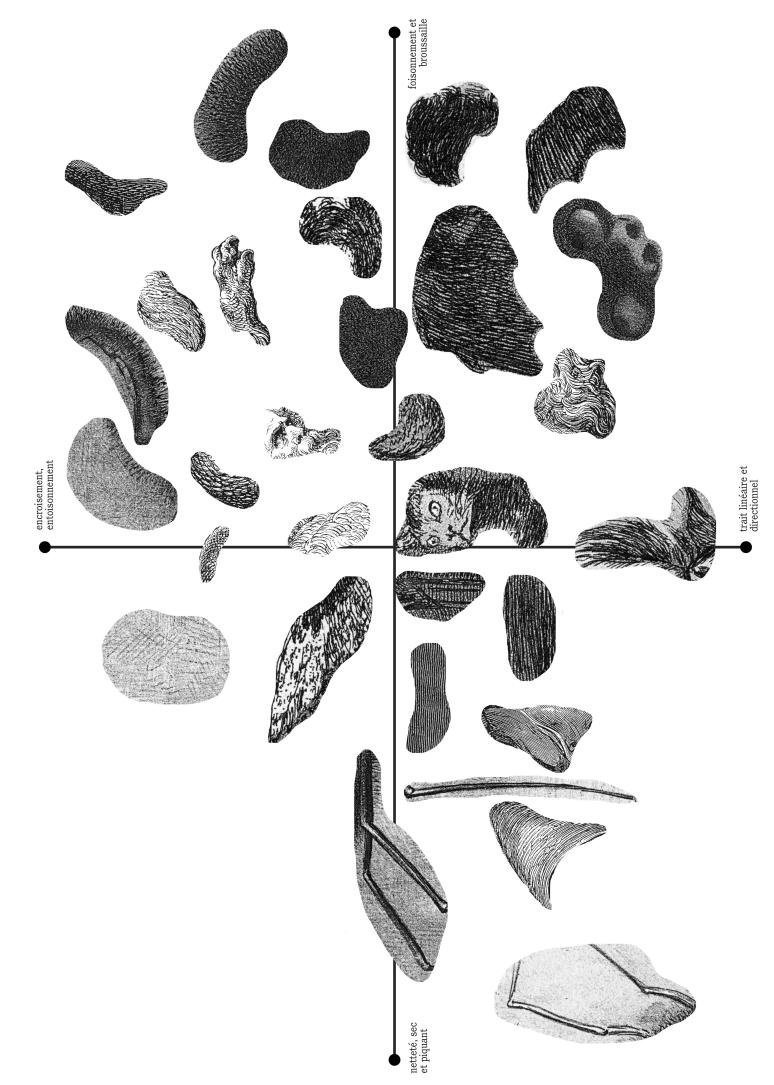




Illustration à la carte à gratter pour Sally, terreur des cauchemars

TROISIÈME PARTIE TRAITER L'IMAGINAIRE À TRAVERS MES ILLUSTRATIONS

Sally, terreur des cauchemars: projet de fin d'études

Après avoir analysé en profondeur la thématique de l'imagination à travers tous ces exemples de livres illustrés, après avoir étudié le trait, la texture et la trame (qu'on peut donc retrouver dans la gravure, par exemple) par mes réflexions et cartographies comparatives, il est maintenant tant d'évoquer ma position personnelle dans le paysage de l'édition Jeunesse dés maintenant.

Comme je l'ai déjà dit dans mon introduction, j'ai toujours voulu devenir illustrateur et auteur pour enfant, et le fait de faire un album illustré Jeunesse est une véritable opportunité pour moi de présenter un projet solide de livre à un éditeur. À travers ce projet, j'adopte une triple posture: auteur, illustrateur et graphiste. Tout d'abord, il y avait un long travail et processus de narration et d'écriture. Pendant l'avancée du scénario, il y avait également l'évolution des croquis et esquisses des personnages et des décors.

Contrairement à la création d'une illustration ou d'une image définitive, réaliser un croquis, esquisser un personnage relève davantage de la réflexion et de l'idée que de concevoir une belle image. Mes premières esquisses de Sally n'étaient pas réalisées dans le but de faire de beaux dessins, mais plutôt de trouver les formes et choix esthétiques et de pouvoir poser des questions puis y répondre: est-ce que je fais une tête ronde ou plutôt affinée? Est-ce que je colle un motif à la robe de nuit? Est-ce que je me contente de faire deux petits points pour les yeux? Toutes ces questions vont m'amener à réaliser un bon nombre de croquis, et c'est le cas pour chacun des personnages: Sally, Papa, les nombreux monstres.







Le processus de travail «brouillon » va me lancer dans une approche du dessin où je vais mêler détail, ombrage, texture en dégradé progressif ou en hachure, mélanger finesse ou précipitation; c'est un véritable travail de grisaille et de recherche de vivacité et de bruit à travers le grain du papier. Il s'agit aussi d'un processus qui repose sur la qualité du maniement du crayon, mais aussi sur la quantité, car plus j'ai de croquis et de dessin d'un personnage (par exemple l'Ogre-Guimauve, un des monstres présents dans mon livre, et dont on peut voir une première ébauche juste à droite), plus je recentre les éléments m'ayant le plus plu dans mes croquis et le résultat final est à deux doigts d'émerger du crayonné.

L'histoire prend donc forme à travers l'imagination de l'enfant, qui se retrouve seul dans sa



Quelques exemples de crayonnés pour Sally.

53





Recherches de personnages: L'hideuse araignée-mutante et le capitaine croc-jambe

chambre pendant la nuit. Si j'ai traité cette idée d'invitation au voyage depuis la chambre, de peuplade et de rencontres inattendues avec des monstres, si j'ai évoqué l'importance du noir et de l'obscurité pour créer une ambiance particulière, c'est parce que toutes ces notions vont se retrouver et se toiser dans ma narration. Voici donc, en quelques mots, comment je résumerais *Sally, terreur des cauchemars*:

Une petite fille, Sally, se retrouve au lit après que son père lui ait dit «bonne nuit ». Elle est seule dans sa chambre, plongée dans le noir et le silence, et n'est pas près de s'endormir! Puis, le placard en face d'elle s'ouvre, et une énorme masse sombre et silencieuse apparaît dans la chambre. C'est un terrifiant pirate, avec une immense barbe, de très grosses mains, et de terribles dents pointues, il s'approche de la petite fille suffisamment pour qu'elle sente son haleine de poisson. Il ouvre sa terrible bouche et, soudain, Sally agrippe sa barbe de toutes ses forces! Le pirate hurle de douleur, la barbe finit par céder et s'arracher, sur le coup, le pirate se retrouve propulsé en arrière et glisse sur des boulets de canon qui traînaient par terre, s'emmêle dans des cordages et des voiles et retombe en arrière jusqu'à retomber dans le placard d'où il venait.

