

Notre Librairie

Revue des littératures du Sud

“Chez moi, je me détourne un peu plus souvent à ma librairie...

Elle est au troisième étage d'une tour...

Les livres ont beaucoup de qualités agréables à ceux
qui les savent bien choisir ; mais aucun bien sans peine.”

Michel de Montaigne, *Les Essais*

Guide pratique de l'illustrateur

Conseil scientifique de *Notre Librairie*

- Tahar BEKRI
Université de Paris X - Nanterre
- Jacques CHEVRIER
Université de Paris IV - Sorbonne
- Denise COUSSY
Université du Mans
- Daniel DELAS
Université de Cergy-Pontoise
- Jean-Pierre GUINGANÉ
Université de Ouagadougou
- Jean-Louis JOUBERT
Université de Paris XIII - Villetaneuse
- Ambroise KOM
Université de Yaoundé
- Bernard MOURALIS
Université de Cergy-Pontoise
- Liliane RAMAROSOA
Université de Tananarive

Le crayon et la plume...

La collection de guides pratiques que produit *Notre Librairie*, revue de l'Association pour la diffusion de la pensée française, s'enrichit d'un troisième titre. Après les guides pratiques du bibliothécaire et du libraire, voici donc ce *Guide pratique de l'illustrateur*.

Comme pour les précédents titres, réalisés en partenariat avec l'Association des Bibliothécaires Français (ABF) et avec France Édition - Office de Promotion internationale, la revue a bénéficié, pour cette dernière livraison, de l'expertise d'un partenaire confirmé dans ce domaine : La Joie par les livres.

Organisme rattaché au ministère français de la Culture, La Joie par les livres a pour objectif principal de soutenir toute action susceptible de favoriser l'accès de l'enfant au livre et à la lecture et de promouvoir une littérature enfantine de qualité. Son secteur interculturel, qui est orienté vers les mêmes zones géographiques que la revue *Notre Librairie*, dispose, en particulier, d'un réseau d'échanges permanent avec 90 bibliothèques d'Afrique. Une exposition consacrée à 34 illustrateurs africains pour la jeunesse a déjà été réalisée en partenariat entre l'ADPF et La Joie par les Livres.

Des articles généraux, des descriptions de genres et de techniques ainsi que des expériences de terrain, constituent, avec une foule de conseils pratiques, l'essentiel de ce numéro rehaussé d'une riche iconographie. Puissent les jeunes talents, leurs éducateurs et tous les professionnels de la chaîne du livre, trouver dans ces pages des éléments utiles à leur activité.

Pour la réalisation de ce *Guide pratique de l'illustrateur*, il a été fait appel à une grande diversité de compétences qui, par le crayon et par la plume, se sont appliquées à faire percevoir la richesse et la fécondité du monde de l'illustration.

Que tous en soient vivement remerciés.

NIC DIAMENT
Directrice de La Joie par les livres

FRANÇOIS NEUVILLE
Directeur de l'ADPF

Sommaire

1 INTRODUCTION 5

- **Qu'est-ce qu'une illustration ?**
Daniel MAJA 6
- **Qu'est-ce qu'un illustrateur ?**
Daniel MAJA 10
- **Une courte histoire de l'illustration**
Daniel MAJA 16
- **Diversité des styles et des techniques**
Daniel MAJA 22

2 LE LIVRE ILLUSTRÉ DANS TOUS SES ÉTATS 26

- **L'album**
Nathalie BEAU 27
- **Le documentaire**
Denys PRACHE 33
- **La bande dessinée**
Maxime Aka MENDOZZA 40
- **L'infographie**
Philippe RIVIÈRE 45
- **L'édition artisanale**
Béatrice TANAKA 48

3 DE LA CONCEPTION À LA PUBLICATION D'UN ALBUM 52

- **Les différentes composantes d'un album**
Nathalie BEAU 53
- **Définition d'un plan de travail**
Marie WABBES 59
- **Le chemin de fer**
Marie WABBES 66
- **Des esquisses à l'ébauche de la première maquette**
Marie WABBES 71
- **La mise au net des illustrations**
Marie WABBES 74
- **Vendre son travail**
Christian KINGUÉ ÉPANYA 80
- **L'illustrateur et son éditeur**
Christian KINGUÉ ÉPANYA 83

4 L'ILLUSTRATEUR ET SON ENVIRONNEMENT **88**

- **De l'auteur à l'illustrateur**
Fatou KEÏTA 89
- **Le point de vue d'un éditeur**
Guy LAMBIN 91
- **Les trois acteurs principaux d'un livre illustré**
Moussa KONATE 93
- **Les ateliers de formation à l'illustration**
Marie WABBES 96
- **Chronologie d'un atelier de formation à l'illustration**
Véronique TADJO 99
- **Trois illustrateurs se dévoilent**
Dominique MWANKUMI 103
Véronique TADJO 104
Hector SONON 106

ANNEXES 108

- QUELQUES OUVRAGES DE RÉFÉRENCE 108
- ADRESSES UTILES 109
- GLOSSAIRE 116

Introduction

Qu'est-ce qu'une illustration ? <i>Daniel MAJA</i>	6
Qu'est-ce qu'un illustrateur ? <i>Daniel MAJA</i>	10
Une courte histoire de l'illustration <i>Daniel MAJA</i>	16
Diversité des styles et des techniques <i>Daniel MAJA</i>	22

Qu'est-ce qu'une illustration ?

*Daniel Maja**

Illustrer, dit le dictionnaire, « c'est rendre plus clair par un exemple ou une image ; orner d'images un texte ». Comme si les mots, les concepts, les idées avaient besoin d'une matérialisation dans l'espace, dans le réel, pour être saisis, perçus et, au bout du compte compris et mémorisés. L'illustration serait donc une traduction, une transcription concrète des idées. Cette définition, aussi juste soit-elle, est restrictive. Nous allons voir pourquoi.

Un autre monde...

Passer du **concept**, du texte à la **représentation visuelle** n'est pas seulement une mise en forme, c'est aussi un changement de nature ; c'est un autre monde avec ses lois et sa grammaire, d'où les efforts, les difficultés qu'éprouve l'illustrateur à passer de « l'image en tête » à sa représentation sur un support, de l'invisible au visible, du confus au réel. L'artiste a la sensation de **dire moins**, de perdre des virtualités, de sacrifier des possibilités et, en même temps, l'image qu'il vient de dessiner sur le papier déborde de **sens** ; elle lui échappe presque aussitôt dans la mesure où, désormais, elle est **visible** et **interprétable** par un autre regard. Comme un aimant, elle attire d'autres images qui, elles-mêmes, en appellent d'autres à l'infini.

Il existe une histoire de l'illustration qui correspond à celle de la représentation dans une culture donnée, dans l'**espace** et le **temps**. Nous nous proposons donc d'en donner une définition contemporaine qui fait ressortir quelques **caractéristiques** :

- L'illustration est **porteuse de sens** ; elle raconte.
- L'illustration renvoie à un **texte** explicite ou implicite.
- L'illustration est soumise à des **lois éditoriales**.
- L'illustration est soumise à des contraintes propres aux lois biologiques de la **perception visuelle**.
- L'illustration est soumise à des **lois culturelles** et symboliques.

*Passer de
« l'image en
tête » à sa
représentation
sur un support.*

*. Dessinateur de presse (**Le Monde, Magazine littéraire, Lire, The New-Yorker, Beaux-Arts...**), illustrateur de livres pour la jeunesse (plus de 80 à son actif) et pour adultes, Daniel Maja a été directeur artistique, graveur, concepteur d'affiches et de décors de dessin animé... Il enseigne actuellement le dessin de presse à l'École Emile Cohl de Lyon. Il est un militant du trait qui n'oublie pas ses classiques.

L'illustration : narration et rapport texte-image

L'illustration est **narrative**, c'est sa fonction. Pour raconter, l'illustrateur déploie tous les artifices des arts plastiques, ceux de la **composition** et de la **mise en scène**. Il joue des contrastes, des lumières, du rapport des masses, de la vibration des traits ; il séduit, choque, enchante, surprend. Le créateur ne répugne ni à l'anecdote, ni à la précision mais il sait être direct, efficace, voire brutal. Comme le conteur, il peut ménager ses effets, suggérer ou bien, d'un seul coup, frapper.

L'illustration renvoie et joue avec le texte, c'est là un point essentiel qui la différencie d'un tableau fait en toute liberté, sans justification autre que celle du peintre¹. Le **couple texte-image** avec ses ambiguïtés, ses réciprocitys et ses complémentarités constitue une alchimie singulière et complexe.

Le texte est premier ; il est l'origine, le tremplin à partir duquel l'imaginaire va prendre son essor : l'image procède du texte, le texte conçu comme un **point d'appui**, un guide, un garde-fou, une lampe d'Aladin... L'illustration est une autre lecture, une lecture possible, personnelle du texte.

En inventant son image, l'illustrateur épuise le texte, le manipule, en essaie toutes les virtualités en des allers et retours permanents entre son œuvre et les mots qui l'inspirent. En tenant compte des **contraintes** (âge du lecteur supposé, caractéristiques du texte), il s'en éloignera ou sera presque littéral (pour de jeunes lecteurs par exemple), en évitant dans tous les cas la redondance : révéler le texte n'est pas répéter ; il faut **dire plus** mais autrement, poétiquement, symboliquement, par détournement, évocation, suggestion, etc. Se crée alors une distance entre le texte et l'image qui peut donner lieu à l'humour et à la poésie, un **espace de liberté** dont s'empare l'**imaginaire** du lecteur.

Contraintes éditoriales et culturelles

L'illustration est un **art appliqué** ; la pratiquer, c'est prendre en charge et domestiquer un certain nombre de contraintes pour pouvoir les dépasser et en faire un art personnel. Parmi ces contraintes, figurent celles imposées par les techniques d'impression et de réalisation. Ces contraintes d'édition correspondent aux format, choix du papier, reliure, maquette, esprit d'une collection ou d'un journal, tirage, coédition, lectorat, desiderata du directeur artistique, etc. À celles-ci s'en ajoutent d'autres, d'un autre ordre.

Prendre en charge et domestiquer un certain nombre de contraintes.

1. D'où certaines polémiques qui sont nées à propos des expositions d'illustrations : les images devenues des tableaux exposés sans référence au texte, exprimant leurs qualités plastiques et leur pouvoir d'évocation, trahissant leur vocation première : illustrer un texte.

Il s'agit des contraintes propres aux lois biologiques de la **perception visuelle**, définies par les théoriciens de la perception globale et du **déchiffrement** de l'image. Citons, parmi ces lois : les prégnances de certaines formes sur d'autres, les contrastes, les répétitions de formes, les relations avec les couleurs, les lois de composition et d'équilibre des masses, la lisibilité...

Les contraintes culturelles renvoient quant à elles à une sociologie et à une **histoire des couleurs**. Chaque culture a ses couleurs préférées², ses références plastiques qui sont autant de sources de plaisir et de rejet immédiats, de complicité et de convivialité émotionnelles. L'histoire des formes, des manières de déchiffrer, de lire, d'exclure même des images révèle à quel point l'artiste est soumis à des **cadres culturels**. Par exemple, un personnage qui marche dans le sens opposé du sens de la lecture, peut être perçu comme en difficulté, exprimant le refus, l'abatement ou même, l'échec.

Chaque culture conçoit différemment les **valeurs symboliques** du noir et du blanc, du rouge ; chaque culture travaille l'aigu et le mou, le lisse et la matière à sa façon. En Occident, on assiste à une survalorisation du bleu ; le peintre taoïste joue entre le remplissage et le vide. Certains artistes sont confrontés au tabou de la représentation humaine ou animale, etc. Des **stéréotypes** (par exemple, la forme des yeux des personnages), des **tabous sociaux**, des **censures**... influent sur la façon de réaliser et de composer une image. Des **codes de hiérarchie** (notamment, l'emplacement des personnages importants selon qu'ils sont profanes ou sacrés), une certaine représentation de l'espace (en plans parallèles comme au théâtre, en dehors de toute perspective comme dans un diorama...) sont autant d'éléments déterminés par la culture du créateur.

De la même façon, il existe une manière de lire « culturellement » une image. Dans certains cas, l'illustration, composée d'une juxtaposition d'allégories et de symboles, se déchiffre comme un rébus, après une lecture totale de l'ensemble. Selon leur appartenance, les lecteurs auront ou non les clés pour décrypter l'illustration ; reste que chacun aura sa propre lecture, s'appropriera l'image selon sa **sensibilité**.

Il existe une manière de lire « culturellement » une image.

Champ d'activité de l'illustration contemporaine

Le champ d'activité de l'illustration contemporaine est pratiquement sans limite ; il s'étend du livre de jeunesse, au documentaire, à l'illustration de presse, littéraire, politique, économique, féminine, etc.

2. Michel Pastoureau. **Dictionnaire des couleurs de notre temps**, Paris, éd. C. Bonneton, coll. « Images et symbole », 1999.

Il comprend également l'affiche culturelle de cinéma ou de théâtre, les story-boards pour les films publicitaires et les nouveaux médias... chacun de ces territoires imposant des **modes d'expression** particuliers, des contraintes, et requérant de la part de l'illustrateur des **qualités** et un **savoir-faire** particuliers ; on ne s'improvise pas « documentariste » ou caricaturiste. Tel artiste qui excelle dans un genre, peut se révéler médiocre dans un autre ; en revanche tel autre peut par exemple osciller avec aisance de l'affiche culturelle à la couverture d'un livre, ou à l'illustration d'une chronique gastronomique. Dessiner dans la presse littéraire ou pour des livres d'économie, implique une culture propre à chaque média. Cela s'apprend (surtout par la pratique) et cela est également affaire d'individualité, de culture, d'adaptabilité et de **plasticité mentale**.

L'illustration et la bande dessinée

Illustration et B.D.³ sont deux modes d'expression différents et souvent confondus. La bande dessinée joue sur le temps, celui de la lecture. Une histoire se développe par **séquences**, case après case, page après page, avec des **rythmes graphiques**, des effets de **surprise** et de **suspense**. L'illustration, elle, correspond à une **image isolée**, unique, qui accompagne un texte.

La B.D. emprunte son langage au cinéma ; les textes sont des dialogues, des voix off. Son point de départ est un scénario.

L'illustration requiert une **perception globale** ; on l'analyse à la manière dont on contemple un tableau (mais toujours avec le texte en référence). L'illustrateur pense plus en synthèse ; il va chercher dans le texte la situation la plus caractéristique, expressive, symbolique. Le bédéiste, de son côté, pense en mouvement, en déroulement et déploiement...

La définition, première, du dictionnaire s'est enrichie : illustrer, c'est orner d'images un texte, **transcrire** un texte ou une idée, **mettre en forme** avec la volonté d'exprimer du sens et de raconter. À cela s'ajoutent des composantes techniques, biologiques et culturelles, sans oublier un autre élément essentiel de la chaîne de l'illustration : le regard de celui qui reçoit l'image, le **lecteur**.

Daniel MAJA

3. Voir dans ce même numéro, l'article sur la bande dessinée de Maxime Aka Mendoza.

Qu'est-ce qu'un illustrateur ?

