

Le livre illustré dans tous ses états

L'album <i>Nathalie BEAU</i>	2
Le documentaire <i>Denys PRACHE</i>	8
La bande dessinée <i>Maxime Aka MENDOZZA</i>	15
L'infographie <i>Philippe RIVIERE</i>	20
L'édition artisanale <i>Béatrice TANAKA</i>	23

L'album

*Nathalie Beau**

L'album¹ est devenu un genre littéraire à part entière. On parle même aujourd'hui de « l'art de l'album ». Ce genre se caractérise par une double narration, un double langage, celui du texte et celui de l'image. Nous allons suivre son évolution depuis les années trente jusqu'à aujourd'hui et nous verrons que son histoire est liée à celle d'une société et au statut qu'elle accorde à l'enfant.

Les grands courants esthétiques, les inventions éditoriales de certaines maisons et le talent des figures emblématiques du livre de jeunesse qui ressortent de ce panorama, sont riches d'enseignement pour l'illustrateur. Ils constituent une sorte de « culture générale » de l'image que l'artiste doit avoir à l'esprit, qu'il s'approprie et dont il se nourrit pour faire évoluer sa propre pratique.

Pédagogie et livres pour enfants

Ce sont les éditions Flammarion qui acceptent, au début des années trente, le projet de Paul Faucher : ce libraire cherche à faire des livres qui mettent en pratique les théories pédagogiques du mouvement de l'Éducation Nouvelle qu'il soutient. Les premières parutions sont des livres d'activité (**Je découpe, Je fais des masques**) dans lesquels l'enfant apprend en expérimentant, en jouant. Puis suivent, au sein de l'Atelier du Père Castor, les « albums du Père Castor » aux visées pédagogiques : les collections s'appellent « premières lectures », « secondes lectures » et tout y est mis en œuvre pour faciliter l'apprentissage de la lecture. Mais le livre doit aussi être beau, soigné dans les moindres détails car il relève d'une **éducation** au sens le plus large du terme. C'est en ce sens qu'on peut considérer que l'album est né dans les ateliers du Père Castor.

**. Nathalie Beau a consacré sa vie professionnelle au livre pour la jeunesse et ce, sous différents angles. À la fin des années 70, elle crée à Strasbourg « la Bouquinette », une des premières librairies pour la jeunesse. Elle participe à la création de l'Association des libraires spécialisés pour la jeunesse qu'elle préside pendant 5 ans, puis travaille chez Gallimard Jeunesse et Nathan Jeunesse. Depuis 1998, elle est responsable de la section française d'IBBY à La Joie par les livres. Elle s'occupe également de la rubrique albums dans la Revue des livres pour enfants ainsi que des formations dans ce domaine.*

1. Au XIX^e siècle, on parle de « livres illustrés » lorsqu'une vignette, ou une illustration pleine page, vient ponctuer le récit, et de « livres d'images » lorsqu'ils s'adressent à de jeunes enfants. Les anglophones parlent de « Picture book » et les Allemands de « Bilderbuch » et non pas d'album.

Le terme d'**album** est également utilisé pour la publication des Babar de Jean de Brunhoff chez Hachette en 1939, des albums d'un format digne du roi des éléphants dont ils racontent l'histoire, avec des aplats de couleur d'une **grande modernité**, l'emploi d'une **typographie originale**, etc.

Après-guerre, la propagande nazie et son utilisation du pouvoir de communication de l'image ont marqué les esprits. La loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse dénonce les dangers d'une représentation stéréotypée qui fait l'apologie de la violence, du racisme et de la xénophobie ; cette loi est à l'origine d'un long malentendu sur le rôle de l'image qui devient alors un instrument de restauration des valeurs morales. La priorité est donnée à la **mission éducative** sur la finalité esthétique. Les images doivent donner une **vision conformiste** d'une réalité édulcorée.

Dans les années 50, la légitimité des **courants pédagogiques**² et leur traduction dans les livres du Père Castor constituent l'indispensable riposte à l'énorme succès des séries commerciales comme Martine, Caroline... L'offre éditoriale est alors très réduite même si la tradition du livre illustré héritée du XIX^e siècle (Gustave Doré, Grandville, Horace Castelli) s'exprime encore à travers quelques artistes pour lesquels le livre illustré offre un espace de liberté.

En 1947, André François publie l'**Odyssée** d'Ulysse, livre illustré pour enfants ou livre d'images pour tout public ? Question qui reste au cœur des choix esthétiques. Aux éditions du Cerf, viennent des illustrateurs de presse comme Alain Le Foll. Les mises en page sont soignées. Le livre est déjà considéré comme un tout. Puis s'installe un courant dans lequel l'image se veut de plus en plus simple pour permettre, pense-t-on alors, une meilleure **lisibilité** pour l'enfant. Dick Bruna est l'exemple de cette **stylistique** poussée à l'extrême. La **volonté de simplification** encourage aussi le style naïf ou faussement enfantin qu'on trouve souvent dans les années 70. Danièle Bour qui crée Petit Ours Brun, en est la plus célèbre représentante.

La loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse dénonce les dangers d'une représentation stéréotypée.

Libération de l'imaginaire et transmission d'un message

Parce qu'il n'accepte pas d'être seulement un éditeur pour enfants, mais un éditeur dont les exigences de qualité et l'esprit de rigueur demeurent identiques quel que soit le destinataire, Delpire³ est à

2. Montessori, Freinet, etc.

3. Il travaille avec André François (**On vous l'a dit**), Alain Le Foll (**Demain la fête**), Hans Fisher (**Le Chat botté**), Reiner Zimmnick (**Les Tambours**).

l'origine du livre d'images contemporain. En considérant que les structures de l'imaginaire enfantin et adulte sont les mêmes, il introduit dans le livre pour enfants un « **sens plastique** », une **valeur expressive** qui ne se limite pas à l'illustration, mais s'applique aussi à la mise en page, au format, à l'objet-livre. Le format, la typographie, la maquette ne sont pas formalisés ; ils répondent aux nécessités dictées par le style de l'illustrateur et par la **mise en page**.

En 1956, la publication des **Larmes de crocodile** d'André François marque un tournant dans la conception du livre d'images. Il s'agit d'un livre dont toutes les composantes contribuent à lui donner du sens : format à l'italienne très étroit, emballage dans une boîte en carton percée d'une petite fenêtre, deux étiquettes sur le carton stipulant « *Attention, crocodile fragile* » et « *Crocodile à préserver du froid* ». L'histoire se développe avec une certaine nonchalance et le format en longueur matérialise la morphologie du crocodile mais aussi la structure du récit.

Cette **veine** développée par Delpire favorise la **reconnaissance tardive** du talent de Tomi Ungerer. D'abord éditée aux États-Unis, son œuvre paraît à partir de 1957 à L'École des loisirs⁴. Ce grand talent libère le livre pour enfants de ses tabous, ce faisant, il modifie profondément le regard que l'édition porte sur l'enfance. « *Mes livres s'adressent à tout le monde et aussi aux enfants. Il faut toujours mettre les enfants au-dessus de leur niveau, ne pas les rapetisser* ». Sous des aspects farceurs et provocateurs, il ne cesse de poser des questions essentielles. C'est à partir de lui qu'on réhabilite la notion d'auteur. Son style a marqué les années 80 et il a une **influence** considérable sur les illustrateurs français contemporains.

Chez Delpire paraît, en 1965, la traduction de **Max et les Maximonstres** de Maurice Sendak, sorti en 1963 aux États-Unis ; il s'agit là d'une première tentative délibérée de figurer l'inconscient enfantin, qui aboutit à un changement de statut de l'illustration. Les images pour enfants ne sont plus qu'une représentation du réel, elles sont dotées de sens et deviennent le support de nouvelles façons de lire, tel que Christian Bruel, créateur des éditions « Le sourire qui mord », les définit : « *Lire, c'est lire l'image comme partie prenante de la narration, lire entre les images, lire les couleurs, au-delà d'un esthétisme niais de coloriage, lire le noir et blanc, lire les ruptures de page, lire la maquette, lire le rythme, l'articulation du texte et de l'image, leur disposition relative dans la double page, unité de base du livre* ».