Le pirate pensait tomber sur un enfant facilement apeuré qui lui servirait de friandise, mais il est tombé sur Sally, qui sait y faire avec les monstres tout droit sortis de la nuit! Tout au long de l'histoire, Sally aura la visite d'autres monstres aussi terrifiants les uns que les autres et saura les recevoir.

La thématique du monstre a toujours été ce qui me passionnait le plus dans le dessin et l'illustration, il était donc évident que mon premier livre déborde de plusieurs gros spécimens de bêtes. Ensuite, cela faisait un petit moment que j'avais cette idée en tête: raconter l'histoire d'un enfant qui fait face à ses cauchemars, et,

au lieu d'en avoir peur, les tournera au ridicule ou les malmènera. Cette idée de l'enfant qui décide de se rebeller face à ses peurs face à la bête nocturne peut donner matière à raconter une véritable aventure, avec une touche humoristique, absurde, décalée ou encore inattendue. Il y a déjà eu de nombreux exemples dans les albums Jeunesse, où l'enfant se rebelle face à un énorme monstre. C'est ce qui m'intéresse ici: raconter une confrontation de la même façon que *David contre Goliath*, avec un personnage beaucoup plus petit et beaucoup moins imposant face à son adversaire, mais qui trouve son point faible, et prend même l'ascendant psychologique. En l'occurrence, Sally gagne face aux monstres, en les piégeant à leur propre jeu.

À la manière du *Monstre poilu*, de Henriette Bichonnier et Pef. J'avais déjà évoqué ce livre pour la description de l'image que je me faisais du monstre, mais la narration et l'idée majeure du livre m'ont fortement inspiré dans l'approche scénaristique de Sally.

Sally, terreur des cauchemars: projet de fin d'étude

Le monstre attache le roi à un fil, et l'oblige à lui ramener la première petite fille qu'il croise. Le roi, désemparé, part à la recherche d'une petite fille, et tombe malheureusement sur la sienne. Une petite tête blonde qui ne tient pas en place et qui n'écoute pas ses ordres et directives. Il emmène alors sa fille, à contrecœur, et le Monstre se retrouve face à son dîner. Une des illustrations résume à elle seule l'histoire: on voit la terrible bête, couverte de poils, de bourrelets et de mouches. Ses gros yeux, sa bouche grande ouverte laissant place à de vieilles dents jaunes et une langue couverte de pustules, ses mains gigantesques et démesurées, qui se terminent en trompes viennent chercher la petite. Tout ce dégoût, cette puanteur et cette saleté l'indiffèrent au plus haut point, et sa seule réaction, c'est de tirer un poil qui dépassait d'une main, en gardant le sourire

Tout au long de l'histoire, le monstre cherche à terrifier l'enfant, et perd de plus en plus patience face à son insolence et son irrévérence. La petite enchaîne les grimaces et les cabrioles, au point de narguer le terrible monstre qui finit par exploser!

Il y a de nombreux exemples de ce type, où des enfants se comportent comme de véritables terreurs pour leur propres cauchemars et frayeurs, avec cette idée d'inverser les

rôles, et de faire passer le monstre d'un statut de prédateur à celui de personnage malmené et surtout ridiculisé.

Il y a aussi le travail de Laure Fauvel sur sa série de photomontages *Les terreurs* ¹. L'artiste photographe a toujours travaillé sur la cohabitation entre fantastique et monstrueux, et réel et existant. Ses photos reçoivent souvent la visite de monstres ou de créatures imaginaires digitalisées et dessinées. Pour la série dont j'en parle, l'artiste met en scène des enfants, dans leur chambre, face à des monstres. Sur chaque image, la chambre sert de décor, comme dans un film d'aventure (par exemple sur l'image avec l'araignée géante, la mezzanine me fait penser à un bateau), l'enfant s'est muni d'une arme (pistolet ou épée en plastique) et se dresse face au monstre apeuré, qui déclare forfait.

C'est une série de mise en scènes poussées et très réalistes parlant d'enfants qui se rebellent face à leurs cauchemars et les monstres qui cherchaient, au départ, à leur gâcher la nuit. C'est cette idée de confrontation que je recherchais dans mon histoire.

Tout au long de ce mémoire, je me suis interrogé comment est ce que la notion d'imagination est traitée, modelé, sculpté à travers le livre illustré, et tout au long, je me suis penché sur le trait graphique et la recherche de textures,

1- L'artiste-photographe L.Fauvel a réalisé un bon nombre de séries de photomontages en rapport avec le fantastique numérisé et digitalisé, incrusté dans la photographie. Exemples de séries: *Les dames à la licorne*, *Oh détresse* et *Territoire*. Son travail est visible sur son site internet: laurefauvel.com.



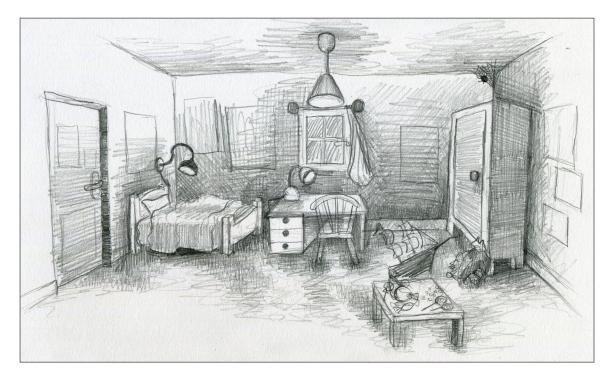




en particulier sur tout ce qui peut s'apparenter au dessin de gravure. Dans ma deuxième partie, j'ai analysé en détail la gravure représentant le fantastique sombre du XIXe siècle, et j'ai terminé par l'illustration *Macbeth consultant les sorcières* de Eugène Delacroix. On pouvait noter la présence de traits blancs et d'une seconde étape de gravure sur l'illustration, afin de dévoiler la lumière. Cette image me sert en quelque sorte de transition avec ce dont je vais parler maintenant: la technique de la carte à gratter.

J'ai parlé de l'aspect scénaristique de mon livre, et j'ai mis en avant les idées qui me plaisaient de mettre en avant dans l'histoire, mais il me faut maintenant vous parler davantage du cœur du projet; mes illustrations.