Daniel Maja

Qui est illustrateur ? Comment le devient-on ? Peut-on s'improviser illustrateur ? L'illustrateur est-il un artiste ? Comment « fonctionne » t-il ? Est-ce un métier ?... Combien de fois ai-je entendu ces questions posées à celui qui fait profession d'illustrateur, avec le message implicite : pourrais-je, moi aussi, devenir illustrateur ?

Qualités requises

Bien qu'il existe des **écoles** qui forment des illustrateurs, décernent des **diplômes**, la **reconnaissance**, de fait, ne se traduit que par la publication éditoriale : album, livre, article de presse, annonce ou affiche publicitaire... Chacun peut donc aborder ce métier - autodidacte, diplômé ou non - proposer son talent, son savoir-faire, ses capacités d'adaptation aux éditeurs de livres, de revues, aux agences de publicité, suivant des procédures propres à chaque média ; mais la sélection est sévère.

L'illustration est un **art appliqué** qui s'exprime dans un rapport commercial entre un **commanditaire** (éditeur, agence, etc.) et un **producteur** : en échange de son travail, l'illustrateur perçoit un **salaire**, des **droits d'auteur**, des **honoraires** selon les termes d'un **contrat**. L'illustrateur, artiste et artisan, est soumis au jeu de l'offre et de la demande, à la **concurrence** des autres illustrateurs ainsi qu'aux **contraintes** de la commande. Il lui faut accepter de vendre son travail, de se soumettre au jugement, souvent contradictoire, de ses commanditaires. Il doit avoir une juste appréciation de l'état du marché, de sa situation face à la concurrence des lieux où il peut être publié ou édité, des stratégies à mettre en œuvre...

Pour ce faire, l'illustrateur doit posséder des qualités de caractère, d'opiniâtreté, de persévérance, d'estime de soi, une capacité à supporter les critiques, les jugements superficiels ainsi que le **sens du travail bien fait**, de l'**adaptabilité**, et du recul face à son propre travail, indépendamment de son talent et de ses aptitudes.

Dans une remarquable préface au **Guide des illustrateurs du livre de jeunesse français**¹, Claude Lapointe tente - avec succès - de

Des qualités de caractère, d'opiniâtreté, de persévérance, d'estime de soi, une capacité à supporter les critiques.

1. Denise Dupont-Escarpit, Claude Lapointe, **Guide des illustrateurs du livre de jeunesse français**, Paris, Éditions du Cercle de la Librairie/Salon du livre de Montreuil, 1988.

définir sous la forme d'un schéma dynamique les lieux de l'illustration et les **connaissances** propres à l'exercice pratique du métier d'illustrateur : l'architecture-perspective pour la construction d'objets, le stylisme, la décoration, les pratiques artistiques (peinture, dessin, sculpture, modelage, gravure...), la littérature, la poésie, le théâtre, le mime, le cinéma, la mise en scène, le cadrage, la recherche de personnages... « *L'illustration intègre les apports de tous ces domaines dans un style parfaitement cohérent, digne d'un art contemporain à part entière* ».

Ce schéma permet à chaque illustrateur de se situer selon ses tendances profondes ; il offre une vision souple, non figée mais organisée de ce lieu-carrefour, d'échanges, d'apports et de prédatons que constitue l'illustration.

La plupart du temps, l'illustrateur travaille seul ; il doit donc s'imposer une **discipline de travail** propre à remplir ses **engagements** contractuels : livraison à l'heure, **contraintes techniques** imposées... Comme tout créateur, il a ses périodes de doutes, de stérilité, d'exaltation, d'ennui dû à la routine ; il lui faut donc une organisation, un planning de travail, une méthode personnelle. Il doit être lucide, bien connaître ses rythmes de travail (le matin, la nuit...), ses capacités à se dépasser, gérer son temps de création. Untel a besoin de l'adrénaline du stress, de l'angoisse du dernier moment, du « sans-filet » ; tel autre préférera le travail régulier, planifié, sans à-coups.

Une « éponge culturelle »

L'illustrateur est immergé dans son temps ; pour transmettre, il faut être complice de ses lecteurs, imaginer leurs **goûts** et **intérêts**. Artiste, il se doit de fréquenter les expositions, les musées, d'être au courant des nouvelles tendances de l'illustration, des arts plastiques, des modes, pour les juger, les contester, ou bien les exploiter. Il lui faut lire, s'informer, aller aux spectacles, pratiquer d'autres disciplines artistiques pour élargir sa palette créative.

Le créateur s'imprègne de la culture du temps présent, mais possède également une connaissance du passé. L'illustration, le trait, la peinture ont une **histoire graphique**, symbolique, idéologique ; ils sont les fruits de longues traditions faites de détours, bricolages, synthèses, rejets, renaissances. Ils constituent une somme d'expériences, de leçons, de réussites dans lesquelles on peut puiser et se nourrir. Ces **matériaux culturels**, l'illustrateur peut les revivifier, les réorganiser en de nouvelles recherches.

Pratiquer d'autres disciplines artistiques pour élargir sa palette créative.

Un style

L'illustrateur, c'est un **style** ou un « monde ». Le style, c'est ce qui va le faire reconnaître à tous les sens du terme, le définir ; c'est son **originalité**.

Pour certains, le style est le fruit d'une longue maturation ; ces artistes ont parcouru un chemin au cours duquel ils ont emprunté des formes, les habits d'autrui, les tics des anciens ou des illustrateurs à la mode, jusqu'à ce qu'ils découvrent enfin leur propre écriture. D'autres, ce sont souvent les plus virtuoses, s'installent dans leur style pour ne pratiquement plus en changer, avec les risques de fossilisation que cela comporte... Il n'existe pas de recette ; il faut laisser agir le temps, s'abreuver à toutes les aventures graphiques, c'est la seule voie de connaissance.

Qu'est-ce qu'un style ? Une organisation originale faite de **rythmes, compositions, structures, récurrences** qui n'appartiennent qu'à un auteur. Il ne s'agit pas de tics superficiels (ceux que captent justement les plagiaires) mais des **expressions inconscientes**, presque biologiques venues au jour après des années de pratique (avis aux illustrateurs pressés !).

Mais plus qu'un style, les grands illustrateurs ont un monde ; c'est une **atmosphère** et un climat faits de symboles, thèmes, signes, sens, alliances de couleurs, de matières et d'audace dans les compositions. Leur être essentiel s'y révèle. Le signe de la maturité est certainement cette capacité à se dévoiler, à se dépouiller pour exprimer le soi, un soi immédiatement perçu par le lecteur, une résonance qui le touche au plus profond.

Il existe une relation entre le style et la sensation corporelle de chacun. Illustrer, c'est **imaginer** par son corps, dans son corps, **s'identifier**, se mettre à la place de, au sens le plus concret ; c'est un engagement total, corps et cerveau. On ne dessine pas par observation de l'extérieur, en surface, mais par la tête, les muscles, les sensations, les mouvements. J'ai souvent remarqué que les illustrateurs miment involontairement les expressions des personnages qu'ils dessinent ; ils vivent la scène, l'action, comme des acteurs. Ils sont pleinement leurs dessins.

Maintes fois, j'ai conseillé à des élèves bloqués, hésitants, de prendre des cours de **mime**, de jouer dans une troupe de théâtre amateur, de **danser**, en fait de **s'oublier**, de se laisser aller au plaisir du dessin, de laisser, comme le peintre chinois, passer « le souffle » dans le trait. Dessiner un arbre, par exemple, c'est s'identifier à lui, comprendre sa croissance, la circulation de la sève, les branches qui se tendent, les feuilles qui se déploient... Tomi Ungerer dit ne bien

Laisser agir le temps, s'abreuver à toutes les aventures graphiques.

S'oublier, se laisser aller au plaisir du dessin.

dessiner les objets qu'après les avoir démontés pour bien comprendre leur fonctionnement : il est le dessinateur-bricoleur...

Une illustration doit bien « fonctionner », sans effort ; tout se tient par **logique interne**, composition, rythme, **rapports de couleurs, tensions**, tout comme un **organisme**.

Le « fonctionnement » de l'illustrateur

Il existe autant de **recettes** de mises en condition, de création, de techniques de recherche d'idées ou de déclenchements, que d'illustrateurs. J'en évoquerai quelques-unes, soit que je les ai pratiquées, soit qu'on me les a transmises et que j'ai enseignées à mon tour.

- Tout d'abord, le **texte** (au début était le verbe !), un article, un manuscrit : il faut alors le lire attentivement, crayon en main, surligner, souligner les mots et les paragraphes qui « accrochent », suggèrent, déclenchent immédiatement des images, même confuses. Si ces images sont trop puissantes et risquent d'influencer la suite de la lecture, un rapide croquis marginal permet de s'en débarrasser. Selon la longueur du texte, une seule lecture suffit pour certains ; cependant, n'hésitez pas à revenir au texte, à le relire jusqu'à ce qu'une **impression d'ensemble**, une couleur, un climat s'imposent : l'humour, le tragique, l'angoisse, le saugrenu, la rêverie, etc.

- **L'imprégnation** : puis vient le moment de laisser couler le robinet à images, de se laisser aller à rêver à partir du texte, de donner libre cours aux **associations de formes**, d'idées, de mots ; il est alors important de les noter sans les sélectionner ; en les écrivant ou les dessinant, d'autres surgissent. Des **chaînes** s'établissent, c'est l'inconscient qui travaille pour vous. Un temps de latence est alors nécessaire avant de relire le texte, d'imaginer les **connexions** possibles entre les **mots soulignés** et les **images** qui vous sont venues... Enfin, un ordre dans ce magma d'images et de mots s'impose en fonction de l'esprit du texte, des contraintes imposées, de l'âge supposé du lecteur, des recommandations de l'éditeur.

Ces **contraintes**, selon les images trouvées, peuvent à leur tour déclencher de nouvelles chaînes.

- Lors de la recherche de la **composition**, il est important de toujours se poser les questions : n'y a-t-il pas une manière moins banale, plus inattendue, d'exprimer ce que je veux dire ?

*Des chaînes
s'établissent,
c'est l'inconscient
qui travaille
pour vous.*

En changeant les propositions, les angles, les points de vue par exemple ; ou bien encore en adoptant une autre perspective, comme si j'avais une caméra intérieure (zoom, plongée, contre-plongée ; le proche, le lointain...). Comment dire cela autrement en se méfiant des fausses bonnes idées immédiates qui correspondent souvent à des souvenirs...

- Les **personnages** sont bien typés, définis sous tous les angles. S'ils reviennent dans plusieurs illustrations (dans le cas d'un livre), ils doivent être bien identifiés. Il faut réfléchir à leurs **caractéristiques** (vêtements, coiffures, proportions, signes distinctifs²) tout en bannissant les **stéréotypes** du dessin animé commercial, et de la B.D. de masse (yeux, mains, expressions convenues). Recourir au miroir peut être utile.

- Le **passage de l'esquisse à l'exécution**, au « fini » de l'illustration, représente une difficulté majeure pour l'illustrateur-dessinateur. L'**esquisse**, le **croquis** portent en eux toutes les promesses. Ils sont ouverts ; l'imaginaire les prolonge. En eux, tout est possible, la spontanéité qui les a créés ne s'est pas embarrassée de détails, d'exactitude. L'esquisse est **expressionniste**, elle a la vie frémissante du trait libre. Comment éviter alors la pétrification, l'alourdissement, l'impression de labeur, la déception d'avoir gâché toutes les **potentialités** lorsqu'on exécute, « finit » l'illustration ? À chacun sa technique de préservation : on peut recommencer l'esquisse à la table lumineuse ou avec des calques ou des feuilles translucides ; les superposer afin de ne plus voir qu'une forme générale, pas assez régnante pour imposer une copie molle et servile. Il est possible de retrouver ainsi la **spontanéité**, tout en gardant la composition du premier jet. Dans tous les cas, il faut éviter de recopier, de recommencer sans arrêt. Le petit détail qui gêne, et semble faire tout basculer, n'est peut-être qu'un accident à exploiter : il peut, par son imperfection même, **créer l'inattendu** qui fait la vie du dessin.

Le dessin, l'illustration sont aussi un plaisir et un jeu (parfois difficile) avec le hasard.

Les **gammes** et le **carnet** : à l'instar des sportifs qui s'entraînent, des musiciens qui font leurs gammes, des danseuses à la barre, l'illustrateur doit entretenir sa forme, sa capacité à passer à l'acte, entretenir la virtuosité de sa main, l'observation vigilante. Pour ce faire, il réserve un moment dans la journée, quasi quotidiennement, pour « faire ses gammes » sur un carnet.

Une façon de faire consiste, partant d'un élément graphique, à l'épuiser par la totalité des associations possibles. Il est important de

L'illustrateur doit entretenir sa forme, sa capacité à passer à l'acte, la virtuosité de la main, l'observation vigilante.

2. Voir Quentin Blake, *La Vie de la page*, Paris, Gallimard jeunesse, 1995.

cultiver les accidents, les taches, les dérapages, les chemins de traverse. On peut, par exemple, dessiner de mémoire le soir quelques visages caractéristiques de personnes entrevues dans la journée ou bien des lieux. Tous les prétextes sont bons pour faire fonctionner en souplesse toutes les fonctions d'**association** et de **combinaison**. On y prend vite goût, le **carnet** devient le compagnon de jeu, l'ami fidèle, on a des devoirs envers lui, il devient indispensable. Les capacités d'improvisation croissent ; les associations originales, voire incongrues, deviennent une habitude. L'imagination et la créativité immédiate se développent.

Il est nécessaire de varier les techniques, de les combiner en utilisant les instruments à contre-emploi, de changer son instrument habituel : passer de la plume au gros pastel gras, du crayon au bambou, du pinceau à la pointe à tracer, à l'éponge, aux papiers déchirés, silhouettes découpées, monotype, tampon, gaufrage... Le carnet est le lieu des recherches sans complexe.

Sans contrainte, il est une compensation aux exigences de la commande.

Dans un carnet, tout est à garder, c'est la règle. On ne jette rien, on ne sélectionne pas, tout est à prendre ; ce n'est pas un livre, c'est un miroir qui vous reflète avec vos « ratés », souvent plus féconds que les réussites.

Par la pratique régulière, vous découvrirez votre « **monde graphique** » ; par la **résurgence** de certaines formes, la répétition de rythmes et de thèmes personnels, vous parviendrez ainsi naturellement, progressivement, à votre style, votre écriture unique.

*Le carnet est
le lieu des
recherches sans
complexe.*

Daniel MAJA

Une courte histoire de l'illustration

Daniel Maja

Depuis toujours, l'image a exprimé l'invisible de la pensée, que ce soit à travers des gravures et peintures pariétales, sur les murs des grottes préhistoriques d'Europe occidentale ou dans des scènes de chasse dans les déserts australiens et sahariens. L'Antiquité nous révèle cet invisible en action qu'est l'image sacrée à travers des codes, des modes de figuration, des rythmes, des symboles, des scènes de guerre, des scènes religieuses, de Sumer à Abou Simbel, de la Chine à Carthage.