Une première tentative délibérée de figurer l'inconscient enfantin.

4. En 1957 paraissent **Les Mellops**, puis **Crictor, Emile...**, enfin **Jean de la lune** en 1966, **Les Trois brigands** en 1968, **Le Géant de Zéralda** en 1971...

À la fin des années 60, Bayard propose des histoires à lire à l'aide d'images et de texte dont la combinaison est effectuée selon l'âge du lecteur. L'illustration offre une **lecture figurée** du récit. Son rôle est important mais reste secondaire et pédagogique. Mais, une nouvelle idée, essentielle, s'impose : le plaisir est nécessaire à l'épanouissement de l'enfant. Les éditions Flammarion contribuent à répandre cette idée en faisant traduire les albums de grands auteurs-illustrateurs anglais, notamment William Steig et John Burningham.

Ruy Vidal, associé à l'américain Harlin Quist en 1964, joue également un rôle décisif dans l'évolution du livre d'images. Selon lui, l'illustration n'a pas pour but de transmettre des modèles éducatifs mais de libérer les forces qui hantent l'imaginaire enfantin. Les images sont fortes, provocantes⁶. Il privilégie aussi un style inspiré par le **surréalisme** censé offrir une **représentation** de l'inconscient. La netteté des rendus de ces dessins réalisés à l'**aérographe** crée une illusion du réel, mais ils sont d'une froideur difficilement compatible avec leur fonction de libérateur de l'inconscient. Ces livres n'ont jamais trouvé un large public, sans doute parce que privilégiant l'image, l'importance du récit a été négligée.

À L'École des loisirs⁷, maison d'édition créée en 1963, c'est le récit qui est mis en avant. Le texte et l'image sont réalisés par une même personne afin que la relation entre les deux soit plus riche, et la prise en charge du récit par l'image plus importante.

Fondé en 1976, la maison « Le Sourire qui mord » refuse de soumettre le style graphique et littéraire de ses **collections** aux **critères** dictés par l'âge du public. Cela aboutit à des **choix esthétiques** novateurs et à une démarche qui sera notamment reprise plus tard par les éditions du Rouergue.

*Le plaisir est
nécessaire à
l'épanouissement
de l'enfant.*

*Libérer les forces
qui hantent
l'imaginaire
enfantin.*

Vers une multitude de techniques

L'illustration a fait sa place au soleil : des **classes d'illustration** ont été créées à Strasbourg, Lyon et Paris. L'album est exploité à l'école, il est entré dans les familles et connaît un étonnant succès commercial. Dans le milieu des années 80, les images prennent le parti de s'adresser directement à l'**affect** de l'enfant, voire à son inconscient. De nouveaux thèmes découlent d'une vision plus psychanalytique de l'enfance et l'image est le lieu de représentation des **non-dits** (tensions relationnelles, situations conflictuelles, accident, maladie, disparition, exclusion sociale...).

6. Il fait confiance à de jeunes illustrateurs qui restent aujourd'hui de grands noms de l'illustration contemporaine : Claude Lapointe, Kelek, Nicole Claveloux...

7. Parmi les auteurs-illustrateurs publiés par L'École des loisirs, signalons Tomi Ungerer, Léo Lionni, Iela Mari, etc.

Pour se libérer du texte, l'image a commencé au cours des années 70 à emprunter des techniques narratives à la B.D. et au cinéma. La voie est ouverte pour des auteurs-illustrateurs qui cherchent des techniques pour raconter en images. C'est le triomphe des **albums sans texte**. Son règne sera bref mais déterminant. L'image fait preuve de sa faculté discursive en explorant différentes procédures narratives, en montrant que l'emploi d'une technique peut donner du sens, comme par exemple dans **À travers la ville** de Sara (Paris, Épigones, 1990). Beaucoup de ces illustrateurs utilisent des procédés de cadrage empruntés au cinéma pour que l'image puisse exprimer une vision particulière. En 1986, apparaissent les noms de deux illustrateurs symboles de cette évolution : Claude Ponti avec **L'Album d'Adèle** (Paris, Gallimard Jeunesse) et Grégoire Solotareff avec **Monsieur Ogre et la rainette** (Paris, L'École des loisirs), qui sont à l'origine d'un style caractéristique de l'école française.

L'Album d'Adèle inaugure le triomphe de l'album sans texte, il consacre définitivement l'image comme substitut légitime de l'écrit. Son format rend impossible une vision globale des illustrations. Il faut explorer l'album comme une vaste contrée. L'illustration assume à elle seule la conduite du récit. Elle présente des objets de provenances variées, de styles divers, assemblés de façon à susciter dans l'esprit du lecteur une multiplicité de lectures. L'image se révèle ici plus riche de sens qu'un texte univoque et linéaire. **L'Album d'Adèle** fait la démonstration de la capacité de l'image à solliciter directement l'imaginaire.

Grégoire Solotareff, quant à lui, est à l'origine d'une technique picturaliste qui consiste à exprimer les sensations, les sentiments à l'aide des ressources expressives de la gouache : l'épaisseur sensuelle de la pâte, l'empreinte vivante du pinceau, le trait appuyé, deviennent la représentation métaphorique de l'affect. La couleur, comme chez les expressionnistes, renonce à ses fonctions descriptives pour traduire une émotion. La référence réaliste n'existant plus, chaque illustrateur devient maître de sa palette et de son codage symbolique (Nadja, **Chien bleu**, Paris, L'École des loisirs, 1989). Les illustrateurs utilisent les rendus du modelé, les effets de lumière pour dramatiser ou dynamiser le récit et en accuser le caractère narratif (ill. Antoon Krings in Grégoire Solotareff, Charlotte Trench : **Olaf et Marjorie**, Paris, L'École des loisirs, 1991).

Aujourd'hui, l'image n'a pas perdu son goût pour la peinture, mais on assiste à une diversification incroyable des techniques. **Tout un monde**, l'extraordinaire imagier de Katy Couprie et d'Antonin Louchard, publié chez Thierry Magnier en 1999, utilise une quarantaine de techniques différentes pour représenter le monde de l'enfance. Cette diversité des techniques a pour conséquence d'attirer

Pour se libérer du texte, l'image a commencé au cours des années 70 à emprunter à la B.D. et au cinéma.

Il faut explorer l'album comme une vaste contrée.

La référence réaliste n'existant plus, chaque illustrateur devient maître de sa palette et de son codage symbolique.

l'attention d'un public très divers - pas seulement les enfants - sur un petit genre qui a cessé d'être sage.

Les livres sont devenus des outils incontournables de l'épanouissement des enfants. On les trouve dans tous leurs lieux de vie, dès la petite enfance. Une multitude de titres paraissent tous les ans. Les illustrateurs proposent leurs représentations du monde dans une extraordinaire variété de styles, en toute liberté.

Nathalie BEAU

Le documentaire

*Denys Prache**

Rédacteur en chef pendant sept années d'*Okapi*, un journal pour les jeunes que j'ai créé en 1971, j'ai eu l'occasion de traiter cent cinquante sujets sous forme de dossiers documentaires. Ayant bénéficié de l'écoute et des conseils des plus grands scientifiques ainsi que de la fidélité d'une génération de lecteurs, je me sens en mesure de livrer ici quelques propositions simples qui ont inspiré ma méthode. Elles conjuguent un verbe d'action, « faire », avec trois autres verbes qui sont : voir, comprendre et rêver.