Nous allons voir à présent le rôle de la texture apportée par la carte à gratter. Tout d'abord je présenterais quelques références m'ayant poussés à adopter cette technique pour le projet, et puis nous verrons par la suite mon trait et ma façon de traduite différentes textures en observant d'un peu plus prêt mes illustrations, que j'ai déjà montrées lors de ma cartographie des textures.





En haut: croquis crayonné de la chambre de Sally En dessous: mes premiers tests de dessins sur carte à gratter

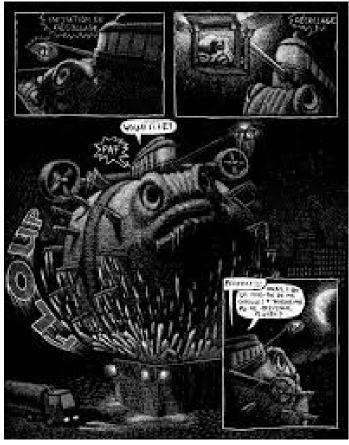
Illustrer avec la carte à gratter

Pour réaliser mes illustrations, je suis passé par la carte à gratter. Des plaques de feuilles blanches épaisses sont recouvertes d'une fine couche d'encre noir, lisse et régulière, ce qui va permettre une véritable précision dans le tracé et le dessin. C'est le grattage à l'aide de plumes métalliques et de pointes qui va faire venir la lumière, et c'est ce qui va sculpter les formes. Je passe donc automatiquement par un système de hachures et de superpositions de traits plus ou moins denses, de la même façon que E. Delacroix sur son illustration *Macbeth consultant les sorcières* (p.50). L'histoire de mon livre raconte des faits et des évènements qui se passent pendant la nuit. L'obscurité est donc omniprésente, et sert surtout d'ambiance. On en oublie presque sa présence pour se concentrer sur l'immersion de l'action et de l'histoire ... Si je devais faire des illustrations « noir sur blanc », par exemple plume et encre de Chine sur papier, l'effet n'aurait pas été à la hauteur de mes attentes. La carte à gratter se présentait alors à moi comme la technique de dessin-gravure parfaite pour réaliser ce que je veux pour *Sally*.

En plus de ce rapport à l'obscurité, c'est pour l'effet esthétique de la carte à gratter, que j'ai pu découvrir à travers le travail de plusieurs exemples d'illustrateurs. J'ai été très vite épaté par la force visuelle de cette technique.

Tout d'abord j'ai découvert le travail de Benjamin Baret, avec qui j'ai pu échanger par mail sur les bons outils à obtenir afin de réaliser des cartes à gratter avec l'effet escompté. Dans son travail sur les personnages, ou les décors, on peut voir une certaine vibrance, un véritable grain, ce qui amène un bruit et un grésillement aux images. À travers des espaces de superpositions et de concentrations de traits, l'illustrateur arrive à faire cohabiter un nombre incalculable de textures ou de volumes, notamment les peaux des personnages, comme on peut voir sur les exemples d'illustrations sur la nouvelle Surprise-Partie chez Leobille. B.Baret a également réalisé une bande dessinée de 6 pages qu'on peut voir sur le numéro 3 de la revue Laurence 666. Il est intéressant de noter ici la cohabitation entre la vibrance de la carte à gratter et les ambiances évoquant les fonds marins les plus profonds (peut-être à cause du poisson gigantesque), et la frénésie qu'on peut retrouver dans la bande dessinée et le comics présente grâce aux bulles, aux onomatopées et aux traits simulant le mouvement et la vitesse.

Pour en revenir sur les albums illustrés pour enfants, je me suis procuré un livre qui s'intitule *O êxodo* (L'exode en portugais), illustré par Joao Correia et écrit par José Mouga. Si je parle des auteurs dans cet ordre-là, c'est parce



Exemple d'une des planches de bd de B.Baret, visible sur le site de l'illustrateur

que ce qui fait la particularité de ce livre, c'est qu'il s'agit d'une série de plusieurs illustrations à la carte à gratter, suivant une logique particulière, et que, par la suite, il y a eu un travail d'articulation entre les dessins, ainsi que le texte et les mots qui sont venus ensuite. Les illustrations sont donc à la carte à gratter, et ce qui me plaît dans le traitement, c'est cette sensation de flou. Beaucoup de zones ou de surfaces sont traitées à travers des hachures et des courbes, mais l'illustrateur n'hésite pas mélanger plusieurs langages texturaux et à les superposer. Le sens du détail est tout de même présent, et on peut aussi noter que, dans certaines illustrations,

Le sens du détail est tout de même présent, et on peut aussi noter que, dans certaines illustrations, il y a des éclairages ou des sources de lumière comme des lampes-torches, et le trait devient une



Deux exemples d'illustrations visibles sur le livre *O êxodo*.

information directionnelle, en indiquant les sens et directions de la lumière. À travers un mélange de passages détaillés et de zones de flous, l'illustrateur nous dévoile une véritable peuplade de monstres et personnages fantaisistes de la nuit, et nous plonge dans un véritable conte nocturne.

Pour terminer sur les exemples m'ayant poussé à faire la carte à gratter, je vais terminer sur un livre illustré pour enfants, *Monsieur Cloud nuagiste*², par le célèbre duo Fred Bernard et François Roca, qui ont déjà réalisé jusqu'à aujourd'hui un bon nombre de livres illustrés parlant d'aventures et d'explorations. Monsieur Cloud est un nuagiste attachant, qui travaille pour une entreprise de parapluie. Il essaie de mettre au point une machine pour recouvrir la ville de nuages afin d'amener la pluie. Seulement voilà, les nuages sont là, mais pas la pluie. Il doit trouver une solution, et se fait aider par une petite boule blanche flottante, un petit nuage qui l'accompagne tout du long. Sa seule alternative sera de chercher à émouvoir les nuages, soit en leur faisant pleurer ou, au contraire, rire (illustrations visibles sur la page suivante).