Puisqu'il faut un début à notre histoire, par convention nous la fixerons en nous appuyant sur la définition déjà citée : l'illustration est une image « ornant » un texte, ce qui implique cette relation si particulière entre texte et image. Aussi écarterons-nous les images sacrées, ou dotées de pouvoirs, bien qu'accompagnées parfois de textes, comme les mandalas, icônes, rébus alchimiques ou traités de magie. De même, nous laisserons de côté toute illustration qui serait œuvre unique, telles que les images marginales des manuscrits médiévaux, les traités de médecine ou de sciences pratiques arabes, asiatiques ou occidentaux.

Les techniques de reproduction (œuvres multiples) et de diffusion telles que les gravures, la presse à imprimer et le papier, nous serviront de guides dans cette histoire.

Du XVII^e au XVIII^e siècle : des illustrations gravées

C'est au XIV^e siècle en Europe que furent diffusées pour la première fois des images imprimées sur papier d'après des **gravures** sur bois (**xylographies**). Images de piété créées probablement dans les ordres monastiques et destinées à l'édification, elles représentaient des scènes religieuses (Passion, Vierge et saints protecteurs des confréries). Gravés dans le sens des fils du bois (bois de fil), les traits sont grossiers, épais ; quelques hachures expriment les ombres ou les modelés. Les compositions sont simplistes, évoquent les vitraux des

C'est au XIV^e siècle en Europe que furent diffusées pour la première fois des images imprimées sur papier.

cathédrales. Certaines de ces images sont rehaussées de couleurs criardes et comportent parfois une légende.

Puis au XV^e siècle, sont diffusés dans toute l'Europe de petits livres comportant des suites d'images accompagnées de textes explicatifs ; ces illustrations représentent des **sujets religieux**, tels que des extraits de « L'Apocalypse de Saint-Jean » ou « L'Art de mourir » (dont on compte près de vingt éditions). Bon nombre d'artistes, de maîtres verriers, sculpteurs, maîtres tapissiers, s'inspireront de ces créations peu répandues. Ces premières illustrations sont dites **incunables** (imprimées avant 1500).

C'est à la même époque qu'on imprime sur papier des gravures en creux sur métal en employant une **encre grasse** qui emplit le sillon et laisse son empreinte par pression (taille douce) ; ces premiers **graveurs** furent probablement des orfèvres qui avaient l'habitude de graver le métal.

C'est donc la conjonction de trois importantes inventions ou mises au point qui permit le développement de ces premières illustrations gravées et celui du livre imprimé :

- l'arrivée du **papier** en Europe (inventé en Chine vers 800, et parvenu via les Arabes),
- la mise au point de la **presse à imprimer** (inspirée du pressoir des vignerons) par Gutenberg,
- la création d'un **nouveau mélange d'encre grasse**, puissante en noir et séchant rapidement à l'air.

Dès lors, l'évolution des techniques d'impression ira de pair avec l'évolution des idées. La Renaissance naîtra de ce progrès.

À la Renaissance, les **estampes**, gravées sur bois ou en taille douce, distribuées par colportage ou vendues par des corporations spécialisées (tailleurs d'images) seront les supports de nouvelles pensées, de caricatures, de propagandes durant les guerres de Religion, d'illustrations profanes, de faits divers extraordinaires et fantastiques (inondations, comètes, prédictions, cataclysmes) ; tout le répertoire du merveilleux et du fantastique est représenté de l'effroyable avec les monstres et les sorciers, à la Vierge et aux saints protecteurs.

Le livre imprimé en **typographie** s'enrichit de gravures illustrant le texte ou la dédicace mais les méthodes employées (**xylographie** ou **taille douce**) coûtent cher. Tous les sujets sont abordés : portraits de princes ou de rois ; modèles d'ornement ou de décoration ; descriptions des mœurs, des guerres, batailles et sièges de ville ; copies de tableaux de peintres de la Renaissance italienne ; figures satiriques¹ ; romans de chevalerie², planches de l'Apocalypse³, Livres d'Heures, relations de voyages, etc.

*L'évolution
des techniques
d'impression
ira de pair avec
l'évolution
des idées.*

1. Par exemple : les illustrations du **Pantagruel** de Rabelais, *La Nef des fous*, *Le Compost et Calendrier des Bergers*, *la Danse macabre des hommes*.

2. *Lancelot du Lac*, **Tristan et Iseult**.

3. *Dürer*.

Au XVII^e siècle, si les techniques de base restent les mêmes, des perfectionnements techniques dans l'art du burin, l'invention de l'**eau-forte** (gravure chimique utilisant des vernis de protection) aboutiront à des prouesses de virtuosité et d'expression, et il n'est que de citer les noms de Rembrandt, Van Dyck, Rubens, Abraham Bosse ou Jacques Callot, sans oublier les graveurs du Cabinet des estampes de la Bibliothèque du Roi (Louis XIV), de l'Atelier des Gobelins, ainsi que tous ceux qui travaillaient sur les dessins de Le Brun ou de Poussin... pour se convaincre de la perfection atteinte.

Là aussi tous les sujets sont traités : **Misères de la guerre** et **Le Siège de La Rochelle** par Callot ; **La Sainte Face** (Claude Mellan) gravée d'un seul trait se développant en spirale sans interruption en partant du centre ; les fêtes royales ; les sujets moraux ou édifiants ; portraits ; traités d'architecture ; théâtre classique et contemporain ; scènes libertines...

Le XVIII^e siècle parachèvera l'art de l'illustration gravée faisant preuve de souplesse, virtuosité, audaces stylistiques, mélanges des procédés, impression en plusieurs couleurs, velouté de la manière noire, subtilité de l'aquatinte, invention de nouvelles techniques, vernis mou, manières de crayon, de pastel, de lavis, pochoir...

Les tableaux de Boucher, Fragonard, Watteau, Chardin, sont reproduits avec un raffinement sans égal. Pensons, entre autres, aux œuvres de Moreau le Jeune, Saint-Aubin, aux planches de l'**Encyclopédie** de Diderot, aux gravures de Le Lorrain, en Angleterre à celles de Hogarth, de Rowlandson, de Cruikshank, de Gillray.

La Révolution française et le mouvement des Lumières vont renouveler un type d'illustration, celui de la caricature, jusqu'alors plutôt populaire et trivial. Si de grands artistes français ne se distinguent pas, en revanche l'Angleterre, par sa liberté d'expression, permet aux plus grands d'exercer leur verve à l'égard des mœurs de leurs contemporains et, surtout, contre la Révolution, les massacres, le Consulat, les émigrés⁴. En France, le processus révolutionnaire est illustré par les graveurs, pratiquement à chaud, dans un but de propagande, de combat, de ralliement ; les gravures sont commentées, affichées, deviennent des armes. Elles sont copiées, recopiées, pourvu que les sujets plaisent, avec plus de souci d'efficacité que d'esthétique.

En Espagne, Goya gravera **Les Désastres de la guerre** sur l'invasion de son pays par les troupes françaises, la suite des **Caprices**, des **Tauromachies**, sommets de l'art de la gravure, de l'expression. Ses œuvres sont des compositions surprenantes et dramatiques ; elles reflètent une science éblouissante de l'ombre et de la lumière, le génie du dessin des corps, des attitudes, des raccourcis. Goya porte l'eau-forte à des altitudes inégalées. Ce sera également le

La Révolution française et le mouvement des Lumières vont renouveler un type d'illustration, celui de la caricature.

4. Voir les œuvres de Hogarth, Cruikshank, Gillray, Rowlandson.

chant du cygne de la gravure avant la grande révolution de la lithographie et du renouveau de la gravure sur bois au XIX^e siècle.

Au XIX^e siècle : nouvelles techniques et développement de la presse

La **lithographie** (*lithos* en grec : pierre) inventée par l'Allemand Sennefelder en 1796, ne sera introduite en France qu'en 1802 mais elle va changer totalement le statut et la fonction de l'illustration. Par sa simplicité d'utilisation et l'absence d'intermédiaire (le graveur), la lithographie devient l'expression directe de l'artiste. De par ses délais très rapides, elle est, par excellence, adoptée par la **presse**.

Pour réaliser une lithographie, l'artiste dessine directement sur la **Pierre** préalablement grainée (on en fait ressortir le grain) avec un crayon ou à l'encre grasse. La pierre est humidifiée, puis encrée ; les parties grasses du trait retiennent l'encre tandis que l'eau la repousse ; une feuille pressée sur la pierre garde l'empreinte des parties encrées. Le **trait** de l'artiste est **fidèlement reproduit** dans toute son expressivité, son style. Citons deux dessinateurs de génie, Daumier et Granville, et tant d'autres : Gavani, Gill...

Il faut parler d'une publication dont l'importance et l'influence furent considérables en Europe, celle créée en 1837 par Philippon (dont le dessinateur-phare fut Daumier durant quarante ans) : le *Charivari*. Ce quotidien entièrement illustré se consacre aux mœurs et à la politique à travers des **caricatures** et **portraits-charges**. Il représente une nouvelle manière de s'exprimer et de dessiner, faite d'évidence, de raccourcis, de synthèses d'une redoutable efficacité. Les autorités qui n'ont de cesse de le censurer, ne s'y trompent pas. Des régimes s'écroulent d'avoir voulu restreindre la liberté d'expression.

Vitalité en France mais aussi en Europe de cette presse d'illustration qui recouvre tous les genres : satirique (le *Charivari*, la *Caricature* en France ; le *Punch* en Angleterre ; *Fliegende Blätter* en Allemagne, etc.), récits de voyage (*Le journal des Voyages*), le récit pour la jeunesse, les romans-feuilletons. Les illustrateurs français publient à l'étranger et réciproquement.

C'est aussi le renouveau de la **gravure sur bois**, mais cette fois sur bois debout : on grave perpendiculairement aux fibres, ce qui permet un **délié du dessin**, une profondeur de gravure limitée, une meilleure résistance à la pression de la presse, et une multiplication quasi infinie. C'est l'expression majeure de la gravure romantique, de l'illustration des livres. Les ateliers de gravure sur bois sont des usines avec une spécialisation des dessins (paysages, animaux, techniques).

Par sa simplicité d'utilisation, la lithographie devient l'expression directe de l'artiste.

Les gravures peuvent être aussi bien utilisées pour des journaux que pour des livres ; légères, elles circulent d'un pays à l'autre. C'est l'ère des grands éditeurs, comme Hetzel, l'éditeur de Jules Verne.

Les Anglais inventent le **reportage dessiné** en envoyant des illustrateurs en expédition dans des pays inconnus, sur les champs de bataille, ou croquer les événements mondains. Leurs croquis sont ensuite réinterprétés, gravés par de grands maîtres, tels Riou (**Le Tour du monde**). Les chefs-d'œuvre de la littérature mondiale sont illustrés par les plus grands dessinateurs de l'époque dans des publications luxueuses. Le génie de Gustave Doré explose dans le **Don Quichotte**, le **Faust**, **Gargantua**, **La Bible**, **La Divine Comédie** ; Delacroix illustre également Faust ; Granville réalise son **Autre Monde** et sa série des animaux ; Adolf von Menzel et Ludwig Richter expriment l'étrangeté inquiétante du Romantisme allemand.

La presse pour la jeunesse n'est pas en reste : Wilhelm Bush en Allemagne, Rodolphe Töpfer en Suisse inventent une nouvelle manière d'associer le texte et l'image, juxtaposés ou sous forme de phylactères (les bulles !) ; il s'agit de la bande dessinée. Edouard Lear en Angleterre crée ses **Nonsens poems** ; John Tenniel illustre la première édition d'**Alice au pays des merveilles**. Citons également Arthur Rackam, Beatrice Potter et ses petits lapins, « Pierre l'Ébouriffé » d'Heinrich Hoffmann, Carl Larson en Suède. En Italie, Mussino crée le personnage de Pinocchio de Collodi ; en France, Rabier, Job, Hansi, Christophe - tous issus de l'Imagerie d'Épinal -, pratiquent la « **ligne claire** ». Au Japon, Hokusai publie ses **mangas**, d'extraordinaires carnets de croquis où se mêlent animaux dans toutes les attitudes, plantes, paysages, artisans, objets et ce, dans une explosion de vitalité juste et ironique (30 000 dessins ou peintures lui sont reconnus).

Une nouvelle manière d'associer le texte et l'image, juxtaposés ou sous forme de phylactères (les bulles !).

XX^e siècle : multitude de techniques et de styles

La presse en ce début du XX^e siècle s'est libérée de toutes les contraintes, la **photogravure** permet la reproduction de **tous les styles** : avant-garde, expérimentation, classicisme, pastiche, préraphaélisme, Modern Style. Pas de cloisons entre la peinture, les arts graphiques et l'illustration, les plus grands se colletent avec l'actualité et avec toutes les audaces formelles et leurs ruptures.

Les **revues illustrées** sont un ferment pour l'**Art nouveau** et un champ d'expériences. Citons quelques peintres illustrateurs : Kandinsky, Vuillard, Vallotton, Dufy, Matisse, Beardsley, Emil Nolde, Juan Gris, Villon, Pacsin, Spillaert, Kubin... et quelques revues-phares : *L'Assiette au beurre* en France, *Punch* en Angleterre, *Vanity Fair* aux États-Unis. L'image fait vendre !

La Première Guerre mondiale interrompt pour un temps cet essor, qui reprend aussitôt la paix venue avec une vigueur renouvelée, dans tous les genres et tous les styles : édition de jeunesse, illustrations pour les adultes, bibliophilie, livres documentaires, presse quotidienne, satirique, sociale et politique : graphismes cubistes, Art nouveau en arabesques et aplats, renouveau de la gravure sur bois de fil : on simplifie, on taille, on viole le trait. **Manière noire, aquatinte, linogravure, pochoir, monotypes**, tout est permis pour Picasso, Bonnard, Grosz, Boffa, Beckmann, Klee, Kubin, Ensor, Hopper, Laboureur, Chagall, etc.

Les livres pour la jeunesse se transforment eux aussi sous l'action des artistes de l'avant-garde : de Brunhoff crée Babar, Derain invente un Pantagruel cubiste et fauve ; Bilibine en Russie fait la synthèse de l'art populaire, celui des icônes et du Modern Style ; Paul Faucher crée le Père Castor...

Profusion d'expériences, bouillonnement d'inventions plastiques et éditoriales, recherches typographiques, mises en page cubistes ou dadaïstes servies par les techniques d'impression nouvelles et de plus en plus fidèles à cette création débridée : **héliogravure, sérigraphie, typographie, offset, phototypie...**

*Profusion
d'expériences,
bouillonnement
d'inventions
plastiques et
éditoriales,
recherches
typographiques.*

Rupture entre peinture et illustration

C'est la « crise de l'art » qui, après la Seconde Guerre mondiale, provoque la rupture entre la peinture et l'illustration ; elle dure jusqu'à aujourd'hui. Les rejets du sujet, de l'anecdote, du sens, pour n'exprimer que le jeu pictural, la matière, le geste, amènent bon nombre d'artistes à refuser l'illustration au nom de l'abstraction ; le mot devient même péjoratif !