Faire voir

Contrairement aux autres mammifères qui sont des olfactifs, l'homme est avant tout un **audiovisuel**. Il exige qu'on lui montre quelque chose, ou quelqu'un.

Il veut voir. C'est un **dévoreur d'images**.

Quand la photographie est apparue et qu'on a pu montrer et diffuser des visages sur du papier, la soif d'images est devenue si prégnante qu'on en est arrivé à en inventer. Des artistes ont ainsi osé représenter les figures de rois de France dont on ignorait les visages puisqu'aucun portrait officiel n'en avait été fait. Grâce à eux, à leur audace, le bon roi Dagobert a commencé d'exister aux yeux des écoliers français¹ !

Faire voir, c'est montrer et la mission première du documentaire est de faire passer du « voir » au « faire voir ». Dans ce domaine, l'histoire du dessin est celle de ce passage obligé. Et c'est ainsi que les **montreurs d'images** ont eu à suivre les **découvreurs d'images**. Après que les médecins eurent pratiqué les premières dissections, des dessinateurs s'appliquèrent à nous montrer ce que ces pionniers avaient vu et ils inventèrent les **écorchés**. Quant aux architectes,

**. Il aurait pu être poète ou illustrateur. En acceptant de créer un journal pour les jeunes, il s'est engagé totalement à leur service à travers le texte et l'image. Pourquoi ce choix ? La réponse lui est venue quand il a réalisé qu'il ne pouvait pas garder pour lui tout seul la recette de la liberté qu'il avait eu le privilège de découvrir au cours de ses années d'enfance. Générosité ? Il croit plutôt qu'il laissait ainsi s'exprimer une impérieuse nécessité mêlée de fierté.*

1. Publication de Bayard Presse.

2. Geneviève Duroselle et Denys Prache, **Les Rois de France**, Paris, Hatier, coll. *Le Grenier des merveilles*, 1983.

toujours excellents dessinateurs, ils nous ont offert des **éclatés** de leurs monuments pour nous permettre de voir dedans, à l'intérieur.

Mais il est arrivé un moment où l'insatiable curiosité des scientifiques les a conduits à faire des découvertes qui échappèrent à toute représentation. Le **besoin d'images** restant le plus fort, on inventa pour le satisfaire des images totalement artificielles. Comment en effet pouvait-on représenter simplement l'infinie complexité de la matière et l'atome, en particulier ? En choisissant de le montrer comme une bille (son noyau) autour de laquelle tournent des ellipses censées représenter les trajectoires d'autres billes, ses électrons, on acceptait de renoncer à provoquer tout vertige devant les vitesses prodigieuses qui animent ces particules ou devant l'immensité du vide qui règne dans la matière. Il fallait une image fixe qui soit un **signe** nécessaire. Et une première **représentation** proposée s'est imposée dans toutes les encyclopédies du monde sans qu'il soit possible de la remettre en cause : elle a et gardera toujours la priorité. Une telle **simplification** a sans doute contribué à faire oublier la dangerosité de tout ce qui touche au nucléaire !

S'il faut admettre qu'on ne peut pas tout représenter, on doit s'interroger sur le **pouvoir** de certaines images capables d'exprimer une **force symbolique** les dépassant. J'ai toujours été fasciné par l'image du dieu Shiva. Sa représentation, qu'il soit affublé de quatre ou dix bras, me dérange mais ne me choque pas alors qu'une telle constitution physique devrait me sembler monstrueuse et donc difficilement supportable : la multiplication de ses membres, même si je la sais impossible, m'incite à le voir investi d'une puissance hors du commun des mortels, donc divine. Le symbole est ici construit à partir d'une réalité, les bras du corps, amplifiée jusqu'à la démesure. La **fiction** permet donc de proposer des situations différentes du **réel**, acceptables et donc compréhensibles, à condition qu'elles renvoient à des **images identifiables**.

Le besoin d'images restant le plus fort, on inventa pour le satisfaire des images totalement artificielles.

Faire comprendre

Les premiers **documentaires** ont commencé à être publiés en France avec l'instauration de l'école obligatoire, laïque et gratuite, par Jules Ferry, ministre de l'Instruction publique en 1879 : ils se présentaient sous forme de livres d'aventures au milieu desquelles se glissaient des chapitres « pédagogiques » qui, à défaut de montrer, racontaient. Les procédés d'impression de l'époque n'autorisaient en effet que des dessins en noir et au trait, gravés ensuite sur acier. Retenons de cette période d'essai du documentaire l'idée de raconter, de faire comprendre, à l'aide d'un texte à défaut d'images.

Le mot documentaire vient d'un verbe latin qui signifie *instruire, enseigner*. Si l'image montre, un ensemble d'images doit aller plus loin et nous faire passer de la simple saisie visuelle à la compréhension. Le développement des techniques graphiques mais aussi de celles de la **communication** a conduit à différentes formes d'animation : multiplication des images permettant le **découpage** d'une action, bande dessinée, etc.

L'art d'assembler les images reste primordial. Il a pour fondement la **mise en scène**.

Comment oublier que toute mise en scène exige un **scénario** ? Sa présence, indispensable, oblige à mieux connaître le sujet traité, évite une multiplication désordonnée d'illustrations qui cacherait en fait une **interprétation** paresseuse. Seul un scénario permet de jouer sur la poésie, le tragique ou l'humour pour faire passer l'information en donnant au lecteur l'illusion d'un spectacle passionnant. Par exemple, la cruauté d'un combat entre deux dinosaures mâles (voir encadré à la fin de l'article) sera exprimée avec plus de force dans des séquences dessinées. **Décomposer** vaut toujours mieux qu'exposer. Encore faut-il savoir jouer avec les plans, oser des zooms et apprendre à déplacer son point de vue comme le ferait un cinéaste avec sa caméra. Des notions de l'**art cinématographique** devraient d'ailleurs être au programme obligatoire de toutes les écoles de dessin.

Si un dessin animé doit se dérouler à la vitesse de 24 images par seconde pour éviter le **chaos visuel**, il n'en est pas de même pour le documentaire. Le genre n'obéit pas à des règles strictes mais un mauvais choix d'images peut entraîner un autre type de chaos, d'ordre intellectuel.

Je me souviens avoir vu, dans une exposition destinée à un grand public, la maquette très bien exécutée d'une centrale nucléaire. Le réacteur était montré en coupe pour qu'on puisse en voir l'intérieur. Une petite ampoule allumée en figurait le cœur, là où s'effectuent les fissions en chaîne d'atomes, là où se trouve le danger essentiel, sa fonte. À mes yeux, une telle représentation était catastrophique. Comment oser montrer le réacteur d'une centrale nucléaire comme la petite veilleuse qui rassure dans la nuit ? J'ai alors décidé de réaliser un documentaire sur le nucléaire, une énergie que je ne pouvais encore distinguer entre merveille et menace. J'étais conscient de ne rien pouvoir montrer avec des images vraies. Restait à faire comprendre comment et pourquoi la fission d'atomes d'uranium pouvait donner de l'énergie, et pourquoi certains déchets des réacteurs resteraient dangereux pendant des millénaires. J'ai visité deux centrales, l'une en construction, l'autre en état de marche. J'ai réuni autour de moi un physicien spécialiste et un dessinateur de très bonne volonté. Pendant trois mois j'ai posé question sur question pour comprendre les

Passer de la simple saisie visuelle à la compréhension.

Apprendre à déplacer son point de vue comme le ferait un cinéaste avec sa caméra.

mécanismes physiques en jeu. Pendant le même temps, l'illustrateur, présent, posait régulièrement une seule question, toujours la même : qu'est-ce que je dessine ? Car, s'il comprenait, il n'arrivait pas à représenter ce que nous avons décidé de montrer à la suite de nos découvertes. Nous avons finalement décidé de nous en tenir au pourquoi de la chaleur provoquée par la fission. Il restait donc à exprimer par une image qu'une explosion dans une enceinte confinée oblige les innombrables fragments qu'elle contient à freiner brusquement ce qui occasionne un échauffement, à l'image d'une colère rentrée. Et la chaleur ainsi produite, facilement récupérée, est transformée en électricité. Il y avait donc une image possible à donner, même imparfaite !