Par son trait à la carte à gratter, François Roca nous plonge et nous immerge dans un univers qui s'articule autour du monde urbain et de la mer de nuage. Son sens du détail, du dégradé, des changements de textures et de surface, ainsi que sa façon de déformer la perspective pour créer des illusions d'optique, apportent au lecteur des images à la fois vibrantes et stridentes dues à la présence des traits et des hachures, mais va aussi apporter une véritable rondeur et douceur. Le livre parle de nuages, et je note que dans les illustrations, en particulier pour les zones blanches ou très éclairées, on note un aspect nuageux et moelleux, et on pourrait même parler d'illustrations palpables. On peut aussi noter une forme de hiérarchisation des finesses dans le trait : certains éléments comme les mains ou les visages vont être traités dans la plus précise et fine des textures, et plus on s'éloigne de ces zones-là, plus l'illustrateur se permet de faire des trames plus espacées, et donc plus visibles, cela va créer plus de bruit ou même de flou, mais on reste tout de même dans une régularité qui conserve quand même cet aspect lisse et rigide de certaines surfaces, comme les bâtiments ou autres. Il y a également tout un jeu avec les contre-formes et les passages noirs. La cravate ou les rayures de Monsieur Cloud, ou encore la veste du clown sont noires, aucunement besoin de créer une nouvelle texture sur ces surfaces. Si je parle de contre-formes pour les zones en noir, c'est parce qu'on peut noter qu'ils ne sont pas cernés, ou délimités par une ligne, mais c'est bien les surfaces tout autour qui vont délimiter automatiquement les zones sombres, à coup de hachures, de trames plus ou moins denses.

Après vous avoir montré ces quelques références d'illustrations faites sur carte à gratter, il est temps pour moi de développer un peu plus sur mes illustrations. J'ai donc travaillé autour de la hachure, en établissant plusieurs surfaces de textures à coups de croisillons, de superpositions, de quadrillages et de courbes en fonction des éléments. Par exemple le travail sur la couette du lit, dans une approche ronde et nuageuse, ne sera pas du tout la même sur les surfaces des murs, de la porte ou du placard, où il s'agissait de dessiner du solide, du rigide et du droit. Il y a également

2 - Monsieur Cloud nuagiste, écrit par Fred Bernard et illustré par François Roca. Publié en 1999 aux éditions du Seuil Jeunesse. Le duo est connu pour avoir réalisé jusqu'à aujourd'hui un grand nombre de livres illustrés pour enfants comme Le fantôme du cirque d'hiver ou encore La reine des fourmis a disparu.

Illustrer avec la carte à gratter

un travail particulier autour des cheveux ou des poils: contrairement à d'autres espaces où il est plutôt question de densité de blanc et de superposition de hachure, dessiner le poil implique de le dessiner directement, en le traçant, je trace aussi sa direction et son sens, sa longueur, mais aussi le volume de la masse capillaire, par exemple. On peut le noter sur les couettes de Sally, la mous-

tache de papa, ou encore sur la barbe du pirate et autres parties des autres monstres.

La densité et la lumière sont surtout présentes, par exemple sur les visages, les pieds ou les mains. Dans ces parties-là, j'essayais surtout d'aller vers la texture la plus douce et la plus lisse possible en blanchissant les zones plus éclairées (comme les joues par exemple), et en faisant des dégradés très progressifs et lents, coupés par les yeux ou la bouche.

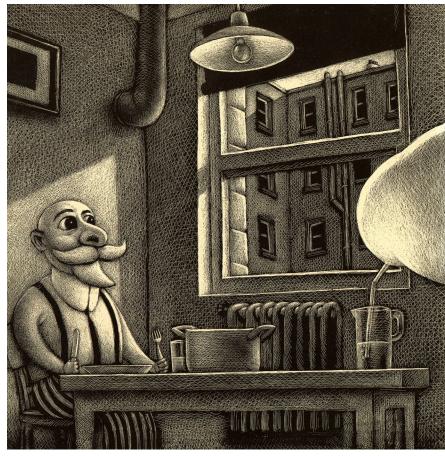
Il n'est pas réellement question d'un exercice de dégradé comme c'est le cas dans le travail illustré de François Roca. Ici, je suis surtout à la recherche d'une hiérarchisation et d'une composition foisonnante des différents éléments de chaque illustration. (image visible sur la page 60)

Dans la plupart des images, je me suis surtout concentré sur le traitement des personnages en pleine action, mais il y en a quelques-unes où j'y ai installé un décor, comme la première image, où on peut voir Sally, toute seule dans

sa chambre, face à la nuit, l'obscurité et le silence, devant cet étrange placard (d'où sortira le pirate croc-jambes). On peut noter une hiérarchie, afin de guider le regard: on se concentre d'abord sur Sally, sous sa couette, éclairée par la lampe. La petite fille est face à ce placard sinistre à l'autre bout de la pièce, éclairé par la lampe: on comprend la confrontation entre les deux éléments conducteurs qui s'articuleront dans les prochaines images. On peut ensuite analyser les autres objets et éléments qui peuplent la chambre: les jouets, la moquette, le rideau, la porte. Je prends beaucoup plaisir à créer un jeu entre ce qui apparaît dans l'image, et ce qui est suggéré, afin de jouer avec le noir (on ne voit que le devant du placard, sans voir les côtés, et pourtant, on les devine).

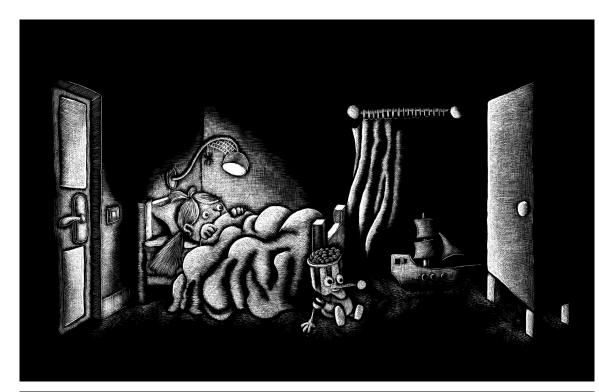
Ce juste milieu entre modelage de la lumière et creusage de l'ombre est présent et appliqué





Deux exemples d'illustrations tirées de *Monsieur Cloud Nuagiste*

dans toutes mes images, comme pour celles que je vous présente ici. Je ne peux pas m'étendre sur une description poussée de chaque illustration, mais on peut déjà noter, à travers ces quelques exemples, que certains objets et éléments aient bénéficié d'une texture ou d'un traitement particulier, par exemple la fumée enveloppant le terrifiant monstre sur l'illustration de la poursuite. Ici, je me suis interrogé sur la direction et le mouvement de la fumée: d'où émane-t-elle? Où se dirige-t-elle? Doit-elle onduler, et de quelle façon? Ce qui va apporter une matière flottante et vaporeuse, enveloppant la composition.





Deux exemples d'illustrations à la carte à gratter visibles sur le livre Sally, terreur des cauchemars. En haut: l'illustration dans la chambre, dont j'en parlais juste avant.