On évacue toute relation à un texte pour ne cultiver que l'émotion pure, le lyrisme. Réaction aussi à l'égard d'un art engagé, naïvement figuratif et codifié par des idéologues. En revanche, de son côté, l'illustration s'enrichit des expériences plastiques de ceux qui la contestent ; elle exploite les matières, l'abstraction, les cadrages, les compositions cubistes, les déstructurations sans gêne. Elle est de son temps en s'inspirant du **cinéma d'animation**, de la **photographie**, du graphisme des **bandes dessinées** américaines qui envahissent l'Europe, de leur mode de narration, de la **publicité** et de l'**affiche**.

Dans la décennie 50-60 apparaissent des dessinateurs et illustreurs majeurs qui révolutionnent l'art et la manière d'illustrer, de concevoir, de dessiner : Saül Steinberg, André François, Savignac (pour l'affiche) ; puis Tomi Ungerer s'impose par son écriture personnelle, son graphisme agressif ou expressionniste : rupture de styles et de techniques chez un même illustrateur, goût de la

*Refuser
l'illustration
au nom de
l'abstraction.*

provocation et du contre-courant... Avec Tomi Ungerer, ces maîtres sont les mentors d'une nouvelle génération qui dans les années 60-70, sous l'impulsion d'éditeurs audacieux et visionnaires, secouent le **monde feutré de l'édition**.

Ces nouveaux dessinateurs-illustrateurs trouvent leur place aussi bien dans la presse que dans les albums pour la jeunesse, la publicité ou la mode. En revanche, l'illustration de livres pour les adultes est abandonnée par les éditeurs ; les raisons sont multiples : conditions économiques de production, concurrence de la presse illustrée et de la photographie, essor de la B.D., réduction des coûts... Citons quelques noms d'éditeurs, de jeunesse pour la plupart : L'École des loisirs, Delpire en France ; Harlin Quist et Harper aux États-Unis... et grands directeurs artistiques : Ruy-Vidal, Ursula Nordström, Arthur Hubschmid, Massin, Pierre Marchand... d'illustrateurs : Alain Le Foll, Maurice Sendak, Tomi Ungerer, Quentin Blake, Nicole Claveloux, Étienne Delessert, Claude Lapointe, Henri Galeron, Topor, Patrick Couratin, Philippe Dumas, Arnold Lobel, Waechter, Georges Lemoine, Nicolet, le groupe du Push Pin aux États-Unis, etc.

L'histoire de l'illustration ne s'arrête évidemment pas à ces années explosives et exceptionnelles de cette décennie 70-80, mais tout a été mis en place et nous vivons encore de ces rentes. Tous les talents vont alors pouvoir se déployer dans les écoles des Beaux-Arts ; des sections d'illustration sont créées, puis plus tard des **écoles d'illustration** autonomes en France, Allemagne, Italie et aux États-Unis.

Le développement de l'édition jeunesse, l'essor des bibliothèques en France, le poids économique du secteur, les coéditions, les grandes foires internationales (Bologne, Francfort) ou francophones (Montreuil) accréditent le rôle moteur de l'édition de jeunesse dans la création graphique. L'ouverture, le regard vers d'autres cultures, l'arrivée des illustrateurs d'Europe centrale (tchèques, polonais, allemands, yougoslaves...), l'influence de l'hypperréalisme américain, des affiches cubaines, des mangas japonais, etc. Le **métissage des cultures occidentales et africaines**, le flux mondial des images, la concurrence du dessin animé obligent les illustrateurs et les éditeurs de livres de jeunesse à se renouveler, innover, se dépasser.

Toutes les formes sont permises, aucune transgression qui ne soit récupérée, réinvestie et transformée. Parfois, peut-être, on peut s'interroger sur l'**excès de virtuosité formelle**, de complication baroque, d'esthétisme revendiqué qui exalte la forme, l'autonomie, en oubliant la vocation de l'illustration : le jeu du sens, le rapport texte-image. Mais ne boudons pas notre plaisir, celui, permanent, de trouver dans ce *maelström* d'images, **un nombre croissant de réussites**, de surprises graphiques et de talents d'exception.

*Le rôle moteur
de l'édition de
jeunesse dans la
création graphique.*

Diversité des styles et des techniques

Daniel Maja

L'illustrateur contemporain dispose de toutes les techniques d'expression graphique. Ses seules limites sont celles liées à la reproduction de ses œuvres - pour l'instant sur papier ou sur un support équivalent - dans les livres ou pour la presse ; ces contraintes techniques imposent des rapports d'agrandissement ou de réduction relativement faibles¹.

Mode de reproduction et sélection des couleurs

Certains **rapports de tons, harmonies, couleurs** (fluorescentes, par exemple) ne peuvent pas être restitués dans l'état actuel des techniques de reproduction.

Le papier est une **surface réfléchissante**, les encres ou les poudres sont limitées dans leur **capacité chromatique** et leur superposition. Des compromis entre les différentes images sont donc nécessaires au moment de l'**imposition des pages** d'une feuille de tirage d'imprimerie. La machine à reproduire - appareil photo, caméra - est différente de l'œil humain : elle enregistre tout, alors que l'œil, lui, sélectionne, élimine, reconstruit la réalité.

Attention aux collages, aux retouches mal intégrées, aux montages hâtifs, aux superpositions ! Tous ces « défauts » apparaîtront lors de la photogravure et risqueront, faute de retouche adéquate, d'être reproduits.

L'écran de l'ordinateur avec ses transparences flatteuses n'est ni le papier, ni le plastique. Les belles couleurs numériques, si lumineuses, s'opacifient sur le papier de l'imprimante.

Utilisation des ressources graphiques

Face à la multitude des ressources graphiques, l'illustrateur a l'embarras du choix : le dessin, la peinture, la gravure, le modelage, l'empreinte, la 3D... chacun doit **expérimenter** pour découvrir les

1. L'excès de toute façon dénature le trait, la matière et au final, l'harmonie générale de l'image.

techniques dans lesquelles il se sent le plus à l'aise. L'artiste peut les mélanger (techniques mixtes), les varier selon les références plastiques, les sujets et la symbolique qu'ils évoquent. Tout doit concourir à l'**expression personnelle** et à l'**originalité**.

Le plaisir technique, le goût de la maîtrise, la **virtuosité**, la **curiosité**, le plaisir de la recherche sont des sentiments très motivants pour l'illustrateur. Il éprouve le goût de se dépasser, de s'affronter à de nouvelles manières de procéder, voire d'échouer. Il exploite ses faiblesses, les transforme en autant de qualités... Les hasards concourent au plaisir de dessiner.

Manipuler la matière, dense ou fluide, pâteuse ou subtile, l'odeur même de l'huile, des siccatifs, des vernis pour la gravure, l'outil qui pénètre dans le bois, les copeaux, ou le lino, la plume qui gratte, le frôlement du pastel, la pointe du burin dans le cuivre, représentent autant de **sensations**, de plaisirs rares.

Toute l'alchimie de la création participe au **bonheur de créer** et de **transmettre** à un lecteur qui, instinctivement, ressentira tout le plaisir éprouvé par l'illustrateur dans sa création. Ce lecteur entrera en complicité imaginaire et adhèrera à la vision de l'œuvre.

Quelques techniques

Tentons d'établir une liste non exhaustive des différentes techniques :

- **Le dessin** : crayons, fusains plus ou moins gras, mines (Conté), pastels (noirs, sanguines, couleurs), crayons de couleur, aquarelles, stylets...
- **les encres** : plumes de toutes formes, bambous, pointes, feutres, stylos, pinceaux, brosses, chinois, pinceaux à lavis, de tous poils (des plus doux aux plus rêches) ; lavis d'encre, sépias, café, teintures, vernis...
- **les peintures** : gouache, aquarelle, lavis, peintures acryliques, à l'eau ou à l'huile, pastels gras ; colorants et encres de toutes natures, poudres, pigments, peintures sur soie...
- **les matières** : sables, goudrons, végétaux, bitumes, empreintes, traces, soufflette, peigne...
- **les gravures** (nécessitant une presse) : sur métal (burin, pointe sèche et tout outil saillant), aquatinte, manière noire, vernis mou, sucre ; xylogravure (sur bois), linogravure, sur plastique ; lithographie (sur pierre) ; monotypes, gaufrages, frottis, empreintes ; carbones, transferts, tampons...

- **les collages** : journaux, montages d'images, transferts, tissus...
- **reliefs ou 3D** : modelage en terre, pâte à papier, pâte à modeler, pâte à sel, fil de fer ; dioramas, marionnettes (art brut)... Ces techniques imposent une prise de vue avec ses particularités : éclairage, ombres portées, mise en scène, angle de prise de vue, cadrage.
- **l'ordinateur** et toutes ses possibilités de colorisation, déformations, manipulations...

Variété des styles

L'illustration contemporaine s'exprime par une multitude de styles et d'écritures.

L'histoire révèle, dans l'art occidental, une **dialectique** constante entre le dessin et la peinture, l'art du trait et celui de la couleur (la ligne, le contour et la matière). L'illustrateur n'échappe pas à cette tension perpétuelle qui surplombe les styles, les modes et les époques ; il en prend son parti, soit en oscillant de l'un à l'autre, soit en parvenant à une **synthèse** qui n'appartient qu'à lui et devient son style.

Les uns, plus dessinateurs, cultivent le voir, l'**expressivité du trait** ; ils sont attentifs au nerveux, à la fluidité, aux empâtements, à la vibration, ou bien à la pureté, à la ligne claire, aux fusions expressionnistes du fusain, aux jeux de l'ombre et de la lumière (comme dans les caricatures par exemple). Les autres se jettent dans la couleur, dans l'explosion des tons, des heurts audacieux, des harmonies étranges ou les subtilités des gris colorés ; ils travaillent couleur contre couleur, sans contours, sans lignes, dans de grands aplats, proches du fusionnel impressionniste...

Les **références culturelles** abondent, se mêlangent, s'apposent et se marient : académisme, naïf, hyperréalisme, art brut, B.D. traditionnelle ou mangas, cubisme, photos-montages ; onirisme, surréalisme, ethnisme, minimalisme, flux entre le non figuratif et le conceptuel. Les illustrateurs puisent dans leur mémoire et leur culture pour alimenter les rêves qu'ils proposent en partage aux lecteurs.

Daniel MAJA

Le livre illustré dans tous ses états

L'album <i>Nathalie BEAU</i>	27
Le documentaire <i>Denys PRACHE</i>	33
La bande dessinée <i>Maxime Aka MENDOZZA</i>	40
L'infographie <i>Philippe RIVIERE</i>	45
L'édition artisanale <i>Béatrice TANAKA</i>	48

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 **stylistation** 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, Appleseed¹¹) :

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'œuvre), 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.

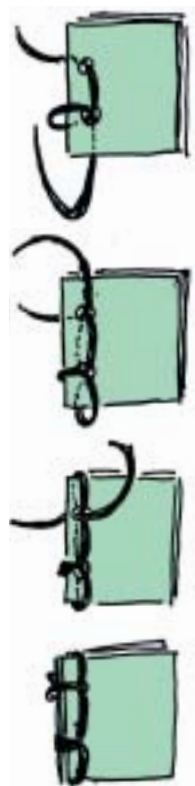
Les photocopieuses n'acceptent pas du papier plus épais que 160 ou 180 gr. Cela suffit pour de petits volumes ; mais pour des albums taille A4, surtout à l'italienne, ou lorsqu'ils sont prévus pour des bibliothèques, c'est un peu mince, donc, trop fragile. Alors on peut soit **doubler** ces couvertures 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 àagrafer. Sinon, on peut, pour les livres peu épais (8 à 16 feuilles) qui n'iront pas dans les bibliothèques, agrafer 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

3

De la conception à la publication d'un album

Les différentes composantes d'un album <i>Nathalie BEAU</i>	53
Définition d'un plan de travail <i>Marie WABBES</i>	59
Le chemin de fer <i>Marie WABBES</i>	66
Des esquisses à l'ébauche de la première maquette <i>Marie WABBES</i>	71
La mise au net des illustrations <i>Marie WABBES</i>	74
Vendre son travail <i>Christian KINGUÉ ÉPANYA</i>	80
L'illustrateur et son éditeur <i>Christian KINGUÉ ÉPANYA</i>	83

Les différentes composantes d'un album

Nathalie Beau

Avant de se lancer dans la réalisation d'un livre illustré, il est important de réfléchir à la valeur des différents éléments qui le composent. On a déjà vu que l'illustration se définissait par rapport à un texte¹. Restent toutes les autres composantes de l'album : le format, l'alternance des pages, la mise en page... qui concourent à lui donner du sens.

La cohérence entre tous ces paramètres renforce considérablement la portée d'un album.

L'organisation du livre

• Le format délimite un champ visuel. Il est important de se demander quel est son rapport avec le livre tout entier. Quelle en est l'importance²? Le format a une fonction réelle - il y a des livres conçus pour être grands, d'autres petits... - et une fonction imaginaire : par son aspect, il suggère le contenu du livre :

- Un petit format donne souvent un aspect précieux (les illustrations sont minutieuses) et rend le livre intime ; la série **Monsieur Monsieur et mademoiselle Moïselle** (Paris, L'École des loisirs, 1999) de Claude Ponti en est un bon exemple.

- Un grand format met à distance le sujet du livre qui devient spectacle, tableau, comme dans **Ma vallée** (Paris, L'École des loisirs, 1999) de Claude Ponti.

- Rectangulaire, en hauteur : c'est le format le plus courant. Il n'a pas toujours de signification particulière même si certains livres tirent parti de ce format comme **Plouf**, de Philippe Corentin (Paris, L'École des loisirs, 1991).

- Rectangulaire en largeur, dit « à l'italienne » : son choix est dicté par le sujet de l'album. Il sert le paysage, permet des variations sur l'espace, le ciel, la mer...

Le format a une fonction réelle et une fonction imaginaire : par son aspect, il suggère le contenu du livre.

1. Voir, dans ce même volume, l'article de Daniel Maja, « Qu'est-ce qu'une illustration ? ».

2. Le problème du passage des albums en format de poche, collection qui impose un format, se pose à ce niveau. L'espace propre du livre, dans lequel il a été conçu au départ, disparaît. Dans ce sens, les livres de poche servent d'aide-mémoire.

- Carré : c'est le format le plus moderne et le plus abstrait. Il a un pouvoir spectaculaire de concentration du texte comme de l'image. Ce n'est pas par hasard qu'on trouve dans ce format beaucoup de poèmes, de comptines, de variations sur les formes (Iela Mari, Les Aventures d'une petite bulle rouge, Paris, L'École des loisirs, 1968), sur les couleurs (Léo Lionni, Le Petit Bleu et le petit Jaune, Paris, L'École des loisirs, 1970). Les albums des éditions du Rouergue ont par exemple adopté ce format.

- La page : dans les livres où la mise en page est élaborée en fonction du contenu, la surface du livre est un espace orienté où les notions de droite et de gauche prennent leur valeur propre. La page de droite et la page de gauche se conçoivent l'une par rapport à l'autre, dans l'ensemble qu'est la double page :

- La page de droite : instinctivement, quand on ouvre un livre, on regarde à droite (sens de la lecture des premiers écrits ?). La page de droite est souvent la plus chargée de sens, celle dévolue à l'action (Trish Cooke, Helen Oxenbury, **Très, très fort !** Paris, Père Castor Flammarion, 1999).