J'en revenais ainsi aux deux **mots-clés** du titre de mon ouvrage mais ils se trouvaient désormais définitivement associés : merveille et menace³.

Il restait à tenter d'expliquer la radioactivité. Un tel documentaire est encore à faire mais quelle gageure ! Cette propriété qu'ont certains éléments de se désintégrer lentement ne donne aucun signe, en particulier visuel. Je suis pourtant certain qu'il doit être possible de **faire ressentir** par l'image la dégradation de la matière qui, secouée de spasmes effrayants parce qu'infinis, voit son ordonnance primitive mise à mal.

Une autre expérience est l'explication par l'analogie. On fait alors appel à l'**imagination** pour transposer l'image exemplaire choisie en image vraie. Pour comprendre le fonctionnement complexe d'un corps humain, il faut des années d'étude mais pourquoi ne pas en faire déjà soupçonner la complexité en s'inspirant de comparaisons qui, sans être trop difficiles à montrer, n'en renvoient pas moins à des mécanismes très élaborés. Le corps, ensemble de filtres, de portes ou même d'égouts ? Pourquoi pas si le dessin, en effleurant le mystère, incite à la réflexion.

Faire comprendre n'oblige pas à montrer à tout prix. Il faut faire des **choix** sans oublier que trop simplifier conduit à commettre des **erreurs d'interprétation** dommageables. Un documentaire ne peut être que le résultat d'un long temps de réflexion et d'essais. Avant de publier, sous forme de livre, mon premier documentaire sur les dinosaures, j'ai côtoyé le grand spécialiste français de ces reptiles pendant plusieurs mois. Il fallait à la fois l'**apprivoiser**, capter sa science et lui faire admettre l'importance de l'enjeu : la communication de son savoir aux enfants par mon intermédiaire. Ma récompense a été de le voir ému devant des reconstitutions qui lui donnaient l'illusion du vivant alors que tout son travail le conduisait vers des restes fossiles enfouis parfois au fond de déserts lointains.

L'analogie : on fait alors appel à l'imagination pour transposer l'image choisie en image vraie.

3. Denys Prache, Serge Plattard, **Le nucléaire, merveille ou menace ?** Paris, Hatier, 1984.

Toutes les **formes** et **expressions** que le dessin a connues à travers les siècles peuvent se mettre en permanence au service du documentaire. Léonard de Vinci l'a bien fait en s'astreignant à présenter ses inventions avec une grande précision dans les détails !

Toutes les formes et expressions que le dessin a connues à travers les siècles peuvent se mettre en permanence au service du documentaire.

Faire rêver

Quand je découvre un lieu que j'ai déjà vu en image, sur une carte postale par exemple, que je le vois de mes yeux, la réalité parfois s'éloigne pour me faire voir toute autre chose : à l'**imaginaire** qui précède la **découverte**, succède un autre imaginaire enveloppé alors de corps étrangers capables de m'enchanter ou de me décevoir. Devant le temple d'Angkor, je me suis d'abord étonné de l'immensité de l'ensemble mais quand j'ai vu un merle mainate perché sur le dos d'un buffle à moitié noyé dans un des étangs qui bordent les ruines, j'ai été transporté dans un autre Angkor, celui que je voulais sans doute voir, un Angkor proche de mon rêve, sublimé, ressuscité.

Ne faut-il pas un élément étranger, inattendu, pour déclencher le réflexe de **voir autrement** ? Il n'existe aucune vision figée d'une chose sauf celle que donnerait une photo. Interpréter est donc toujours possible à condition pourtant d'ajouter un plus, un supplément d'âme qu'on a envie de faire partager. Il ne s'agit pas là de déformer l'information mais de la rendre attractive.

Une faille vertigineuse sépare l'ignorance de la connaissance. L'illustrateur doit donc se servir de **passerelles** qu'il doit suspendre au-dessus du **précipice**. Pour s'y engager ensuite, seul compte le premier pas. Qui peut le pousser à le faire ? La moindre **distraction**, c'est-à-dire, au vrai sens du mot, une force qui va le tirer vers **l'ailleurs**. Encore faut-il que cette distraction ne soit pas gratuite. Avant d'inviter son lecteur à le suivre, il se doit d'avoir tenté lui-même le **passage**. L'effort qu'il fera pour se déplacer mettra simultanément en marche un effort d'intelligence de la part du lecteur qui pourra à sa suite effectuer le parcours sans avoir à calculer les risques à prendre.

À propos de passerelle, je pense à ce dessin d'un pont-levis sur lequel jouent des enfants. Rien de gratuit dans cette façon de voir : l'illustrateur a osé jouer comme devaient le faire les enfants de ce temps, nous entraînant à en faire autant... et à découvrir ainsi que le château fort existait en temps de paix et que nous avons donc le droit de l'imaginer sous cet éclairage inattendu.

La personnalité de l'illustrateur est seule à même de faire transparaître une autre dimension que celle du dessin, aussi parfait soit-il. Comment peut-elle s'exprimer pleinement ? Certainement pas dans la **ressemblance**. La **photo** est là pour cela. Certainement pas

La personnalité de l'illustrateur est seule à même de faire transparaître une autre dimension que celle du dessin, aussi parfait soit-il.

non plus dans le **leurre** qui n'est qu'un cache-misère. Peut-être dans le *par-faire*, ce qui suppose un excès, un ajout au simplement *faire*. La salamandre, un batracien assez commun, est aussi un animal légendaire qui avait, dit-on, la capacité de vivre dans les flammes. Comment pourrait-elle être bien représentée par un illustrateur qui n'aurait pas en lui un feu intérieur ?

Attention ! Faire rêver ne veut pas dire faire faire de beaux rêves : les cauchemars existent et ont une essentielle utilité, celle de procurer du plaisir... quand ils s'achèvent.

Denys PRACHE

L'histoire compliquée d'une simple page

*Voici les étapes qui ont conduit à la réalisation d'une page du documentaire **Le Règne des dinosaures**¹ :*

1 Bien circonscrire le sujet

Il s'agit de représenter l'attaque d'un grand herbivore par une troupe de petits carnivores « à la griffe terrible », suivie de l'arrivée de reptiles volants charognards. Rien ne sert donc de rajouter des figurants.

2 Rassembler le plus de matériaux possible

Philippe Taquet, le grand spécialiste des dinosaures, longuement consulté, propose des scénarios possibles, nés de toutes ses expériences de terrain et de ses découvertes de fossiles. Il donne ainsi les éléments nécessaires à la mise en scène : qui attaque et comment ? Qui est la victime ? Qui sont les charognards ? Où et quand cela s'est-il passé ? Rigueur scientifique oblige.

3 Mise en scène

Elle consiste à animer des personnages ou des objets dans un décor donné. Les protagonistes sont ici essentiels. Le décor a peu d'importance : un horizon de montagnes arides suffit à le planter. L'important reste le découpage : en combien d'images peut-on représenter de façon claire comment les carnivores s'y prennent pour attaquer leur proie en se donnant toutes les chances de réussir ? L'illustrateur et l'auteur doivent ensuite se mettre d'accord, chacun ayant le droit de défendre son point de vue.

5 Exécution des illustrations

L'illustrateur effectue le découpage qui lui semble le mieux à même de décortiquer les phases successives du combat. Les couleurs des "costumes" des protagonistes sont inhabituelles mais l'homme de science a reconnu qu'elles étaient possibles puisqu'elles existent sur des lézards d'aujourd'hui.