Illustrer avec la carte à gratter

Dans l'illustration ci-dessous que je vais inclure dans ma cartographie, Sally reçoit donc la visite du premier monstre: un terrible pirate. Il se trouve face à elle, et un décor de bateau pirate progresse en même temps que lui. Ici, j'ai pensé à une composition structurée et hiérarchisée. On pourrait déjà relever la barbe, les grosses mains, le motif répétitif et nuageux du lit, ensuite la veste du pirate, les rayures présentes sur les deux personnages. Il y a ensuite ce qui sert de décor, comme les boulets, le drapé derrière, traité en plusieurs couches de croisillons courbés, les cordages...

J'avais déjà établi une cartographie des textures dans ma partie précédente, en utilisant les gravures. Permettez-moi maintenant d'en refaire une (page 62), basée sur la carte à gratter. J'y insérerais l'illustration d'E.Delacroix, une des images de *Monsieur Cloud Nuagiste* (celle en bas de la page 59), ainsi que l'illustration du pirate que je viens de présenter. De la même façon que la cartographie précédente, il est question de répertorier les différentes surfaces et textures discernables dans ces 3 illustrations, il est aussi question, ici, d'inclure une illustration à moi, et de me mettre sur un terrain de véritables professionnels.







Quelques exemples d'illustrations de *Sally*, en haut: l'illustration du pirate, que j'utiliserais dans ma cartographie.

Moi dans le paysage de l'édition Jeunesse

Après l'étape de l'illustration vient l'étape de la mise en page et la finalisation du prototype. La mise en page, la retouche d'image, et l'avancée de la maquette ... tous ces éléments seront cruciaux pour finaliser un bel objet édité, et pour l'immersion de l'enfant-lecteur dans l'univers imaginatif que je propose à travers cet album.

Je vais maintenant faire un point sur le travail autour de la typographie. La typographie présente dans l'édition a été conçue par moi-même, à partir de lettres faites à la main. En effet, mêler mes illustrations à l'aspect texturé et grouillant avec de la typographie préexistante systématisée allait être très compliqué, et cela aurait risqué de casser l'effet «trait fin hachuré» de mes planches finales

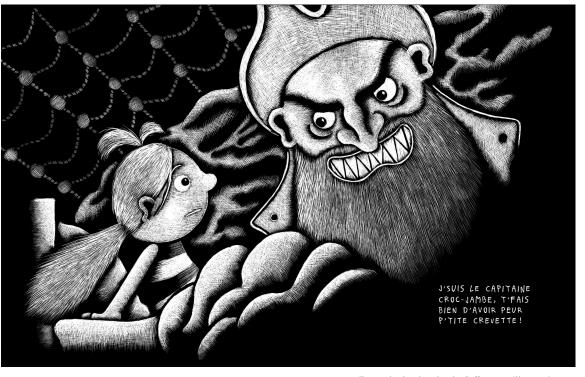
J'en suis très vite venu à l'idée de concevoir une typographie, en gardant un style de dessin de caractère directement inspiré du trait de mes cartes à gratter, c'est à dire des graisses fines. J'y ai ajouté cet «aspect accidentel» qui accentue une impression de typographie gravée ou grattée. Il s'agit ici de trouver un rythme, de le casser, en jouant sur la hauteur des lettres, sur leurs largeurs tout en gardant une couleur régulière et lisse de la typographie, afin d'obtenir des phrases et des lignes de textes mouvantes et onduleuses. C'est aussi une typographie à variantes, c'est-à-dire qu'on trouvera plusieurs dessins de chaque lettre (a peu prêt quatre ou cinq), pour donner une réelle impression de typographie directement dessinée manuellement.

L'illustration et le texte sont à eux deux la même image, et le texte doit donner un bruit et une consonance à l'image qui l'accompagne sans empiéter sur la finesse du trait.

Dans la suite des évènements, je veux être illustrateur et auteur pour enfants, mais je veux également m'occuper de la mise en page et de tout l'aspect graphique du livre: articuler et utiliser mes illustrations dans la mise en page, et dans la finalisation de l'objet.

Pour l'objet final, ou du moins le prototype, je présente un album pour enfants, totalement noir. Comme il s'agit du thème principal, il s'agira aussi du premier apport graphique visuel du livre, avec les illustrations et les textes. Pour le reste, les pages, les tranches des pages, ainsi que la couverture, tout le reste seront en noir, afin de créer un objet uniforme et cohérent.

Évidemment, la première chose que je vais faire une fois le prototype de *Sally, terreur des cauche-mars* terminé, c'est de le présenter à une maison d'édition Jeunesse. À l'heure où j'écris ce mémoire, je ne suis pas du tout sûr de qui pourrait l'éditer, mais j'ai déjà une petite liste de maisons



Exemple de planche de *Sally*, avec illustration et typographie (pas encore finalisée).

CAUCHEMARS

- SALLY, TERREUR DES

- J'SUIS LE CAPITAINE CROC-JAMBE, T'FAIS BIEN D'AVOIR PEUR P'TITE CREVETTE!

Exemples de textes présents dans le livre, avec la typographie *Sally* (encore à un stade d'ébauche)

d'édition dans lesquelles je verrais mon livre se faire éditer : les éditions Thierry Magnier, les éditions du Rouergue, Seuil Jeunesse, les éditions Sarbacane...

Il est vrai que le milieu de l'édition reste encore un univers ou un milieu assez vaste et flou pour moi, même si j'ai eu l'opportunité d'effectuer un stage de 3 mois (octobre – décembre 2019) au sein de la maison d'édition Jeunesse hélium. Avant ça, je voyais l'univers d'une maison d'édition comme une grosse boîte, un carré où je devais passer pour avoir la chance de me faire connaître par mes livres. C'était une vision de la chose assez effrayante et intimidante. C'est pour ça que j'ai voulu faire un stage dans une maison d'édition, afin de comprendre ce domaine, de me sculpter

une vision concrète et rassurée, de comprendre les différents rouages, les différentes étapes de création d'un projet de livre, quelles sont les relations entre auteurs et éditeurs, entre éditeurs et libraires... Me familiariser avec le monde de l'édition était un des objectifs que je voulais atteindre avant de terminer mes études, car je ne voulais pas m'aventurer sur un terrain sans avoir la moindre notion de la chose.