- L'alternance page de gauche, page de droite permet de jouer avec des contrastes, ainsi dans **Interdit-toléré** (jeu de vis-à-vis) (Alain Le Saux, Paris, Rivages, 1988) et **Ne te mouille pas les pieds, Marcelle !** (jeu sur la réalité et l'imaginaire) (John Burningham, Paris, Père Castor Flammarion, 1995).

- Le fond de la page est également une composante qu'il faut prendre en compte :

- Le fond blanc : c'est un espace abstrait qui fournit le champ libre à l'action. Il met en évidence ce qui est montré (**Le Petit Bleu et le Petit jaune**).

- L'illustration remplit toute la page : on est dans l'image, dans l'histoire. C'est encore plus frappant dans les doubles pages, dans **Chien bleu** de Nadja (Paris, L'École des loisirs, 1989) par exemple qui n'est constitué que de doubles pages.

- L'image cadrée : l'image se distingue du fond. Le cadre crée une distance. On n'est pas directement dans l'histoire. Cet espace créé par le cadre laisse une place au narrateur, qui se situe entre le personnage et le lecteur. On nous raconte une histoire. Cette différence d'effets est très remarquable entre Jojo la Mache (d'Olivier Douzou, Rodez, éditions du Rouergue, 1993) et Loup (du même auteur, éditions du Rouergue, 1995). « Loup » dit « je » alors qu'un narrateur anonyme raconte l'histoire de Jojo. Dans **Pétronille et ses**

120 petits (Paris, L'École des loisirs, 1990), comme dans les livres de Claude Ponti en général, il y a un cadre. Nous entrons dans un univers fantastique, dans un autre monde. Cet espace blanc signifie la coupure avec la réalité.

- Les codes couleur : par exemple dans **La Guerre**, d'Anaïs Vaugelade (Paris, L'École des loisirs, 2001), le rouge et le bleu s'opposent violemment dans un combat. Ce sont les couleurs qui donnent le ton, qui font souffler le froid et le chaud.

La mise en page du texte : par son emplacement dans la page, par la typographie employée, le texte en lui-même participe à donner du sens à l'album. Les jeux de typographie sont particulièrement employés dans les livres de comptines (Martine Bourre, **Bateau sur l'eau**, Paris, Didier Jeunesse, 1999 ; Antonin Louchard, **C'est la petite bête**, Paris, Thierry Magnier, 1997 ; Voutch, **Pourquôôâ**, Paris, Thierry Magnier, 2000). Les effets de typographie accompagnent les jeux sur les sons, les onomatopées, comme dans **La Chasse à l'ours** d'Helen Oxenbury et Mickael Rosen, (Paris, Éditions Kaléidoscope, 1997).

Le texte se lit comme une image, il se manifeste d'une façon concrète.

La typographie constitue un moyen d'expression très suggestif, qui agit sur le lecteur presque à son insu. Un texte écrit en capitales ne fera pas le même effet qu'un texte reproduisant une écriture manuelle...

La position du texte dans la page est parfois porteuse de sens. Elle peut permettre de savoir qui parle. Le texte peut s'intégrer totalement à l'image et lui donner un supplément de sens, selon la façon dont il est placé dans la page.

Ce sont les couleurs qui donnent le ton, qui font souffler le froid et le chaud.

La typographie constitue un moyen d'expression très suggestif, qui agit sur le lecteur presque à son insu.

Image et texte

- La structure du récit : lorsqu'on lit ou on écoute une histoire, on n'est pas uniquement sensible à ce qu'elle raconte, mais aussi à la façon dont l'histoire est construite. On a compris cela depuis longtemps, quand on cherche à analyser l'envoûtement que produit le conte traditionnel, avec sa construction très rigoureuse, ses phrases magiques qui font entrer dans son univers, ses ritournelles... Les formules narratives qui rythment le récit favorisent l'écoute, l'attention des petits, leur appropriation du récit. Cela favorise aussi l'anticipation, la construction du sens, la mémorisation. Il existe plusieurs formes de récits :

- Les histoires en boucle ou histoires circulaires : ces récits reprennent parfois des comptines ou des chansons. Ils n'ont ni début ni fin et instaurent une logique narrative très facile à repérer. Arrivé à la fin du livre, on peut recommencer. Plaisir de cette familiarité avec le texte... (Paul François, ill. Lucile Butel, **La Grande Panthère noire**, Paris, Flammarion Père Castor, 1999 ; Nancy Van Laan, ill. Marisabina Russo, **Le Beau Ver dodu**, Paris, Kaléidoscope, 1990).

- Les randonnées : ce sont des histoires qui procèdent par accumulation. Il s'agit généralement d'une simple énumération d'événements, sans commentaires ni descriptions, qui fonctionne sur le principe de la liste. Les éléments en sont hiérarchisés. On passe du plus petit au plus grand ou du plus proche au plus lointain... La randonnée privilégie les rencontres, les relances, les répétitions. Dans **Roule-galette** (Natha Caputo, ill. Pierre Belvès, Paris, Flammarion Père Castor, 1970), la galette se tire d'affaire en répétant sa chanson, en l'étoffant jusqu'à ce qu'elle rencontre le rusé renard. Dans **Coin-coin** (Frédéric Stehr, Paris, L'École des loisirs, 1985), chaque rencontre permet au caneton de recevoir une information qui devrait lui permettre d'identifier sa mère ; le lecteur reconstitue le portrait de la cane, mais pour Coin-Coin, c'est le comportement maternel qui sera le signe de reconnaissance. Lus à haute voix, ces textes pleins de rythme donnent envie de chanter, de jouer, d'inventer.

- Les histoires enchâssées ou deux histoires en une : l'histoire part généralement d'une situation familière à l'enfant (le coucher, la sanction d'une bêtise...) qui est rapidement interrompue par un récit fantastique et qui se termine par un retour au réel. Cela permet de jouer sur les notions de temps et d'espace : Max part en voyage chez les Maximonstres pendant un an et un jour, très très loin (Maurice Sendak, **Max et les Maximonstres**, Paris, L'École des loisirs, 1967). Cela crée un sentiment d'étrangeté, d'ambiguïté que les enfants apprécient beaucoup. Le lecteur, avec Max, accomplit un voyage, entre dans une autre dimension qui enrichit son expérience. Ces êtres monstrueux, comme ceux que Max rencontre, suscitant en même temps peur, dégoût et délices, ont toujours été présents dans la culture des hommes, leur permettant d'exorciser leurs fantasmes.

- Les histoires simultanées (dans un même temps, plusieurs récits se développent) : ces constructions permettent d'opposer le rêve au réel, ou bien encore la raison des adultes à la fantaisie des enfants. **Tout change** d'Anthony Browne (Paris, Kaléidoscope, 1990) et **Ne te mouille pas les pieds, Marcelle !** de John Burningham sont deux bons exemples de ce genre d'histoires.

*Lus à haute voix,
ces textes pleins
de rythme donnent
envie de chanter,
de jouer,
d'inventer.*

*Opposer le rêve
au réel, ou bien
encore la raison
des adultes à la
fantaisie des
enfants.*

- Les récits linéaires : le temps de l'histoire correspond au temps de la narration. C'est le schéma de récit le plus utilisé, le plus simple. Il familiarise rapidement l'enfant au monde de la fiction. Il correspond au schéma du conte, récit par excellence, composé de cinq éléments, que nous allons analyser à travers **Chien bleu** de Nadja :

- 1) situation initiale : Chien bleu et Charlotte s'aiment.
- 2) déclencheur de l'action : Chien bleu et Charlotte sont séparés.
- 3) l'action proprement dite : Charlotte se perd dans la forêt.
- 4) l'élément modificateur : Chien bleu sauve Charlotte et la ramène à la maison.

- 5) la résolution ou situation finale : Chien bleu et Charlotte ne seront plus séparés.

Nous sommes là dans un enchaînement chronologique et logique. Le lecteur est pris dans le récit ; il construit des hypothèses pour la résolution de l'histoire.

La lecture ou l'écoute est un jeu d'interprétation, de relevés d'indices, d'anticipation, de surprises.

- Le rapport de l'image et du texte : un texte ne dit pas tout. Dans l'album illustré, il peut se passer de décrire les personnages et leurs attitudes, les lieux et leurs transformations, le temps qui passe, puisque l'image est là et montre cela. Mais, on peut se demander si l'image comble tous les non-dits du texte. Car l'image, par définition, ne donne que des moments d'un récit. Elle ne dit pas ce qui se passe d'une image à l'autre ou lorsque l'on tourne la page. Trouver le sens de l'histoire pour le lecteur demande un va-et-vient constant entre ces deux modes de narration. C'est ce jeu entre ce que dit le texte et ce qu'il ne dit pas, et ce que dit l'image et ce qu'elle ne dit pas, qui fait la richesse de l'album, en permettant au lecteur de faire son propre chemin, d'avoir sa propre lecture.

- L'image comme interprétation du texte : l'image propose au lecteur la vision de l'illustrateur et permet une confrontation avec ses propres images. Les illustrations des contes traditionnels sont particulièrement intéressantes dans cette optique.

- L'image qui prend le texte au pied de la lettre : dans les histoires basées sur les jeux de mots, l'illustrateur prend souvent le parti de montrer l'inmontrable ! comme Pef dans **La Belle Lisse poire du Prince de Motordu** (Paris, Gallimard Jeunesse, 1980), qui nous entraîne dans son célèbre chapeau sur lequel flottent des crapauds bleus, blancs, rouges.

La lecture ou l'écoute est un jeu d'interprétation, de relevés d'indices, d'anticipation, de surprises.

Dans les histoires basées sur les jeux de mots, l'illustrateur prend souvent le parti de montrer l'inmontrable !

- L'image dit autre chose que le texte : certains illustrateurs, comme Peter Spier ou Claude Ponti, produisent des images pleines de détails qu'il faut fouiller à la découverte d'anecdotes indépendantes du récit. L'image peut aussi être en décalage avec le texte qu'elle illustre. Ainsi, dans **Le Problème avec ma mère** (Babette Cole, Paris, Seuil jeunesse, 1983), le garçon raconte avec un sérieux parfait les difficultés qu'il a avec sa mère car il ne se rend pas compte qu'elle est une sorcière, ce que l'image dit au lecteur. Ces contrastes sont la source d'histoires très amusantes.

- L'intensité dramatique peut être différente d'un support à l'autre, ce qui permet, selon les cas, d'adoucir ou de renforcer cette intensité.

- L'image donne le point de vue du récit en jouant avec la situation des personnages dans l'image, avec les cadrages qui font apparaître les personnages vus d'en haut (faibles et pitoyables), et vus d'en bas (forts et importants). Vu de face, un personnage nous interpelle ; vu de dos, il nous quitte, emportant son secret ou nous invitant à le suivre.

- L'image donne à voir d'une façon directe des éléments de civilisation que le texte n'a aucune raison de prendre en compte. En cela les livres illustrés qui nous viennent d'autres pays sont une ouverture d'une grande richesse.

Les créateurs d'albums - les auteurs, les illustrateurs, les maquettistes - jouent avec tous ces éléments pour offrir aux lecteurs une formidable variété de livres. On pourrait ajouter que ce qui fait la différence en terme de qualité, ce qui fait qu'on va parler de « l'art de l'album », c'est la capacité de ces artistes à proposer une représentation du monde qui leur est propre, qui soit l'expression de leur culture et de leur personnalité.

L'image donne à voir d'une façon directe des éléments de civilisation que le texte n'a aucune raison de prendre en compte.

Nathalie BEAU

Définition d'un plan de travail

Marie Wabbes*

Cette partie technique n'est pas un cours comme on en donne dans les écoles où l'on enseigne l'illustration du livre. C'est le fruit d'une expérience professionnelle de près de quarante ans, acquise à travers des recherches, des erreurs et des succès et la publication de plus de cent cinquante albums illustrés pour les enfants. La réflexion sur l'aspect purement technique du métier résulte du travail de formation à la conception et à l'illustration de livres pour enfants que j'ai mené en Afrique, depuis 1988, avec de jeunes artistes africains.

Deux options différentes se présentent dans l'élaboration d'un plan de travail : l'illustration d'un texte commandé par un éditeur ; le travail de conception et d'illustration d'un album basé sur une idée de l'illustrateur sans commande préalable.

La définition du plan de travail est présentée ci-dessous pour chacune de ces situations.

Illustration d'un texte commandé par un éditeur

Les objectifs de la publication

Un éditeur confie généralement un texte à illustrer à un illustrateur dont il apprécie les dessins. Certaines maisons d'édition font appel à leurs illustrateurs maison quand ils ont une équipe qui travaille régulièrement pour eux. D'autres cherchant la diversité, testent de nouveaux talents. Les éditeurs reçoivent de nombreux textes à lire que les auteurs leur envoient dans l'espoir d'être publiés. Ils n'ont qu'à plonger dans cette réserve. Il leur arrive aussi de commander des textes à des auteurs connus.

L'éditeur remet alors à l'illustrateur une copie du texte à illustrer. Il lui propose un **contrat**, précisant ce qu'il attend de lui, dans quels **délais** le travail doit être exécuté, et comment il sera rétribué. L'illustrateur reçoit alors les indications dont il a besoin pour mener

*. Marie Wabbes est l'auteur de plus de 150 albums illustrés pour enfants, traduits dans plusieurs langues et édités dans le monde entier. C'est en réalisant des albums pour une collection destinée à l'apprentissage de la lecture en Afrique qu'elle a pris conscience de ce que les jeunes artistes africains n'avaient pas de possibilité de se former aux métiers d'auteur et d'illustrateur. Elle met en place des structures légères pour assurer sur place une formation accélérée. À partir de 1988, elle anime des ateliers dont sont sortis ceux qui font actuellement les formations en Afrique, et bon nombre d'illustrateurs qui ont trouvé par ce biais un moyen de valoriser leur talent.

son travail à bien, et il devra s'y conformer. Il arrive que l'éditeur indique très précisément à l'illustrateur ce qu'il souhaite comme images. Quand le texte à illustrer est un texte didactique par exemple, l'éditeur peut fournir lui-même les documents qui doivent servir à réaliser les illustrations. Il sera aussi précis que possible en ce qui concerne les objectifs de la publication : le **public** ciblé, le **nombre de pages** à illustrer, la **technique graphique** à utiliser ; l'illustration pour la couverture est traitée à part.

Si l'ouvrage doit paraître dans le cadre d'une **collection** existante, l'éditeur confiera à l'illustrateur un exemplaire de cette collection pour qu'il puisse étudier les ouvrages déjà publiés. Il lui faudra essayer de comprendre **l'esprit** de la collection, et demander un maximum d'explications au responsable de la publication. Parmi les informations à se faire préciser : s'agit-il d'un album illustré ou d'un livre de texte accompagné d'images ? Quel est le format, le nombre exact de pages, d'images prévues ?