6 Contrôle

Philippe Taquet revoit attentivement les moindres détails.

7 Écriture du texte

En présence des images, imprescriptibles, on peut écrire des textes très différents selon ce qu'on veut faire ressortir. Inutile, par exemple, d'écrire que le petit carnivore saute sur le dos du grand herbivore. Mais on peut parler des griffes du premier, de la lenteur de déplacement, connue, du second ou insister sur l'art de l'attaque en groupe qu'on retrouve en Afrique chez les lycas. Dans notre exemple de mise en page, chaque paragraphe de texte doit correspondre exactement à l'image qui se trouve au-dessus : un long travail de mise au point !

8 Exploitation d'autres données recueillies

Pour pouvoir dessiner cette page, il a fallu réunir un nombre important d'informations et il serait dommage de ne pas en faire profiter le lecteur. Il s'agit, une fois encore, de garder ce qui peut contribuer à une meilleure compréhension de la scène représentée. Le crâne des théropodes est très intéressant sur le plan de sa structure et explique leur comportement. On peut donc en montrer un éclaté rigoureux puisqu'un crâne conservé au Muséum national d'histoire naturelle, en France, a été mis à disposition. Établir une carte d'identité des protagonistes les rend plus présents. Et connaître les conditions, le lieu et le temps de leur découverte ainsi que leurs découvreurs ajoute à l'intérêt du spectacle.

¹ Denys Prache, Alain Le Toct (illustrations), Vincent Ferlito (mise en couleur), **Le Règne des dinosaures**, Paris, Hatier, 1981.

La bande dessinée

*Maxime Aka Mendoza**

On l'a longtemps crue réservée aux enfants ; elle a souvent été conpuee avant d'être réhabilitée. Aujourd'hui, par le talent et le travail de ses auteurs, la bande dessinée est devenue une forme d'expression à part entière qui s'est fait une place au soleil dans le monde des arts plastiques. Appelée également neuvième art, elle peut se définir comme une suite d'images qui raconte une histoire.

B.D. et illustration : points de rencontre et divergences

Malgré leur différence formelle, il existe entre la bande dessinée et l'illustration des **points d'intersection**. D'abord, toutes les deux ont besoin du support papier et de l'édition. D'autre part, avant la forme qu'on leur connaît, les textes des premières planches de B.D. reconnues comme telles s'inscrivaient hors du cadre, comme pour les albums illustrés. L'emploi des **bulles** ou **phylactères** vient scinder ces deux disciplines qui appartiennent malgré tout à la même famille : ainsi, Richard F. Outcault, avec « The yellow kid », créé en 1895, et, plus tard en Europe (à partir de 1925), Alain Saint-Ogan, avec les aventures de « Zig et Puce », peuvent être considérés comme les précurseurs de la B.D. moderne.

Si, ailleurs, l'illustration et la B.D. sont des activités indépendantes, en Côte-d'Ivoire, comme dans la plupart des pays du Sud, la rareté des maisons d'édition et la nécessité de survie des auteurs ont fabriqué des **hommes-orchestre** du dessin qui cumulent les métiers d'**illustrateur**, de **caricaturiste**, de **scénariste** et **dessinateur** de B.D. Une situation qui ne permet pas à ces activités, ainsi effleurées, de démarrer véritablement.

La bande dessinée a ses règles qui ne sont pas celles de l'illustration. Par exemple, là où la B.D. utilise plusieurs images pour décrire une action, l'illustration n'en utilise qu'une seule. La bande dessinée est un **art hybride** qui emprunte à l'illustration son graphisme et au cinéma

La bande dessinée est un art hybride qui emprunte à l'illustration son graphisme et au cinéma sa conception.

**. Journaliste-illustrateur à l'hebdomadaire humoristique Gbich ! il fait partie des membres fondateurs de ce journal. Il mène des actions avec des amis dessinateurs pour imposer et vulgariser la B.D. en Côte-d'Ivoire. C'est ainsi qu'est née Tache d'encre, l'association des dessinateurs de presse et de B.D., qui a initié COCOBULLES, le festival de la bande dessinée et du dessin de presse de Grand-Bassam.*

sa conception (**cadrage, plan, style** de narration), le crayon étant le substitut de la caméra. Ce qui soumet sa création à un respect rigoureux d'**étapes** que, évitant les détails, je résume en deux grands points : la **réalisation théorique** et la **réalisation dessinée**, en sachant que si la réalisation d'une B.D. répond à un ensemble de **règles de base**, chaque créateur met au point sa méthode personnelle lui permettant de se sentir à l'aise dans son art.

La réalisation théorique

Le scénario :

C'est le récit écrit de l'histoire, la base fondamentale. Sa part dans le succès d'une B.D. peut être estimée à 40 %. Ne dit-on pas dans le milieu qu'un mauvais **dessin** peut être sauvé par un bon **scénario** mais qu'un mauvais scénario ne peut l'être par un bon dessin ? Certains dessinateurs s'adjoignent des **scénaristes**, mais d'autres, comme la plupart des dessinateurs ivoiriens, sont des auteurs complets, c'est-à-dire qu'ils écrivent eux-mêmes l'histoire qu'ils dessinent. Dans un cas comme dans l'autre, à quelques variantes près, la démarche reste la même. (Voir en encadré, le scénario des « *Habits neufs du Président* »).

La recherche documentaire :

Imaginez que vous devez dessiner une histoire qui s'est déroulée à Abidjan en 1945. Le **décor**, les **costumes**, le **langage** doivent correspondre à cette époque pour que l'œuvre soit plus crédible et réaliste. Il faut donc procéder à une **collecte** de documents écrits se rapportant à votre récit (articles, ouvrages, interviews) et visuels à travers des repérages si le site existe encore, des photos, des croquis.

Le découpage écrit :

Il résulte du découpage effectué dans le texte et permet au dessinateur de savoir le **nombre de cadres** que va comprendre son histoire. Il permet également d'**énumérer** et de **répertorier** les **commentaires, dialogues** et **sons** qui vont servir de schéma directeur à l'artiste. (Voir en encadré, le découpage écrit des « *Habits neufs du Président* »).

La réalisation dessinée

Lorsque la recherche documentaire et le découpage écrit ont été réalisés, il est alors possible d'entamer le « story-board », c'est-à-dire le

découpage dessiné de la B.D., en sachant que certaines **cases**, dites « **muettes** », peuvent venir se glisser entre des cases qui comprennent un texte (dans les bulles, en haut ou en bas de la case) : celles-ci n'ont pas de texte. Il faut les prévoir dans le découpage car elles contribuent à augmenter l'intensité dramatique dans les scènes d'ambiance, de mystère. Le dessin parle par sa seule force. Les cases muettes sont indispensables à tous types de B.D.

Le story-board :

C'est à partir du **story-board** que commencent, sur la base du découpage écrit, la conception dessinée de la B.D. et la mise en page des différentes planches. Le story-board est réalisé à partir d'**esquisses** ; son découpage se fait par bandes de deux, de trois, voire de quatre par page (ou planche). La **planche** se lit de gauche à droite et de haut en bas. Certaines pages peuvent ne comporter qu'une seule image. C'est à cette étape que se fait le choix des **cadres**, des **plans**, des **angles**... Le dessinateur peut ainsi avoir une vue générale de ce que sera son œuvre finie. Après cette première étape du story-board, le dessinateur peut se lancer à fond dans la réalisation définitive de la B.D.

La bande dessinée s'est inventée et continue de s'inventer (selon la créativité des uns et des autres) un **code** à partir de **tournures graphiques** afin de restituer le **mouvement**, suggérer les **sons**, exprimer la **psychologie** d'un personnage. Ces **idéogrammes** insufflent la vie aux dessins exécutés à l'intérieur ou non des cadres.