Pour mon stage aux éditions hélium, je travaillais dans le service «promotion et relation libraire». Je consultais les différents mails afin de les réenvoyer aux personnes concernées, je m'occupais des envois d'exemplaires de livres, et de toute sorte de services logistiques et relationnels avec les libraires, les auteurs et autres. Certes, il ne s'agit pas du tout de ma branche professionnelle, et on pourra me dire que ça aurait été beaucoup plus intéressant de faire un stage chez un graphiste ou un maquettiste d'édition Jeunesse. Pourtant, c'est le fait d'avoir été à ce pôle qui m'a permis d'avoir cette vision plus concrète du milieu de l'édition. Comprendre les relations éditeur-libraires, la place des diffuseurs et des distributeurs, les gestions de stocks et d'exemplaires de livres, tous ces éléments m'ont permis de me familiariser avec ce domaine et d'avoir vu les coulisses et ce qui se passait de l'autre coté de la barrière de la maison d'édition.

J'étais également assistant, à plusieurs occasions, des responsables des relations et droit à l'étranger, et j'ai pu découvrir l'importance des droits à l'étranger dans la vente d'un livre ... Me voilà donc prêt à entrer véritablement dans le paysage de l'illustration Jeunesse, en connaissant les

rouages et mécanismes d'une maison d'édition. Il y a eu, au cours de ce stage, de nombreuses occasions comme des vernissages et dédicaces lors de sorties de livres, par exemple *Le chien comet*, écrit par Gwenaël David et illustré par Amélie Fontaine (avec qui j'ai pu m'entretenir longuement), ou encore le vernissage d'une exposition de l'illustratrice Claire Brun. Ça a été donc une opportunité pour moi de discuter avec des diffuseurs, des distributeurs, des auteurs et illustrateurs, afin d'échanger sur le milieu de l'édition et de me le réapproprier.

Il y a eu évidemment le Salon du livre Jeunesse de Montreuil, qui fut pour moi une véritable révélation, et ma première vraie grosse expérience dans le milieu de l'illustration. J'ai pu réaliser, au cours des trois jours où j'ai déambulé dans le salon, à quel point le paysage de l'édition et illustration Jeunesse était riche, varié et avait de belles années devant lui. En plus de m'être procuré un nombre incalculable de livres, je ne comptais même plus les échanges



Couverture du livre Le chien cornet, écrit par Gwenaël David et illustrations par Amélie Fontaine

Moi dans le paysage de l'édition Jeunesse

avec des éditeurs, des libraires, des illustrateurs ou des auteurs ... En termes de livres et d'images, j'y ai vu un véritable foisonnement, et tout un entoisonnement d'imaginaires, de formes, de couleurs, de textures, de matières, de traits, de dégradés et de nuances, et il ne me tarde qu'une chose: voir mon projet d'album avoir sa place et être mêlé dans cet univers fantastique, et devenir un véritable acteur de cette immense fabrique.

Cette dernière phrase me permet de faire une transition avec ce qu'on appelle le catalogue. Afin de créer sa vraie place dans l'édition Jeunesse à Sally, il faut que je passe par la maison d'édition qui voudra éditer mon livre et faire en sorte à ce qu'il soit visible et se vende partout dans la France (et pourquoi pas, à l'étranger). Pour cela, il faut d'abord que je me pose la question du catalogue de la maison d'édition. Le catalogue, c'est l'ensemble, ou plutôt le panel de livres que propose une maison d'édition. C'est donc son identité, son univers graphique et imaginaire (une articulation de plusieurs univers imaginaires propres aux auteurs ou illustrateurs), et la première étape pour moi, est de me demander si mon prototype d'album peut s'intégrer à ce catalogue. En quoi mon univers visuel peut s'intégrer dans un univers éditorial?

Sally, terreur des cauchemars sera donc pour moi l'occasion d'entrer dans le monde de l'édition Jeunesse, et de me faire un nom, une place et une identité. Je pourrais véritablement dévoiler mon univers, mon imaginaire, à travers mon trait et ma façon de faire évoluer des textures et des personnages.

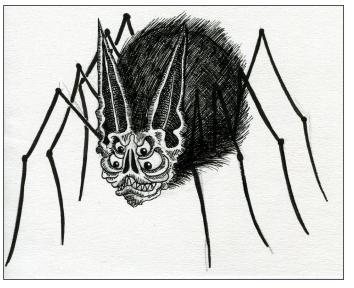
En espérant que ce soit un livre à succès, j'ai donc l'ambition d'être connu comme étant un illustrateur, auteur, mais aussi graphiste dans l'édition Jeunesse.

J'ai aussi d'autres petites idées de prochaines histoires que j'aimerais mettre en scène dans un livre illustré. Dont un ancien projet d'étudiant que j'avais longtemps mis de coté, que je compte reprendre au propre, avec un travail de narration, d'illustrations et de mise en page, de la même façon que Sally, terreur des cauchemars. Ici, on n'est plus du tout dans de la carte à gratter ni dans la présence de l'obscurité, mais au contraire dans quelque chose de très coloré, avec plusieurs techniques graphiques qui se mélangent, le tout dans une composition flottante dans des pages blanches où cohabiteront plusieurs éléments. Je reste tout de même dans





65



D'autres exemples de croquis et d'esquisses de personnages au stylo bic et au feutre fin.

TROISIÈME PARTIE / TRAITER L'IMAGINAIRE À TRAVERS MES ILLUSTRATIONS

la thématique du rêve, et dans l'invitation au voyage: l'histoire est celle d'un petit garçon, Gédéon (qui porte un pyjama-combinaison, une casserole sur la tête et une louche, je me suis fortement inspiré du personnage de Mickey dans *Cuisine de Nuit*), qui se retrouve dans sa chambre, sans l'envie de dormir, et puis il se voit en train de voler et de flotter dans les airs avec d'autres personnages fantastiques ... il sera alors projeté de paysage en paysage tout le long de l'histoire. Exploration, contemplation et rêverie seront les mots-clés de cette histoire qui finira par voir le jour! J'aimerais aussi, par la suite travailler autour de collaborations avec des auteurs, et de me mettre dans une posture simplement d'illustrateur. Je pense que là aussi il y a quelque chose d'intéressant comme l'échange et le regard de l'autre, et le fait de faire cohabiter deux univers fantastiques. Il y a aussi cette idée d'interpréter un texte et une histoire, de lui attribuer un langage imaginaire qui m'est propre, à travers mon trait.

Mais en attendant, espérons que *Sally, terreur des cauchemars* aura sa place dans l'illustration Jeunesse contemporaine et saura séduire par sa trame et sa texture, par ses compositions et l'ambiance qui s'en dégage, par la narration cauchemardesque et humoristique, qui dévoile une part de mon imaginaire, à travers un album.



Pour conclure...