Il est bon de s'informer du **format** exact auquel les dessins doivent être réalisés. Certains préfèrent travailler à un format légèrement supérieur à la grandeur réelle. Il faut essayer de ne pas travailler à une échelle réduite : l'agrandissement n'est pas toujours favorable aux dessins et certains défauts masqués par la réduction sont accusés par une reproduction à une échelle plus grande.

- Le travail d'illustration d'un album par rapport à celui d'un texte illustré n'est pas du tout de la même importance. Pour construire un album, il faut **intégrer** le texte, composé en gros caractères, dans une **succession d'images**. L'ouvrage est pratiquement illustré à toutes les pages. C'est un travail beaucoup plus complet, qui se construit image par image.
- Par contre, illustrer un texte prend beaucoup moins de temps. L'illustrateur doit faire un **choix** des **moments forts** de l'histoire qu'il a à traiter et intégrer ces images dans le corps du texte au rythme prévu par l'éditeur. Pour les textes illustrés destinés aux plus grands, on prévoit des petits dessins en tête de chapitre, puis par exemple un dessin par chapitre.

De toutes les façons, c'est l'éditeur qui décide de la place réservée à l'image en fonction de son budget et de la cohérence de l'ensemble des livres publiés dans la même collection.

Avant de commencer à illustrer le texte proposé, il faut bien **s'imprégner** de l'histoire. Il est très difficile d'illustrer un texte qu'on ne sent pas. Pour réaliser un bon travail, si l'on n'aime pas le texte, il faut faire un très gros effort de créativité et d'imagination pour

Pour construire un album, il faut intégrer le texte, composé en gros caractères, dans une succession d'images.

Il est très difficile d'illustrer un texte qu'on ne sent pas.

réaliser des illustrations convaincantes. Il est beaucoup plus agréable et plus facile d'illustrer un texte de qualité dont le sujet évoque des images dès la première lecture.

Les différentes étapes

Les illustrations destinées à accompagner un texte sont généralement réalisées en noir et blanc pour des raisons de coût. Elles demandent d'autant plus de soins que la technique utilisée est simple. On peut envisager de travailler à la plume, au pinceau, au crayon-feutre ou même au crayon noir si les techniques d'impression le permettent. Le dessin au crayon noir donne un trait moins net, mais plus spontané, et plus nerveux. Il doit être tramé pour être reproduit. Dans tous les cas, il est préférable d'en parler à l'éditeur pour savoir ce qu'il pense de la technique retenue.

Le **plan de travail** comprend les étapes suivantes :

1. **Lecture** du texte
2. **Recherche** de documents pour bien situer l'action et le décor
3. **Découpage** en fonction des différents chapitres
4. Réalisation de **petits dessins** introduisant le texte en tête de chapitre
5. Illustrations pleine page ou demi-page dans le texte : tous ces dessins esquissés sont réalisés de préférence sur du **papier machine**. Il ne faut pas hésiter à faire des crayonnés. Au moment de la mise au net, on pourra faire une sélection d'autant plus sévère que le travail de base aura été abondant.
6. **Croquis** des personnages et **recherche** des différents caractères : là encore, il ne faut pas hésiter à faire un vrai travail de recherche en fonction du texte (par exemple, les personnages caricaturés genre B.D. ne doivent pas s'imposer systématiquement hors du contexte de la bande dessinée).
7. Esquisse du **décor** et des **accessoires** : les illustrations en noir et blanc sont d'abord tracées au crayon noir sur du papier de brouillon découpé à la dimension du travail fini. Ces « **roughs** » sont indispensables pour avoir une base de travail au moment de la mise au net. Cela réduit d'autant les crayonnages et gommages sur les dessins définitifs.
8. Réalisation d'un **chemin de fer** : il est essentiel que les personnages choisis se retrouvent tout au long de l'histoire avec

On pourra faire une sélection d'autant plus sévère que le travail de base aura été abondant.

les mêmes vêtements et le même aspect, sauf si le texte mentionne expressément un changement. Par exemple, le héros de l'histoire tombe dans l'eau, il est trempé et doit se changer entièrement ! Il faut que le lecteur puisse l'identifier par des détails comme une coiffure typée, une montre, des lunettes, etc.

9. **Mise au net** : celle-ci se fait avec un crayon bien taillé ! Le trait noir peut être réalisé à l'encre de Chine, au feutre noir ou à l'aide de toute autre technique qui inspire l'illustrateur. Lorsque les dessins sont terminés et tout à fait secs, ils peuvent être gommés soigneusement et mis dans une enveloppe, ou un carton à dessin, pour une présentation à l'éditeur. Si le travail à réaliser est un album illustré en couleur, vous pouvez vous reporter au point suivant qui détaille l'élaboration d'un album du début à la fin.

L'éditeur souhaitera sans doute suivre le travail de l'illustrateur et demandera à voir les dessins à différents stades, des **crayonnés** aux **projets** de mise au net. Il interviendra parce qu'il a son idée sur ce qu'il souhaite voir représenter et comment. L'illustrateur a besoin d'être encouragé. L'éditeur est son premier lecteur : il peut être très positif ou très critique quant au travail de l'illustrateur. C'est toujours une épreuve de soumettre son travail à l'éditeur. En général tout se passe bien, mais il arrive que l'illustrateur, découragé, doive recommencer une partie de son travail. C'est comme cela que l'on progresse. Les éditeurs ont de l'expérience, ils choisissent leurs illustrateurs et leur font confiance, mais cela ne les empêche pas d'avoir envie d'intervenir à un moment ou à un autre, et c'est leur droit. Ils peuvent s'arrêter à un détail qui a échappé à l'illustrateur. Celui-ci, en discutant, essaie de comprendre le point de vue de l'éditeur, mais aussi de faire passer le sien...

Le travail doit être terminé en un certain **décali**, il faut essayer de le respecter. Les **épreuves** sont généralement soumises à l'illustrateur pour qu'il vérifie que tout est en ordre. L'illustrateur doit regarder les épreuves attentivement et les renvoyer très rapidement à son éditeur, avec son approbation. Il s'assurera que les illustrations se suivent dans l'ordre, et qu'il ne manque pas de page.

Le travail de l'éditeur, une fois les illustrations terminées, sera de faire imprimer le livre.

L'illustrateur a besoin d'être encouragé. L'éditeur est son premier lecteur.

Le travail de l'éditeur, une fois les illustrations terminées, sera de faire imprimer le livre.

Conception et illustration d'un texte basé sur une idée de l'illustrateur

Au départ, une bonne idée...

L'ensemble du travail, **conception** et **illustration**, est réalisé par l'illustrateur. Celui-ci choisit lui-même le sujet de son histoire, la technique graphique, le format de l'album et le nombre de pages. Il rédige son texte ou le fait rédiger par un auteur qu'il choisit, à moins que ce soit l'auteur qui lui soumette un texte qu'il souhaite voir illustré.

L'illustrateur peut aussi partir d'un texte qu'il aime, d'une idée qui lui plaît, de contes qui le renvoient à son enfance. Il arrive qu'un fait divers soit le point de départ d'une aventure. Quoi qu'il en soit, il est nécessaire d'avoir une **bonne idée** pour réaliser un album illustré.

La première chose à faire est de voir si l'histoire s'articule convenablement. Elle doit avoir un **commencement**, un **déroulement** et une (bonne) **fin**. Il faut qu'entre les différentes parties, les passages se fassent logiquement et que l'action se déroule en un **temps déterminé**. Un texte destiné à un album pour enfants ne doit pas dépasser trois pages dactylographiées dans la mesure où c'est l'image qui doit occuper la plus grande partie de la surface de la page. Texte et images s'imbriquent étroitement. Dès le départ, il est important de réfléchir à la place qui sera réservée au texte.

Le texte sera en accord avec le **propos** et l'**âge** des lecteurs auquel il est destiné. Il est très important d'avoir à l'esprit le **public cible**. Pour les très petits enfants, l'histoire doit être simple ; en principe, elle se déroule au présent, dans un décor identifiable avec une relation au monde connu du jeune lecteur. Pour les enfants plus grands, on peut se permettre beaucoup plus de liberté et de fantaisie. L'imaginaire de l'enfant est sollicité et stimulé. L'imagination de l'illustrateur rejoint celle du lecteur pour son plus grand plaisir. La lecture des images et du texte se fait en parallèle.

Des choix à définir

Dans ce second cas de figure où l'illustrateur conçoit toute la réalisation du livre, l'illustrateur choisit lui-même le **format** auquel il souhaite travailler. Avant de commencer, il est cependant primordial d'avoir une idée de la production existante et d'étudier les formats des albums. Ces derniers sont très coûteux à réaliser ; les formats exceptionnellement grands se font de moins en moins. Pour commencer, il est préférable d'opter, par exemple, pour des formats 16 x 21 ou 22 x 28. Les éditeurs choisissent des formats très

Quoi qu'il en soit, il est nécessaire d'avoir une bonne idée pour réaliser un album illustré.

similaires, entre autres pour des raisons commerciales. Par ailleurs, il est plus pratique de ranger des ouvrages au format **standard**.

Le nombre de pages est normalement un multiple de 8 pour des raisons d'impression et de pliage du papier. Dans l'articulation de l'histoire, il faut penser en fonction du nombre de pages : 8, 16, 24, 32. La couverture, la page de titre et les pages de garde peuvent être comprises dans ce total. Une histoire très simple pour les tout petits s'articule autour de 16 ou 24 pages. Un bel album avec une histoire plus élaborée tient dans 32 pages. La narration proprement dite doit s'inscrire dans le nombre de pages disponibles.

Le **choix d'une technique** s'impose alors ; l'illustrateur décide d'adopter celle qui l'inspire le plus en fonction de son sujet. Certains se sentent à l'aise en utilisant de grandes plages de couleur, d'autres préfèrent réaliser des dessins plus fouillés, des images bourrées de détails. On peut utiliser des encres de couleur pour leur éclat. Les couleurs acryliques et les gouaches se traitent d'une manière très proche. L'aquarelle est plus délicate et demande surtout le support d'un très bon papier. Dans certains cas, le trait en noir et blanc, moins attrayant commercialement, permet de faire de très beaux dessins. On peut aussi utiliser des papiers découpés ou déchirés, des traces, des empreintes. Les possibilités techniques sont pratiquement illimitées.

Une fois l'ensemble du projet conçu, prêt à être réalisé, la première chose à faire est de rédiger son texte en continu de manière à ce qu'il soit lisible et compréhensible même sans images. Il faut faire un premier découpage, en **paragraphes**, pour que l'action se répartisse en suivant le texte et qu'il y ait plus ou moins le même nombre de lignes de texte pour accompagner chaque image. Ce travail préparatoire est une aide précieuse pour tomber juste dans la répartition des planches. Certains illustrateurs produisent toujours trop d'images ; quel crève-cœur alors d'en supprimer ! Lesquelles sacrifier ? D'autres, au contraire, n'en réalisent pas suffisamment et se trouvent confrontés à un véritable casse-tête : comment ajouter une ou plusieurs planches à une histoire terminée ?

Les recommandations présentées pour le plan de travail d'un texte commandé sont également valables dans le cas d'un album initié par l'illustrateur. Il est aussi important de rassembler de la **documentation**, des croquis, des photos, des objets qui servent de modèles. Des crayonnés des principaux personnages (choix de la manière dont ils sont habillés), des esquisses du décor (déterminer par exemple à quelle époque ou à quelle saison se passe l'action), un maximum d'études de ce qui viendra animer le récit sont à faire à ce moment-ci du plan de travail. Un album se construit comme une maison, avec les matériaux récoltés par l'illustrateur. Les accessoires,

La narration proprement dite doit s'inscrire dans le nombre de pages disponibles.

Rédiger son texte en continu de manière à ce qu'il soit lisible et compréhensible même sans images.

les arbres, voitures, choix de vêtements, commencent à s'empiler. On peut se servir de photos découpées dans des journaux ou des revues, prendre des photos soi-même et surtout faire des croquis et préparer son travail avec un maximum d'attention. Tout ce travail préparatoire peut se faire sur des feuilles de papier ordinaire.

Le **cheminement** qui mène de la bonne idée à la réalisation, est parfois assez long. Les informations s'accumulent, le dossier s'enrichit au fur et à mesure. L'idée de départ prend forme et mûrit à travers ces **préparatifs**. On porte en soi son projet comme le compositeur couve sa chanson et la fredonne. Et lorsque le projet est mûr, on peut passer à la prochaine étape, celle du chemin de fer et de l'articulation des illustrations.

On porte en soi son projet comme le compositeur couve sa chanson et la fredonne.

Marie WABBES

Le chemin de fer

Marie Wabbes

Pour bien préparer son travail et articuler les illustrations et le texte, il est nécessaire de construire un « chemin de fer » : un plan, une grille où chaque page de l'album est représentée par un rectangle numéroté en fonction du nombre d'illustrations que l'on désire réaliser.

Répartition des éléments sur chaque page

Le **chemin de fer** doit être réalisé au **crayon** (voire feutre fin ou Bic) à un **format** suffisamment grand pour pouvoir esquisser l'action de manière **lisible**. Je conseille des feuilles de papier A4 que je divise en 8, ce qui donne 4 doubles pages. Il faut 4 feuilles pour avoir 16 doubles pages ce qui permet de mettre en place 32 pages, couverture et page de titre comprises. La répartition des premières pages (schématisées par des rectangles) se fait comme suit :

- Rectangle 1 : **quatrième de couverture**
- Rectangle 2 : **couverture**
- Rectangle 3 : page blanche sur laquelle viennent les **copyrights**, la **date** et le **lieu de publication**, l'**ISBN** et les autres indications techniques : **année de publication**, **nom de l'imprimeur**, etc.
- Rectangle 4 : **page de titre**, qui comporte le titre, le nom de l'auteur, le nom de l'illustrateur et celui de l'éditeur (en bas de page en général).

L'histoire commence vraiment aux cinquième et sixième rectangles.

Le chemin de fer, comme le story-board qu'on réalise pour les dessins animés, image d'animation par image, sert de base à la suite du travail. Le début de l'histoire prendra le premier tiers des rectangles du chemin de fer. Les premières images situent l'action, le lieu ; elles présentent le ou les héros. La suite s'enchaîne logiquement, chaque image préparant la suivante. Les personnages marchent de gauche à droite, dans le sens de la lecture. Dans

Le chemin de fer doit être réalisé au crayon à un format suffisamment grand pour pouvoir esquisser l'action de manière lisible.

l'élaboration d'un album, il y a une **circulation** comme sur une scène de théâtre. Les changements de lieu (de l'extérieur vers l'intérieur, ou vice-versa), l'entrée dans un endroit mystérieux, une grotte, une maison abandonnée, l'arrivée dans la forêt, se préparent. Il est important d'établir un lien entre les lieux où l'action se déroule.

Ainsi décrit, ce **découpage** paraît aller de soi ; en fait, il s'agit d'une phase déterminante dans la réalisation du livre. C'est de lui que dépend toute la **cohérence** du futur album : cohérence des images par rapport au texte et des images entre elles.

Il est important d'établir un lien entre les lieux où l'action se déroule.