Le cadre :

La B.D. présente un avantage : le dessinateur a le loisir de choisir son « écran » représenté par le cadre. Le cadre, la limite extérieure de l'image, contient la **case** ou **vignette**, c'est-à-dire l'ensemble du dessin et de son contour. On observe plusieurs types de cadres :

Le cadre **rectangulaire ou carré** : souvent utilisé, sa hauteur dépend du nombre de bandes utilisées dans une planche.

Le cadre **vertical** : tout en hauteur et étroit, il prend quelques fois la hauteur d'une page entière. On l'utilise surtout pour les sujets qui présentent des formes verticales (façades d'immeubles, parois d'une montagne). On l'emploie également pour décrire une **chute** ou une **ascension**.

Le cadre **horizontal** ou « **panoramique** » : il est utile aux dessins en longueur comme par exemple, ceux montrant l'**étendue** d'un paysage, une scène de combat entre deux armées. Plus il est étroit, plus l'impression qui s'en dégage est forte.

C'est à partir du story-board que commence, sur la base du découpage écrit, la conception dessinée de la B.D.

Les cadres, plans et angles de vue contribuent à donner une atmosphère aux cases carrées, rectangulaires et rondes, renforçant les sensations qu'éprouve le lecteur.

Le plan :

Au cinéma, le plan, c'est le rapprochement (gros plan) ou l'éloignement (plan d'ensemble) de la caméra par rapport au sujet. Entre ces deux types de plan, il existe des plans intermédiaires qui permettent un passage progressif de l'un à l'autre. Dans la bande dessinée, le dessinateur qui manie le crayon fait office de caméraman :

Le plan **d'ensemble** montre la totalité de la scène.

Le plan **moyen** montre le personnage de la scène en pied.

Le plan **américain** montre le personnage au niveau des cuisses.

Le plan **rapproché** montre le personnage jusqu'aux épaules.

Le **gros plan** montre le visage du personnage.

L'angle de vue :

Ce terme désigne l'emplacement de la caméra par rapport à la scène.

Les angles de vue font ressortir la **psychologie** des personnages :

La **plongée** : la caméra est placée au-dessus du personnage (il semble plus vulnérable, en situation d'infériorité).

La **vue frontale** : la caméra se trouve au niveau du personnage (il est présenté dans son aspect réel).

La **contre-plongée** : la caméra est en dessous du personnage (il paraît plus grand, plus impressionnant).

Le **champ/contrechamp** montre deux vues complètement différentes d'une même scène.

Le son :

La bande-son d'un film correspond aux textes d'une B.D. La voix off représente le **récitatif** ; les bruits, les **onomatopées** et les **dialogues** sont placés dans des bulles. Le **caractère** et la **police** des lettres varient selon l'élévation de la voix et la puissance du bruit.

Habituellement, l'image et le texte sont complémentaires. Ce qui n'est pas montré est dit, et vice-versa. Lorsque l'auteur joue sur le décalage entre le texte et l'image, il fait ce qu'on appelle du second degré.

Différents styles au choix

Au fil de son histoire, la bande dessinée a développé différents styles aux graphismes particuliers, qui, souvent, recouvrent des aires géographiques et culturelles définies. Aujourd'hui, les bédésistes de tous les pays s'emparent de ces styles, les enrichissent, les font évoluer vers d'autres formes, toujours vers plus de créativité.

• **Le style humoristique** (par exemple Astérix¹, Lucky Luke², Titeuf³ et les autres...) :

Un **découpage classique** convient à ce genre de style où les scènes sont généralement en plans moyens pour permettre l'**exagération** des mouvements et expressions des personnages. L'utilisation du nombre de cadres peut aller jusqu'à douze par planche.

• **Le style réaliste européen** (Largo Winch⁴, Nestor Burma⁵) :

Le découpage sort quelque peu des procédés classiques. Le choix des cadres, plans et angles est beaucoup plus varié (il faut au moins un gros plan et un plan d'ensemble par planche). Pour donner une certaine **aération** à la page, le nombre de cadres doit être limité à huit.

• **Le style « comics américains »** (Spawn⁶, Superman⁷, Spider Man⁸) :

L'accent doit être mis sur l'exploitation maximum des **effets spéciaux** et artistiques de la page car la particularité de ce genre réside dans son découpage assez libre par rapport aux normes classiques.

• **Le style « mangas japonais »** (Dragon ball⁹, Gunnm¹⁰, Appleaseed¹¹) :

Souvent caractérisé par des plongées, contre-plongées et gros plans. Les moyens visuels doivent tendre à éclipser la notion de cases dans les planches car elles sont faites pour être lues rapidement à cause de la rareté des textes.

La bande dessinée a pour objectif premier de raconter une histoire ; elle y parvient d'autant plus qu'elle rend plus intenses le rire, la peur, les sueurs froides.

La bande dessinée a emprunté au cinéma des ingrédients pour créer ses propres règles. Mais ces règles ne sont pas immuables pour autant. Sans changer les principes de base, les auteurs se doivent de faire preuve de **créativité** en les dépassant, car c'est à travers la « touche personnelle », les **techniques innovantes** des uns et des autres, que cet art a atteint les sommets qu'on lui connaît aujourd'hui.

Maxime Aka MENDOZZA

1. Créé par René Goscinny et dessiné par Albert Uderzo.

2. Créé par René Goscinny et dessiné par Morris.

3. Créé par Zep.

4. Créé par Jean Van Hamme et dessiné par Philippe Francq.

5. Le héros de Léo Malet a été dessiné par Jacques Tardi.

6. Créé par Todd McFarlane.

7. Créé par Jerry Siegel, dessiné par Joe Shuster.

8. Créé par Stan Lee.

9. Créé par Akira Toriyama.

10. Créé par Yukito Kishiro.

11. Créé par Masamune Shirow.

L'infographie

*Philippe Rivière**

L'illustrateur dispose aujourd'hui d'un nouvel outil : l'ordinateur. Ce nouveau médium apporte à l'artiste qui en a une parfaite maîtrise technique de nouvelles possibilités, notamment au niveau de la colorisation et de la rapidité d'exécution. Cependant, l'utilisation de l'ordinateur ne doit pas occulter les véritables qualités de l'illustrateur : une solide culture et une parfaite maîtrise de son art. Philippe Rivière, directeur de l'école Émile Cohl à Lyon, rappelle ici les principales qualités d'un bon infographiste.

À propos des artistes...

Rappelons, pour commencer, que notre espèce humaine entre en relation avec le monde par ses cinq sens : nous entendons le monde, nous le sentons, nous le touchons et le goûtons, et enfin nous voyons le monde.

Certains d'entre nous, on les appelle « **artistes** », disposent d'un ou, plus rarement encore, de deux **sens prioritaires** sur les autres. Un tel entend ce que nous n'entendons pas, ou seulement par instants : il écrit des symphonies ou des chansons. Tel autre dispose d'une habileté manuelle remarquable, c'est un grand ébéniste ou un chirurgien émérite. Tel, enfin, voit ce que nous ne voyons pas ! C'est, par exemple, un peintre ou un illustrateur.

Or chaque époque, chaque civilisation, chaque culture, fournit à ces individus privilégiés les moyens de faire partager ce qu'ils sont seuls à entendre, peu nombreux à voir, quelques-uns à faire et à dire. Ces moyens, s'agissant par exemple de la **représentation** du monde, de sa **mise en images**, ont progressé tout au long de l'histoire, de la peinture pariétale jusqu'au classicisme européen du XIX^e siècle. Au XX^e siècle, s'est produite une fantastique rupture d'abord technologique, puis culturelle avec, pour les gens de l'oeil, l'avènement puis la diffusion des techniques liées à l'**image mobile** (de la photo animée au cinéma numérique) et, dernier avatar en date, la survenue de l'**ordinateur**.