Nous voilà donc arrivés à la fin de ce mémoire. Tout au long de l'écriture, je me suis interrogé sur le dessin et l'illustration de ce qui se rattache à l'imagination de l'enfant dans l'album illustré. En effectuant un cheminement à travers des études de cas, des exemples, des croquis et des cartographies, je me suis mis dans une posture de recherche et de compréhension du trait et de la trame. Nous avons pu constater à quel point l'imaginaire et le fantastique sont des sources intarissables de richesses pour les illustrateurs, les graveurs et les auteurs. L'enfant est à une période de sa vie, où la perception du monde se construit plus ou moins vite, et la distinction de l'imaginé et du plausible n'est pas toujours évidente pour lui. Est-ce qu'il s'agit d'une lacune? Je pense qu'il s'agit d'une qualité dont on doit en profiter tant qu'elle est présente, et c'est ce que nourrissent les livres illustrés qui évoquent cette idée d'imaginer des aventures et un ailleurs depuis les objets du quotidien, depuis la maison, ou depuis la chambre, véritable tremplin pour l'enfant à se perdre dans le lointain.

Forcément, le fantastique va très vite faire apparaître une peuplade et donc le monstre. Les monstres fascinent. Les enfants, mais pas seulement, on l'a bien à travers les gravures et les estampes représentant l'ombre, et les choses étranges et informes qui l'habite. La représentation de l'enfer, du caché, de la chimère, tout ce foisonnement de plusieurs êtres bestiaux ou humains. À travers son voyage, l'enfant devient un aventurier, explore des paysages, contemple des choses magnifiques, doit braver et affronter des dangers, des obstacles et des monstres et sera heureux de retrouver le point de départ de son voyage, qui sera son point d'arrivée.

67

La nuit est ce qu'il y a de plus efficace pour faire germer la monstruosité et les choses du noir qui peuvent nous effrayer et nous observer, et les graveurs et illustrateurs travaillant à travers le noir et le blanc sont à même de nous dévoiler tout cet univers fantasmagorique, effrayant et fascinant. Par ces différents exemples, j'ai voulu me pencher de plus et coller mon nez à la texture et à la gestuelle et la danse des traits et des lignes pour former des ombres, des corps, des personnages.

Le fait de me pencher de très près sur la texture, le trait et la trame, à travers les schémas, les croquis, et les cartographies, m'a permis d'apprendre à répertorier et étudier la notion de texture. Comment est-ce qu'elle peut prendre forme, comment elle participe obligatoirement à la vivacité et à la crédibilité du dessin. La texture crée une hiérarchie et une structure apparente au dessin, et c'est ce qui va lui donner une véritable matière, et même, une présence.

Et me voilà aujourd'hui, en train de vous présenter mon projet de livre pour enfant, illustré à la carte à gratter, pour rentrer dans l'édition Jeunesse et me faire une vraie place active en tant qu'illustrateur et auteur Jeunesse. Je suis arrivé au terme de mes études, j'ai eu la chance de pouvoir améliorer et faire évoluer ma pratique du dessin, de me sensibiliser à tout ce qui touche à la mise en page et au rapport texte-image, et j'ai pu comprendre le monde de l'édition en y faisant des stages, afin de côtoyer plusieurs acteurs de cet univers. Sally, terreur des cauchemars est une sorte de bagage pour moi, un outil qui m'accompagnera après le diplôme, que je compte très vite faire éditer et publier partout dans la France!

J'espère que vous avez pris autant de plaisir à lire et feuilleter ce mémoire, comme moi j'ai pris plaisir à l'écrire, le construire et le concrétiser.

BIBLIOGRAPHIE

(par ordre d'apparitions)

Auteurs d'albums m'ayant servi de références de réflexion

- -SENDAK Maurice, *Max et les Maximonstres*, éd. L'école des loisirs, 1973 / Version originale: Where the wild things are, éd. Harper & Row, 1963 Cuisine de nuit, éd. L'école des loisirs, 1972 / Version originale: In the night Kitchen, éd. Harper & Row, 1970.
- EPHÉMERE, *La tache*, éd. L'atelier du poisson soluble, 2014.
- -BOUCHARD André, L'abominable sac à main, éd. Seuil Jeunesse, 2013.
- -BROWNE Anthony, *Le tunnel*, éd. Kaléidoscope, 1989 / Version originale: *The tunnel*, éd. Julia MacRae Books, 1989.
- -BENTLY Peter et OXENBURY Helen, *Le roi Jules et les dragons*, éd. L'école des loisirs, 2012 / Version originale: *King jack and the Dragon*, éd. Penguin Books, 2011.
- -VAN ALLSBURG Chris, *Zathura*, éd. L'école des loisirs, 2003 / Version originale: *Zathura*, a space adventure, éd. Houghton Mifflin Harcourt Publishing Company, 2002.
- -PONTI Claude, *Le doudou méchant*, 2000 *Schmélele et l'Eugénie des larmes*, 2002 *Le cauchemar*, 1998 *L'arbre sans fin*, 1992 / éd. L'école des loisirs.
- -BARDOUL Olivier et JANIN Marion, *Le ventre du crocodile*, éd. L'atelier du Poisson Soluble, 2015.
- MC CAY Winsor, The complete Little Nemo (1905-1909), éd. Taschen, 2014.
- -LEMANT Albert, Gustave Dort, éd. L'atelier du Poisson Soluble / Le Musée d'Orsay, 2013.
- -BICHONNIER Henriette et PEF, Les aventures du monstre poilu, éd. Gallimard Jeunesse, 2017.
- -ROUX Julien, La nuit dans mon lit, éd. Fourmis rouges, 2013.
- -HALLEUX Marie, Peur Noire, éd. Voce Verso, 2016.
- DE FOMBELLE Timothée et SCHERRER Eloïse, La bulle, éd. Gallimard Jeunesse, 2015.
- -MATHIS, Du bruit sous mon lit, éd. Thierry Magnier, 2004.
- -DOLE Antoine et SALAMONE Bruno, *Le monstre du placard existe (et je vais vous le prouver ...)*, éd. Actes Sud Junior, 2016.
- -QUEVEDO Enrique, À la tombée de la nuit, éd. Seuil Jeunesse, 2016 / Version originale : Al caer la noche, éd. TTT, Espagne, 2016.
- BERNARD Fred et ROCA François, Monsieur Cloud Nuagiste, éd. Seuil Jeunesse, 1999.