Pour une cohérence de l'ensemble

C'est à ce stade que l'illustrateur peut se rendre compte de l'importance des différentes parties qui composent son histoire : introduction, présentation des personnages, ébauche du décor, action dramatique ou amusante selon le cas, conclusion. S'il est essentiel d'amener le lecteur à entrer dans l'histoire, à avoir envie de tourner les pages pour connaître la suite de l'histoire, il est aussi très important d'avoir une bonne fin, ce qui n'est pas facile. C'est la dernière chose dont le lecteur se souviendra !

Le texte sert de **fil conducteur** à l'action. Celle-ci se déroule de gauche à droite, dans le sens de la lecture. La **mise en page** s'articule comme une **mise en scène** de théâtre. Les personnages entrent dans l'image, en sortent. Le **décor** est esquissé.

Sur le chemin de fer, les dessins ne sont pas aboutis, mais ils doivent comprendre tous les **éléments essentiels** de l'histoire. Attention : une fois le livre imprimé, les personnages dessinés au milieu de la double page, ou tout près de la bordure centrale, disparaissent dans la pliure.

Au moment de la mise au net, on aura la couleur comme outil, mais ce qui n'est pas mis en place au moment du chemin de fer, risque de ne pas être maîtrisé au stade suivant. Il est parfois utile de faire un **plan** des lieux où se déroule l'action. La logique veut que, par exemple, le grand arbre qui se trouve devant la fenêtre de gauche sur une image, ne se retrouve pas à droite sur la suivante.

La **suite** des images qui s'élabore sur le chemin de fer permet de mieux contrôler leur **enchaînement**. Il faut évidemment éviter les répétitions qui alourdissent l'action.

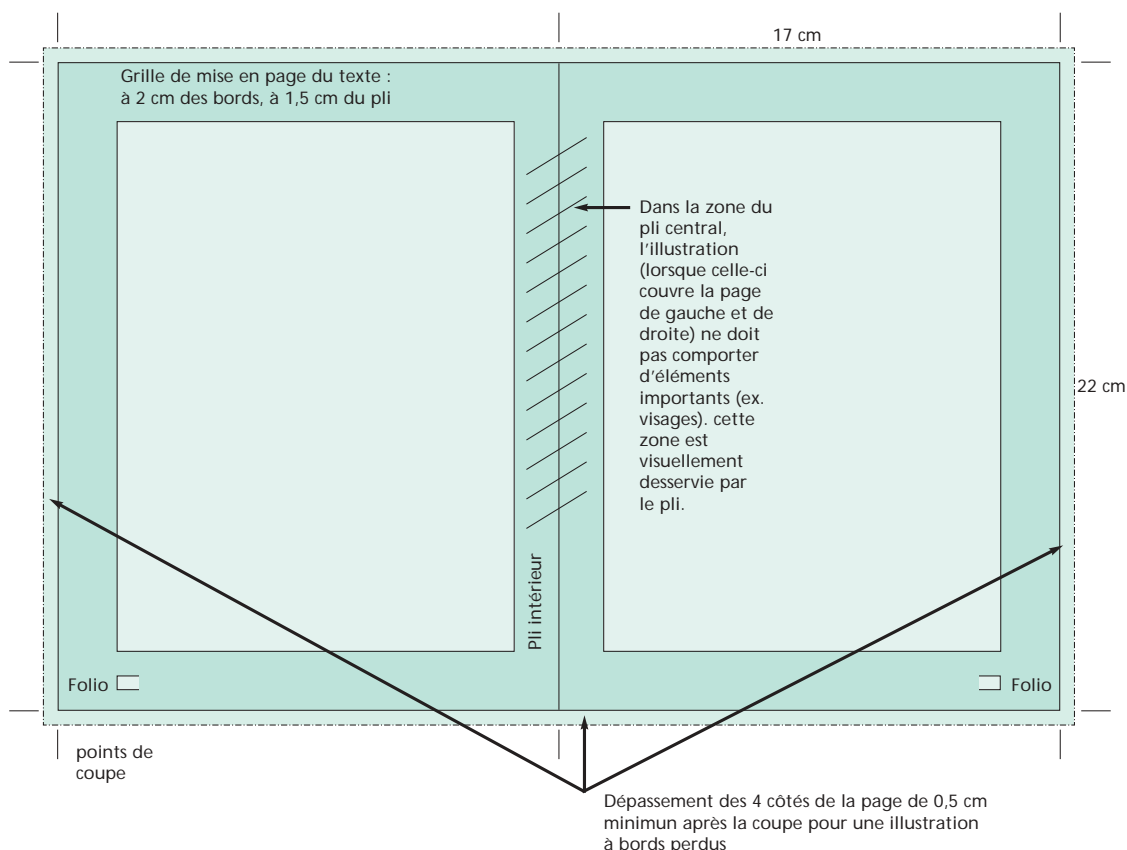
La **place du texte** figure d'ores et déjà sur le chemin de fer ; le texte doit pouvoir ressortir clairement sur un fond coloré, son **emplacement** doit tenir compte de la lisibilité de l'ensemble (texte et image) de la page. Dans un livre illustré, le texte et l'image se lisent

La suite des images qui s'élabore sur le chemin de fer permet de mieux contrôler leur enchaînement.

parallèlement. Le texte ne décrit pas seulement ce que représente l'image, il permet au lecteur d'**anticiper**, de **comprendre** des notions abstraites qui l'amènent à tourner la page.

Les images doivent se suivre en gardant une certaine relation entre elles : l'action se déroule dans le même décor ; d'une planche à l'autre, les éléments du décor doivent garder le même **rapport** entre eux. Si la mer couvre les trois quarts de la page, elle ne doit pas être réduite à deux centimètres sur la page qui suit ! Une image de désert ne peut déboucher sans transition sur l'intérieur d'un immeuble. Par contre, de la fenêtre d'un immeuble, on peut voir le désert et ainsi préparer l'image suivante : un personnage dans le désert. La place occupée par le ciel et la relation à la lumière sont également à indiquer ici. Si l'action se déroule la nuit, il est nécessaire de le mentionner pour ne pas l'oublier au moment de la réalisation.

Les images doivent se suivre en gardant une certaine relation entre elles.



Chaque personnage est clairement identifiable ; il ne peut apparaître deux fois sur une double page.

Lorsque tous les rectangles du chemin de fer sont remplis, il est utile de les **étaler** les uns à la suite des autres pour **apprécier** la cohérence de l'histoire. Si cette cohérence ne semble pas évidente, on peut encore modifier l'histoire, y ajouter des péripéties, changer la fin, enrichir l'action pour, enfin, atteindre le sentiment d'une bonne articulation.

Au fil de la lecture, l'enfant garde dans l'œil l'image qui se trouve sur la page qu'il vient de tourner. C'est de l'**harmonie** de la **succession** des images que naît le **plaisir** du lecteur. Un examen très attentif de l'enchaînement des images par rapport au texte tel qu'il apparaît dans le chemin de fer, permet d'apprécier cette harmonie et de passer à la suite du travail.

*C'est de l'harmonie
de la succession des
images que naît le
plaisir du lecteur.*

Marie WABBES

Chemin de fer

Grille de collection : 24 pages + couverture

format d'une page : 22 X 17 cm

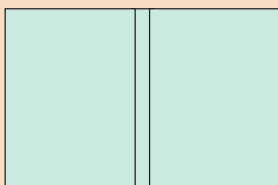
4^{ème} de couverture, fond clair
texte sur la collection, texte noir

Dos, prévoir l'épaisseur du dos + 4 mm

1^{ère} de couverture, prévoir une zone claire
dans le haut pour le titre (en noir)



RECTO couverture



VERSO (blanc)

Début du récit et de
l'illustration
sur les deux
pages ou sur
la page 5



1



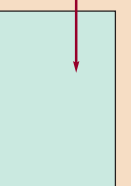
2



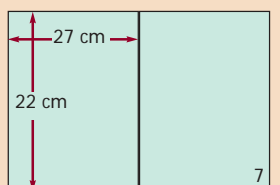
3



4



5



6

Folio (en page de
droite, toujours impair)



7



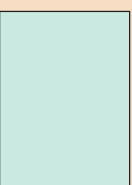
8



9



10



11



12



13



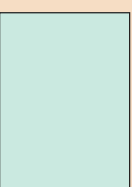
14



15



16



17

Fin du récit
en page 23
ou 24



18



19



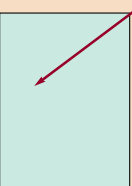
20



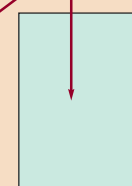
21



22



23



24

Des esquisses à l'ébauche de la première maquette

Marie Wabbes

Cette étape comprend le choix du format, la production de « roughs », le découpage du texte en fonction des images, le numérotage des paragraphes en fonction des pages et, enfin, la mise en place des images pour réaliser une maquette sommaire de l'album.

Mise en place du travail

Nous entrons maintenant dans la partie la plus amusante du travail. Le **texte** est rédigé et plus ou moins découpé en fonction des images. Le **chemin de fer** est au point, permettant de suivre l'action planche par planche et surtout de visualiser globalement l'articulation de l'histoire.

La **documentation** est là, sous la main, il suffit d'y puiser les informations au fur et à mesure.

La première chose à faire est de préparer autant de feuilles que le nombre d'illustrations prévues. Si on prend l'option de 32 pages, titre et couverture comprises, cela fait 16 doubles pages. Il est prudent de numéroter les pages. On travaille maintenant, image par image, à grandeur réelle. L'image de couverture est seulement esquissée ; elle est en général réalisée en dernier lieu, lorsque l'ensemble du livre est maîtrisé.

La **page de titre** ne pose pas problème. Elle donne le titre de l'album, le nom de l'auteur ou des auteurs, ou de l'auteur et de l'illustrateur, ainsi que celui de l'éditeur. Elle comprend également un dessin sorti de son contexte ou un élément d'illustration qui introduit le récit.

À ce stade de la réalisation, l'illustrateur sait exactement ce qu'il souhaite raconter et comment le faire. En suivant l'**articulation** du chemin de fer, il réalise ses **esquisses**. Ce qu'on appelle du mot anglais, « **roughs** », correspond aux esquisses à la dimension réelle des crayonnés, un peu plus précis que les ébauches du chemin de fer.

Il ne s'agit pas encore de dessiner avec précision, mais de faire une **mise en place** image par image, en tenant compte des documents qui

ont été rassemblés. À ce niveau, l'illustrateur réalise ce qui lui manque comme éléments d'information. Il ne s'agit pas nécessairement de faire des dessins réalistes ; même les histoires les plus extravagantes doivent s'appuyer sur des **informations** rigoureuses pour être plus **crédibles**.

Désormais, une personne extérieure au projet peut déjà comprendre l'histoire du livre à ce stade de réalisation des dessins.

Les personnages s'installent dans leur décor

Les **personnages** sont bien situés, ils sont **identifiables**, ils prennent vie, leurs vêtements sont esquissés. Le dessinateur choisit l'**aspect**, la **tenue** et les **attitudes** de ses héros. Les relations entre chacun d'entre eux sont clairement définies. Ils se regardent lorsqu'ils se parlent ; ils ne sont pas systématiquement tournés vers le lecteur : comme au théâtre, les acteurs ne sont pas sans cesse face à leur public ! Si le texte raconte une histoire de dispute, l'attitude des personnages doit permettre de suivre les diverses péripéties sans l'aide du texte qui, à ce stade-ci, n'est qu'indiqué sur les planches. Les personnages correspondent à la **description** que le texte donne d'eux : le lion magnifique sera représenté magnifique, au centre de l'image, et non pas dans l'angle de la page, ou encore à moitié caché par un arbre ou un rocher.

C'est aussi à partir du travail sur les esquisses que l'illustrateur organise la relation entre le décor et les personnages. Certains dessinateurs travaillent image par image, d'autres commencent par planter le décor, sur toutes les planches, en fonction du déroulement de l'action, toujours en référence au texte de base. Lorsque le décor est construit, les personnages y prennent place tout naturellement. Le mouvement, l'action s'articulent plus facilement.

Comme les **crayonnés** permettent toutes les modifications, on peut laisser libre cours à son crayon. D'autant plus que des rougés assez poussés évitent par la suite de crayonner au moment de la mise au net des dessins définitifs qui, eux, doivent être absolument impeccables.

À partir de la documentation accumulée, les images se construisent. La photocopieuse peut être utile pour **réduire** ou **agrandir** certains détails. **Découper, coller** des morceaux permet de ne pas tout recommencer ; toutes les astuces sont possibles pour préparer le travail !

L'observation et de bons croquis sont certainement les meilleurs moyens de maîtriser les détails que l'on ne domine pas toujours. Des éléments ou des postures délicates à esquisser, comme l'articulation des jambes et la course de certains animaux, trouvent leur solution dans les livres ; ce temps de recherches est toujours préférable à l'esquive qui

C'est aussi à partir du travail sur les esquisses que l'illustrateur organise la relation entre le décor et les personnages.

À partir de la documentation accumulée, les images se construisent.

consiste à dissimuler les pattes des animaux dans de hautes herbes... Pour que les personnages paraissent vivants et qu'ils bougent correctement dans l'image, il est conseillé de travailler à partir de **croquis**, ou même de **photos**.

Dessiner pour « rendre l'esprit des choses »

Un livre illustré n'est pas qu'une suite de beaux dessins, de belles images ; c'est aux illustrations de servir le texte, et non pas l'inverse. La lecture de l'image doit être évidente dans un album pour enfants. Et pour que l'image apporte une autre dimension au texte, il faut que cette image soit nourrie du texte et... de tout le talent de l'illustrateur. Ce qui est important, c'est de rendre l'esprit des choses, et non pas nécessairement de faire un travail réaliste. Certaines illustrations d'une relative maladresse peuvent atteindre un grand **pouvoir d'évocation**. Les artistes plasticiens ont parfois des difficultés à se plier à la **discipline** qu'impose l'illustration d'albums mais lorsqu'ils y parviennent, le résultat est toujours très réussi ; leur sens des couleurs, l'esprit d'observation et la **créativité** à la source de leur **recherche** plastique font merveille.

Une fois les **roughs** placés les uns à côté des autres, l'histoire se déroule maintenant de la première à la dernière image, couverture et page de titre comprises. Selon les cas, on peut dessiner une page de garde agréable à composer et qui donne à l'album un petit air fini.

La place du texte est clairement indiquée par deux ou trois lignes ; la succession des images esquissées permet de se rendre compte de la manière dont l'album est construit. Un album de 32 pages est une surface relativement réduite. On peut toutefois dire beaucoup de choses en 16 doubles pages, à condition d'éliminer tout ce qui n'est pas indispensable à la narration et de ne pas se répéter.

Lorsque les roughs sont terminés, il est possible de les **photocopier** en noir et blanc, de les **découper** au format choisi et de les réunir pour en faire une **maquette** sommaire. Lisibles, ces roughs, accompagnés de deux ou trois planches en couleur et d'une maquette de la couverture, peuvent être présentés aux éditeurs. La maquette de la couverture est simplement une image en couleur aussi attrayante que possible, qui doit donner envie à l'éditeur d'aller plus loin. Le texte, dactylographié en continu avec les paragraphes séparés et numérotés en suivant les images, doit également être présenté. Et si l'éditeur est séduit, il vous demandera de terminer le travail, non sans y apporter son grain de sel !