*Au XX^e siècle,
s'est produite
une fantastique
rupture d'abord
technologique,
puis culturelle.*

*. Directeur et créateur de l'École Émile Cohl à Lyon, anthropologue des médias. Dernier ouvrage paru (en collaboration avec Philippe Choulet) : **La Bonne École**, Tome I, Seyssel, éditions Champ Vallon, 2000.

Qu'apporte l'ordinateur à l'illustrateur ?

Il faut d'abord souligner que l'ordinateur s'inscrit dans le monde de l'image comme la télévision, l'automobile ou les antibiotiques, c'est-à-dire qu'aucun artiste ne peut prétendre s'en passer d'une manière ou d'une autre. La pratique de l'ordinateur n'est pas, de ce point de vue, une affaire d'opinion : « je suis pour » ou « je suis contre », ceci n'a pas de sens. En deuxième lieu, le dessinateur par ordinateur - **l'infographiste** - n'est pas davantage tenu en esclavage par son médium, il peut très bien produire dans un autre contexte une représentation matérialisée de la réalité ou de son imaginaire : il peut aussi faire de la sculpture, de la peinture, de la gravure... Cette pratique n'est donc pas exclusive d'autres moyens d'expression.

Ensuite l'ordinateur de l'infographiste n'étant pas autre chose qu'une sorte de **super crayon**, de **super aquarelle**, ou de **super pinceau**, il ne faut pas s'attendre à ce qu'il dessine tout seul... Pas plus qu'on ne l'a vu se reproduire ou inventer la recette du veau marenge... Si bien que derrière la machine, existe une femme ou un homme capable d'exprimer le monde, de le raconter ou non. Cela signifie qu'un mauvais artiste de pinceau ou de crayon ne sera pas davantage convaincant à la **souris** ou au **stylet graphique**.

Autrement dit, un vrai savoir-dessiner est indispensable à l'infographiste. La machine numérique apporte enfin en plus au dessinateur tout un ensemble inédit de possibilités plastiques et narratives dont nous vivons actuellement les tout préhistoriques débuts... : l'illustrateur peut combiner dans la même œuvre par exemple, **image fixe** et **image mobile**, il peut faire appel au son (synchrone ou off), structurer sa narration de façon interactive (multiplier les scénarios internes à l'oeuvre), importer des documents iconographiques exogènes, découpler les écritures ou les styles graphiques, etc. sans parler des innombrables possibilités d'être relié en temps réel à son éditeur, son imprimeur ou Internet, etc. L'ordinateur peut donner ainsi à l'illustrateur un statut de chef d'orchestre, de réalisateur, lequel permettra, il faut le souhaiter, d'abolir ce clivage monstrueux et régressif entre art contemporain et illustration tel qu'il existe aujourd'hui...

Un ensemble inédit de possibilités plastiques et narratives.

Les qualités nécessaires à l'infographiste

L'illustrateur numérique doit d'abord disposer d'une solide culture de la représentation traditionnelle. Hors cette maîtrise, ce n'est qu'un maniaque ou un virtuose et les images qu'il produit ne peuvent faire illusion très longtemps. C'est notamment ce qui s'est passé voici quelques années lorsque le médium émergeait des limbes et que

Une solide culture de la représentation traditionnelle.

l'imagerie 3D ronflait sur force musique... On sait d'autre part ce qu'il est advenu des web designers et de leurs start-up lors de la dernière crise boursière... Bref, pas d'infographiste sans **maîtrise de l'image et de sa culture** ! Par ailleurs il faut préciser que, dans sa **formation**, l'apprentissage des **logiciels** se fait de façon toute naturelle.

Deuxième point, s'agissant de culture : l'heure actuelle nous fait croire qu'avant le XX^e siècle rien n'est digne d'intérêt : **l'inculture plastique** des infographistes est affligeante. Or pour être inventif, créatif, il faut s'inspirer des **maîtres anciens**. Il est donc indispensable, même si c'est un paradoxe apparent, d'aller fouiller dans les anciennes images, chez les peintres et les illustrateurs d'autrefois pour trouver des **références**, ancrer son **imaginaire** et former son **goût**. La fréquentation assidue des maîtres féconde sa propre originalité, son propre style.

Enfin, l'infographiste doit être un artiste, c'est-à-dire accepter les **compromis** mais pas les compromissions. Il doit être **perfectionniste** dans son travail, c'est-à-dire échapper à l'apparente facilité que lui offre son médium. Il ne doit pas « zapper » sa sensibilité ou celle des auteurs au service desquels il accepte de travailler, il doit échanger avec ses producteurs et/ou ses éditeurs. Naturellement sa technique numérique doit être irréprochable, sa maîtrise des logiciels impeccable et sa **vigilance** et sa **curiosité** permanentes.

Échapper à l'apparente facilité du médium.

Domaines professionnels de l'infographe

Les techniques du dessin classique et de la peinture combinés à un usage savant et maîtrisé des logiciels disponibles sur le marché (Photoshop, Painter, After effect, Flash, Dreamweaver...) permettent à l'infographiste d'évoluer dans tous les domaines actuels de l'image dessinée, depuis la création graphique pure (domaine de la publicité) jusqu'au livre d'enfant interactif en passant par le **jeu vidéo**, le **dessin animé 2D/3D**, l'habillage de chaîne, l'affiche culturelle... Un grand avenir s'ouvre également dans les domaines de la formation, tant en Europe et dans les pays du Nord que dans les continents émergents, avec des produits associant **l'interactivité**, **l'image dessinée** et/ou photographique, et les contenus scolaires techniques et scientifiques. Je crois en particulier que des studios panafricains de création numérique, subventionnés par les États riches, devraient permettre, à faible coût, de diffuser une somme considérable d'informations et de formations touchant à l'agriculture, la santé, l'habitat et l'artisanat, tout en conservant la tradition orale et visuelle de ces cultures.

La tâche des illustrateurs infographistes est ici immense.

Évoluer dans tous les domaines actuels de l'image dessinée.

L'édition artisanale

*Béatrice Tanaka**

Il existe différentes manières pour un illustrateur ou un auteur de concrétiser son travail sous forme de livre, même modeste, même en peu d'exemplaires : l'une d'entre elles consiste, en dehors des canaux éditoriaux classiques, à recourir à l'auto-édition. L'illustrateur se fait alors « metteur en page », imprimeur à la photocopieuse, diffuseur... Ce système d'édition, même s'il est artisanal, s'il n'atteint pas le grand public ni ne génère des bénéfices financiers, permet en revanche une grande liberté et n'exclut pas la qualité. C'est une vraie création à la portée de tous.

Fabriquer son propre livre

Depuis la Révolution industrielle en Europe, les lecteurs sont habitués au livre imprimé à des milliers d'exemplaires. Mais avant ? ou ailleurs ? Le livre n'était-il pas imprimé et relié en petit nombre par des artisans, comme le sont encore les petits livres de **colportage**¹ du nord-est du Brésil dont les rimes chantantes, sous des couvertures à gravures de bois, évoquent aussi bien des légendes de jadis que les problèmes de société d'aujourd'hui ?

Lettre à des inconnus ou millefeuille qui se mange avec les yeux, le livre n'a pas besoin d'être multiplié à l'infini pour exister. Surtout aujourd'hui où la **photocopieuse** facilite l'impression non seulement du texte, mais aussi des images. En fait, fabriquer un livre à la photocopieuse n'impose que deux contraintes : s'en tenir au **noir et blanc** (qu'on peut enrichir après coup de quelques touches de couleur avec des crayons ou des surligneurs, mais jamais au feutre qui traverse le papier), et ne pas dépasser **32 pages** (à moins de disposer d'une relieuse à spirale pour la reliure).