Auteurs ayant nourri mes recherches et réflexions,

- -SUEUR-HERMEL Valérie, *Fantastique! L'estampe visionnaire (de Goya à Redon)*, éd. Bnf, 2015 à l'occasion de l'exposition du même nom, au Petit Palais de Paris.
- L.HARRIS Paul, *L'imagination chez l'enfant: son rôle crucial dans le développement cognitif et affectif*, éd. Retz, 2007 / Version originale: *Imagining the Impossible: Magical, Scientific, and Religious Thinking in Children*, éd.Cambridge University Press, 2000.
- -BETTELHEIM Bruno, *Psychanalyse des contes de fées*, éd. Robert Lafont, 1976 / Version originale: *The uses of enchantement*, éd. Thames & Hudson, 1976.
- -BOURCIER Danièle et VAN ANDEL Pek, La sérendipité, le hasard heureux, éd. Hermann, 2011.
- -DEMAISTRE Xavier, *Voyage autour de ma chambre*, éd. Flammarion, 2003 / Première parution en 1794.
- DE BOUCHERVILLE Adèle, La fabrique de Claude Ponti, éd. L'atelier du poisson soluble, 2016.

Vidéos ou films d'animation:

-LEMIEUX Michèle, Le grand ailleurs et le petit ici, Office national du film du Canada, 2012.

Table des illustrations

- -BARET Benjamin, p.57: planche extraite de la Revue Laurence 666.
- -BOUCHARD André, p.10 et 11: images tirées de L'abominable sac à main, éd. Seuil Jeunesse, 2013.
- -BROWNE Anthony, p.12: illu. Extraite du *Tunnel*, éd.Kaléidoscope, 1989.
- -CORREIA Joao, p.58: illus tirées du livre *O exôdo*, 2002.
- -DE GOYA Francisco, p. 45: images extraites de Fantastique! L'estampe visionnaire, éd. Bnf, 2015.
- -DELACROIX Eugène, p.50: illustration tirée de Fantastique! L'estampe visionnaire, éd. Bnf, 2015.
- -DORE Gustave, p.46 et 47:images extraites de Fantastique! L'estampe visionnaire, éd. Bnf, 2015.
- EPHÉMERE, p.9: illustrations tirées de *La tache*, éd. L'atelier du poisson soluble, 2014.
- FAUVEL Laure, p.55 : images trouvées sur le site internet de l'artiste.
- -FONTAINE Amélie, p.64: couverture du Chien Cornet, éd. hélium, 2018
- -HALLEUX Marion, p.34: illus tirées de Peur Noire, éd. Voce Verso, 2016.
- HOWE John, p.35: image extraite de *Un voyage en Terre du Milieu*, éd. Christian Bourgeois, 2018.
- JANIN Marion, p.20 et 21: images tirées du *Ventre du crocodile*, éd. L'atelier du poisson soluble, 2015.
- LEE Alan, p.17: illu extraite de la réédition de *Bilbo le hobbit*, éd. Christian Bourgeois, 2012.
- LEMANT Albert, p.26 et 27: images tirées de Gustave Dort, éd. L'atelier du poisson soluble, 2013.
- -LEMIEUX Michèle, p.18 et 19: images extraites du court-métrage *Le grand ailleurs et le petit ici*, ONF, 2012.
- MAC CAY Winsor, p.25: extrait d'une planche de Little Nemo, éd. Taschen, 2014.
- MATHIS, p.36: extraits de *Du bruit sous mon lit*, éd. Thierry Magnier, 2004.
- -OXENBURY Helen, p.14, illu. tirée du Roi Jules et les dragons, éd. l'école des loisirs, 2012.
- -PEF, p.30 et 55 : illus tirées du *Monstre poilu*, éd. Gallimard Jeunesse, 1982.
- -PONTI Claude, p.33: illu. extraite de *L'arbre sans fin*, éd. L'école des loisirs, 1992.
- PYRANESI Giovanni Battista, p.7: image tirée des Prisons imaginaires, première édition, 1750.
- -QUEVEDO Enrique, p. 42 : Image de À la tombée de la Nuit, éd. Seuil Jeunesse, 2016.
- -REDON Odilon, p.29: Le cyclope, 1883/p.48 et 49: images extraites de Fantastique! L'estampe visionnaire, éd. Bnf, 2015.
- -ROCA François, p.59: illus tirées de *Monsieur Cloud Nuagiste*, 1999.
- -ROUX Julien, p.31: Images tirées de La nuit dans mon lit, éd. Les fourmis rouges, 2013.

- SALAMONE Bruno, p.38: dessin extrait du Monstre du placard, éd Actes Sud Junior, 2016.
- -SCHERRER Eloïse, p.35: illus tirées de La bulle, éd. Gallimard Jeunsse, 2015.
- -SENDAK Maurice, p.22, 39, 40: illus tirées de *Max et les Maximonstres*, éd. L'école des loisirs, 1973/p.23 et 24: Extraits de *Cuisine de nuit*, éd. L'école des loisirs, 1972.
- -VAN ALLSBURG Chris, p.15 et 16: images tirées de Zathura, éd. L'école des loisirs, 2003.

Mes illustrations et mes esquisses sont présentes sur les pages suivantes: 2/10/14/26/32/40/46/de 52 à 54/56/de 60 à 61/de 63 à 66 et enfin 69.

Pour l'écriture de ce mémoire de fin d'études, je tiens tout particulièrement à remercier Patrick Barrès pour sa vision des choses, sa manière de penser le trait et le dessin, et pour avoir fait évoluer ma vision de l'illustration et de la notion de texture.

Je remercie également Lucie Ling qui m'a aidé à poser la structure de base du plan du mémoire.

Je remercie également les camarades et les amis de la formation Design, pour les conseils et les réflexions autour du mémoire et du projet Sally, terreur des cauchemars.

Aussi, ce projet d'album n'aurait pas été le même sans la participation et les conseils avisés de François Malbezin.

Une pensée également pour toutes les belles rencontres que j'ai pu faire pendant mes stages aux éditions hélium en fin 2018, aux éditions FLBLB en Mai 2018, et à l'atelier Vif Design à Toulouse en 2017.

L'imagination de l'enfant dans l'album illustré

Mémoire de master 2 présenté et soutenu le 27 juin 2019 par Louis Rodrigues, sous la direction de Patrick Barrès et Lucie Ling

Master 2 Design: Parcours Design graphique, communication et édition

Typographies utilisées: *ITC Cushing* (designé par Vincent Pacella) pour le texte courant, et *Archer Pro* (designé par Hoefler & Frere-Jones) pour les titrages.

Imprimé en juin 2019