Voici, pas à pas, le trajet du texte vers un livre illustré et auto-édité à la photocopieuse :

Décider du **format** : pour éviter le massicotage (la coupe du papier), le plus pratique est de se baser sur un format A4, ce qui donne trois options :

Le livre n'a pas besoin d'être multiplié à l'infini pour exister.

*. Après diverses formations en langues, dessin et théâtre, elle travaille surtout en France comme maquettiste de décor et costume, auteur de spectacles pour jeune public, auteur illustratrice de livres pour la jeunesse. Elle a obtenu de nombreux prix français et internationaux dans ces différents domaines d'activités.

1. Ces livres sont appelés livres « de cordel » à cause de la corde sur laquelle on les suspend comme du linge.

- en largeur, dit **à l'italienne** : indiqué pour des albums très illustrés, avec peu de texte ;

- en hauteur, dit **à la française** : plus indiqué pour des livres où le texte prédomine, ou pour des albums où il est question de géants, d'arbres ou de hautes montagnes ;

- le **demi-format** à la française (A5) qui correspond à une feuille A4 à l'italienne pliée en deux. Ce format qui s'apparente le plus à celui d'un vrai livre, est surtout indiqué pour les textes à **lignes courtes** (par exemple des poésies), et demande beaucoup plus d'attention lors de la mise en page définitive.

Décider de la **« justification »** : la justification ou « justif » appartient au langage des maquettistes ; il signifie le cadre, invisible sur le livre achevé, que le texte et l'illustration ne devront pas dépasser. Ce cadre invisible doit comporter au moins 15 mm de blanc en plus du côté de la page où il y aura les **agrafes**, les fils ou les anneaux de la **reliure**. La première page d'un livre étant toujours celle de droite (dite la **belle page**, parce que l'œil s'y arrête généralement plus longtemps), les pages paires se trouvent toujours à gauche ; donc les 15 mm de blanc supplémentaires se trouvent côté gauche pour les pages impaires (belles pages), et côté droit pour les pages paires.

Voici quelques exemples de textes placés dans la même « justif » :



Comptine et illustrations



Poésie



Conte en colonnes et illustrations



Début d'un long conte



Fin d'un long conte et illustrations

Pour les albums, la mise en page la plus simple consiste en une illustration pleine page sur la page impaire, et le texte sur la page paire.

Préparer le texte à l'impression

Les textes courts peuvent être copiés à la main proprement, si possible avec une plume à l'ancienne ou un stylo permettant des pleins et des déliés. Cela donne un très joli résultat pour les comptines, poésies ou les contes, et c'est un excellent exercice de **calligraphie** qui fait souvent plaisir aux enfants.

Afin que le texte ne dépasse jamais la « justif », il suffit de la délimiter légèrement au crayon (qu'on gommara avant l'impression) ou avec un feutre jaune pâle qui disparaît à la photocopie.

Les textes courts peuvent être copiés à la main proprement.

Le texte peut également être tapé à la machine, avec une « justifié » plus étroite que la définitive, ou à l'ordinateur. Le texte saisi, il suffit de régler sa largeur selon la « justifié » voulue. (Rappel : les caractères très noirs, très étroits, et les imitations de l'écriture à la main se lisent plutôt mal ; pour le texte, il vaut donc mieux s'en tenir à des caractères plus classiques, genre Garamond, Didot, Helvetica, Times... Par contre, on peut jouer avec des caractères fantaisistes pour les titres).

Illustration

La photocopie couleur coûte cher. Les jaunes, bleus et verts disparaissent à la photocopie noir et blanc tandis que les rouges, violets et marron y vivent au noir. Donc, le plus souvent, les illustrations doivent être réalisées uniquement au noir. Cette contrainte n'est guère appauvrissante, vu la **variété des techniques** possibles : crayon ou feutre, plume, bambou ou pinceau à l'encre de Chine, carte à gratter, découpage, déchirure et collage de papiers, gravure sur bois ou linoléum... tout cela en jouant sur les **graphismes** : hachures, lignes et points d'épaisseurs diverses, aplats, frottis, etc.

Les illustrations peuvent être réalisées à la dimension définitive, en maintenant la marge plus large côté reliure, puis photocopiées telles quelles.

On peut aussi créer des **illustrations collectives** en découpant des photocopies pour placer tel ou tel personnage d'une image - tel quel, agrandi ou réduit - dans le paysage d'une autre, puis en rephotocopiant le tout. Lorsque le même personnage revient souvent, on peut en découper bras ou jambes pour les replacer en des mouvements divers. Un détail d'une image peut aussi être repris en **cul-de-lampe**.

Le plus souvent, les illustrations doivent être réalisées uniquement au noir.

Mise en page définitive

Textes et illustrations en noir et blanc « prêts à l'emploi » sont découpés et collés selon la « justifié ». Si cela n'a pas été fait à l'ordinateur, il est utile de placer les numéros des pages à la main, toujours au même endroit (sauf là où une illustration occupe déjà cet espace).

Si on utilise des demi-pages de format A4, il faut coller le contenu des pages 1 et 4 sur le recto de la feuille A4, et le contenu de la page 2 et 3 sur le verso ; de même 5 et 8, et 6 et 7, etc. Imprimer au nombre voulu, puis découper et mettre en ordre.



Garder toujours un recto verso propre de chaque double page pour de futures réimpressions. Et ne pas oublier que la page 1 sera la page de titre ; elle comportera donc, outre le titre, le nom de tous les participants à la création du livre, le lieu et la date du travail, et peut-être aussi un joli cul-de-lampe.

Couverture

Les dessins de couverture doivent être simples et forts, et comporter, bien lisibles, le titre et, éventuellement, le nom du ou (des) auteur(s) et illustrateur(s). On peut les imprimer sur des papiers de couleur, de préférence claire, pour qu'on puisse les rehausser avec quelques touches de feutres souligneurs, de crayons de couleur ou blanc correcteur.

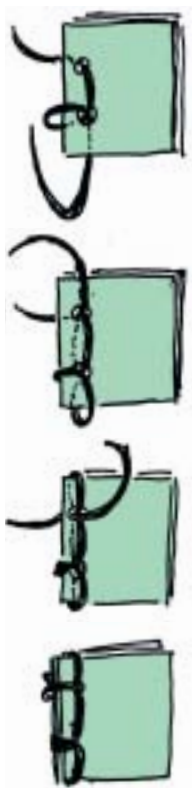
Les photocopieuses n'acceptent pas du papier plus épais que 160 ou 180 gr. Cela suffit pour de petits volumes ; mais pour des albums taille A4, surtout à l'italienne, ou lorsqu'ils sont prévus pour des bibliothèques, c'est un peu mince, donc, trop fragile. Alors on peut soit **doubler** ces couvertures en y collant une deuxième feuille de papier, soit les **plastifier** si on dispose du matériel nécessaire, soit encore les coller sur un carton de 200 à 300 gr. légèrement plus grand (ce qui protégera aussi les pages intérieures).

Reliure

L'idéal est de disposer d'une **machine à relier** ou à agraffer. Sinon, on peut, pour les livres peu épais (8 à 16 feuilles) qui n'iront pas dans les bibliothèques, agraffer les pages de l'intérieur à la main, puis recouvrir les agrafes d'une bande de scotch, coller la couverture sur le scotch, placer le tout sous un poids et laisser sécher. Enfin, on renforce et camoufle ceci en y collant un ruban de tissu ou de papier coloré.

Pour les livres qui seront souvent maniés, on peut les relier à la façon des anciens livres japonais avec un fin ruban, un cordonnet, un lacet ou quelques fils de laine ou de coton. Pour cela, il faut soigneusement percer les pages et la couverture de deux trous, toujours à la même hauteur, y passer le fil selon le croquis, puis le nouer solidement.

Vos histoires et vos illustrations sont devenues un livre. Le voici prêt à passer de mains en mains...



Exemple de reliure.

Béatrice TANAKA