Marie WABBES

C'est aux illustrations de servir le texte, et non pas l'inverse.

La maquette de la couverture est simplement une image en couleur aussi attrayante que possible, qui doit donner envie à l'éditeur d'aller plus loin.

La mise au net des illustrations

Marie Wabbes

Cette dernière étape du travail, la plus sérieuse du projet, comprend le choix de la technique à utiliser en fonction du propos et du ton de l'histoire, le choix du matériel et le passage à la mise au net et à la couleur des esquisses. Enfin, la réalisation de l'image de couverture.

Techniques et matériels

Le choix de la technique dépend de l'histoire à illustrer et de ses propres inclinations et talents. Les dessinateurs qui ont pratiqué la bande dessinée ou le dessin de presse maîtrisent souvent le **trait en noir et blanc** ; ils sont précis et soigneux. D'autres sont habitués à utiliser des **encres de couleur**. Les peintres sont plus à l'aise avec toutes les techniques qui impliquent l'emploi de la couleur, que ce soit la **gouache**, la **peinture acrylique**, l'**huile** ou l'**aquarelle**. Certains excellent également dans l'utilisation du **pastel sec** et du **crayon de couleur**... Gouache, aquarelle, encre, ou autres techniques, c'est le propos et le style de l'histoire qui déterminent l'option à prendre.

La gouache, la peinture acrylique ou les encres de couleur du type écoline permettent des couleurs franches qui illustrent bien la volonté de certaines histoires de frapper l'esprit du lecteur.

L'aquarelle, avec ses nuances subtilement évocatrices, sait refléter les sentiments délicats. Le pastel, assez difficile à utiliser, demande une bonne maîtrise. Il est également possible d'utiliser les **crayons-feutres** de couleur, même si cela ne paraît pas toujours une bonne solution, leur gamme de coloris étant souvent réduite ; de plus, certains s'usent avant la fin du travail et des couleurs passent à la lumière. Attention alors si vous souhaitez exposer vos originaux ou si, tout simplement, vos dessins séjournent sur un coin de table avant d'être imprimés : les couleurs risquent de changer ou de disparaître.

Certains albums sont réalisés à l'encre sépia ; les **illustrations monochromes** sont élégantes, mais il est très difficile de rendre la vie et la couleur avec un seul ton. Il en est de même pour le noir et blanc, superbe, mais pas très séduisant pour le public plutôt attiré par

Le choix de la technique dépend de l'histoire à illustrer et de ses propres inclinations et talents.

le chatoiement des couleurs. Pour réaliser certaines illustrations, des artistes de talent se servent de deux couleurs (**bichromie**), comme par exemple noir et sépia, sépia et sanguine, ou bien encore deux couleurs chaudes.

On peut remarquer que dans les années 60, le trait de plume rehaussé d'aquarelle passait pour la seule technique admise pour illustrer des livres pour enfants. De très grands illustrateurs en ont tiré un merveilleux parti, comme notamment Jean de Brunhoff, Arnold Lobel, Quentin Blake.

Avant de choisir une technique, il est important de faire des essais et si on ne se sent pas sûr pas de soi, il est préférable de choisir la technique qui nous paraît la plus simple.

Choix et découpage du papier

Une fois la technique choisie, il est temps de préparer son matériel, d'acheter des crayons et des gommes souples. En général, les illustrateurs utilisent des **crayons HB**, bien taillés, parce qu'ils ne sont pas trop gras. Puis, il faut trouver le papier qui correspond le mieux à la technique retenue.

Il est important de travailler sur un **papier** à dessin suffisamment solide et épais pour éviter qu'il ne gondole au moment de la mise en couleur. L'aquarelle demande beaucoup d'eau, la gouache aussi, quant à la peinture acrylique cela dépend à quel point on la dilue. Le papier lisse, très lisse, est parfait pour dessiner à la plume. L'aquarelle exige un papier spécial, épais mais sans grain.

Vous avez trouvé le papier qui va vous servir de **support**. Il faut maintenant le **découper** à dimension : mesurez votre feuille et voyez combien de doubles pages peuvent tenir dans cette feuille. En plus du format de l'album, il faut prévoir tout autour de la double page deux centimètres de plus. La double page, 22 + 22 de large sur 28 de haut, sera découpée sur un format de 2 + 22 + 22 + 2 cm, soit 48 cm de large sur 2 + 28 + 2 cm de haut, soit 32 cm. Cette **marge** de 2 cm au moins doit toujours être prévue afin que la couleur puisse déborder largement.

À l'impression, les repères ne sont pas toujours absolument exacts et il ne faudrait pas que, les pages une fois rognées, une ligne blanche apparaisse.

Vous tracez donc vos doubles pages sur le papier. En suivant le format de la feuille de base, vous devriez avoir 4 ou 6 doubles pages par feuille. Pour un album de 32 pages, il est nécessaire de toujours posséder 16 feuilles, ainsi qu'une ou deux en réserve au cas où il faudrait recommencer une page.

Il est important de travailler sur un papier à dessin suffisamment solide et épais pour éviter qu'il ne gondole au moment de la mise en couleur.

Gardez soigneusement les **chutes** de papier, vous en aurez besoin pour faire des essais de couleur car il est toujours préférable de les faire sur le même papier que celui que l'on utilise.

La mise au net des esquisses

Il s'agit de la phase finale. Le papier est découpé à grandeur, les 18 doubles pages sont impeccables et les chutes de papier prêtes à recevoir des essais.

Le plan de travail doit être suffisamment vaste pour pouvoir y étaler le matériel. Une **grande table**, propre, permet de disposer le chemin de fer, les esquisses ainsi que les feuilles de papier de dessin coupées à dimension.

La première étape est la reproduction des roughs sur le papier à dessin. On peut procéder de deux façons : soit l'illustrateur trace d'un trait léger toutes les illustrations les unes après les autres, soit il peaufine chaque dessin avant de passer à un autre en se référant, toujours, au travail préparatoire des roughs. Certains artistes utilisent des **calques** pour ne pas devoir redessiner ce qu'ils ont esquissé sur les roughs ; d'autres, surtout dans le monde de la B.D., utilisent une **table lumineuse** qui permet de reproduire un dessin par transparence. Pour ma part, je préfère la **spontanéité** du trait ; il ne s'agit pas ici de rentabiliser des heures de travail, mais de réaliser un album riche de sensibilité et d'une qualité graphique originale.

La mise en couleur ne peut être envisagée qu'après la mise au net des esquisses. Cette étape prend beaucoup de temps. Si le travail a été bien préparé au niveau des roughs, l'illustrateur peut avancer hardiment, même s'il arrive que certains détails demandent une recherche supplémentaire. Il faut éviter de trop crayonner, le tracé de départ étant déjà bien avancé. Il est en effet très important de garder le papier aussi propre que possible (sans traces de gommage ou de crayon noir appuyées), tout d'abord parce qu'il fera meilleur effet lorsqu'il sera présenté à l'éditeur, et ensuite parce que la mise en couleur en dépend. Si la gouache peut couvrir quelques **maladresses**, l'aquarelle ou les encres de couleur ne parviendront pas à les dissimuler.

La mise en couleur ne peut être envisagée qu'après la mise au net des esquisses.

La mise en couleur

La mise en couleur constitue la seconde étape à suivre après la mise au net des esquisses. Toutes vos planches sont dessinées, ce qui doit être gommé est gommé. Vous pouvez par exemple refaire tout le tracé en noir comme dans les bandes dessinées, puis **colorier** vos

dessins. La mise en couleur directe permet beaucoup plus de liberté et l'utilisation de la couleur se rapproche plus des techniques de peinture.

Si vous avez choisi de mettre vos dessins en couleur à la gouache, c'est le moment de sortir vos **pinceaux**. Il faut au moins deux pinceaux de qualité, un gros (8) et un plus fin pour les détails. Ces pinceaux ne doivent jamais séjourner dans un pot d'eau. Après chaque usage, ils sont lavés soigneusement et mis à sécher. Lorsque vous reprenez votre travail, vous devez les remettre « en forme » afin qu'ils suivent exactement le trait souhaité. Un pinceau ébouriffé ou tordu est de peu d'utilité. Prévoir également de l'eau propre dans un pot assez grand.

La **peinture** se présente sous différentes formes : en **godets**, elle est facile à utiliser mais n'est pas toujours très couvrante. En **pots** : dans ce cas, il faut veiller à ne pas mélanger les couleurs en faisant ses manipulations. En tubes : la couleur y est généralement de bonne qualité mais elle sèche facilement (d'où une bonne fermeture de chaque tube après utilisation !).

Prenez les **couleurs de base** : jaune, rouge, vert, bleu, marron, blanc et noir. Un grand tube de **blanc**, couleur qu'on emploie le plus, est nécessaire. Il est également possible de choisir d'autres couleurs, toutefois les mélanges réalisés à partir des couleurs de base permettent de composer sa propre palette (sur une assiette par exemple).

Des **gobelets** en carton permettent de réaliser une certaine quantité de couleur.

Vous êtes prêt maintenant pour la **mise en couleur**. Pour une meilleure unité de l'ensemble du livre, et notamment des décors, il est préférable de couvrir tous les éléments de la même couleur en même temps. Prenons l'exemple d'un ciel : si toute l'histoire se déroule à un moment unique de la journée, le ciel doit être mis en couleur sans interruption sur toutes les pages. Si l'intrigue évoque le passage du jour à la nuit, la couleur du ciel évolue. En plaçant les images les unes à côté des autres, il est alors possible de juger du changement des couleurs et de leur luminosité.

La couleur s'étend de gauche à droite de manière à ne pas balayer avec le bras ce qui vient d'être peint. Il est préférable de commencer par poser les couleurs les plus claires, de haut en bas.

La place du texte est clairement indiquée, sur un fond clair ou dans un espace réservé. On commence alors à **peindre** les personnages. Comme pour les décors, les personnages sont mis en couleur sur toutes les planches. Ils seront ainsi identifiables tout au long du livre. Commencez ici aussi par les couleurs les plus claires en peignant, par exemple, les visages, les mains, puis les vêtements.

La mise en couleur directe permet beaucoup plus de liberté.

Il est préférable de couvrir tous les éléments de la même couleur en même temps.

Réaliser un album complet sans s'interrompre étant chose impossible, il est utile de **fragmenter** le travail de telle façon que les couleurs aient le temps de sécher entre chaque application ; on évite ainsi les problèmes de raccords ou de mélanges de couleurs.

Une feuille de papier blanc propre posée sous la main permet de ne pas abîmer les zones peintes.

Il est utile de fragmenter le travail de telle façon que les couleurs aient le temps de sécher entre chaque application.

L'image de couverture

Vous avez mené à bien la réalisation de votre album illustré : toutes les **planches** sont mises en couleur ; vous maîtrisez bien l'histoire, le climat dans lequel elle se déroule, les couleurs du décor et des personnages. L'action fonctionne bien, il faut maintenant une **couverture** au livre.

Vous avez sans doute déjà esquissé quelques projets ; s'ils sont convaincants, vous pouvez les mettre au net en sachant que :

- C'est la couverture (et le titre) qui accroche d'abord l'acheteur éventuel. Elle doit donc posséder un fort pouvoir d'attraction et de séduction.
- La couverture doit **introduire** l'album, **donner envie** de l'ouvrir, de tourner les pages. C'est une invitation à connaître l'histoire.
- Il est préférable de ne pas reproduire une scène du livre, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y a pas de rapport avec l'histoire. Les personnages doivent être présentés de la même façon (ce qui comprend également les éventuels rapports qu'ils entretiennent entre eux). Ils peuvent se détacher du contexte de l'histoire en apparaissant sans décor, sur un fond de couleur emprunté à la gamme de coloris utilisée à l'intérieur de l'album.
- Les couvertures des albums sont souvent imprimées sur un papier plus épais que celui de l'ensemble de l'album ; elles sont également plastifiées. La plastification donne un côté brillant séduisant mais difficilement imaginable lorsqu'on réalise son dessin de couverture.
- L'illustration peut **déborder** sur la quatrième de couverture, le dessin principal étant bien évidemment sur le devant de la couverture.
- L'image de couverture ne doit pas être trop chargée. L'illustration doit être **lisible**, son **déchiffrage** facile. D'autant qu'à cette illustration, viennent s'ajouter le titre, les noms de l'auteur, de l'illustrateur et de l'éditeur.
- La **typographie**, c'est-à-dire les caractères utilisés pour écrire le titre, a une énorme importance. Les lettres sont assez grandes

La couverture doit introduire l'album, donner envie de l'ouvrir, de tourner les pages.

pour être lues dans une **vitrine** ; simples, elles ressortent bien sur le fond de couleur.

Après la couverture, vient la **page de titre**, c'est celle qui introduit l'histoire. Elle comporte, le titre, le nom du ou des auteurs, le nom de l'illustrateur s'il est différent, le nom ou le logo de l'éditeur. Un petit dessin qui rappelle des éléments de l'album peut également y figurer.

Le texte prend plus de place ici que sur la couverture.

La **page de garde** qui vient après la couverture peut être de couleur unie, ou bien illustrée de dessins répétitifs renvoyant aussi à des éléments de détail de l'illustration.

Le travail est terminé ; il vous faut maintenant **gommer** une dernière fois ce qui reste de crayon noir sur les images, et **vérifier** soigneusement les petits défauts, comme les **traces blanches** entre les couleurs. À l'impression, ces petites lignes passent pour des trous. Il faut donc les faire disparaître.

Vos planches achevées, numérotez-les au dos. Écrivez également votre nom derrière chaque image (par contre pas de signature sur l'image). Pour protéger la couleur, mettez des feuilles de papier blanc léger entre les planches. Faites, si vous le pouvez, une série de photocopies en couleur de bonne qualité que vous pourrez présenter aux éditeurs. Il ne faut jamais laisser ses originaux, sauf au moment de l'impression évidemment.

Les planches originales sont fragiles ; veillez à les conserver dans de bonnes conditions, à plat et à l'abri de l'eau et de la lumière.

Procurez-vous un **carton** ou une **grande enveloppe** pour protéger votre travail. Il mérite bien ce traitement.

*Il ne faut jamais
laisser ses
originaux, sauf au
moment de
l'impression
évidemment.*

Marie WABBES

Vendre son travail

*Christian Kingué Épanya**

Fraîchement sorti d'une école de Beaux-Arts ou de stages de perfectionnement en illustration, l'illustrateur en herbe porte en lui des rêves de gloire. Mais au moment où il s'apprête à rentrer dans le monde de l'illustration, il lui faut faire face à un obstacle de taille : vendre son travail.

Repérage des maisons d'édition

Avant tout, il est nécessaire de s'armer de beaucoup de **courage**, mais aussi de **patience** car l'entreprise n'est pas facile. Le premier pas consiste à **repérer** les maisons d'édition susceptibles d'être intéressées par notre style de travail. Ce repérage des différents éditeurs peut se faire dans les **bibliothèques, librairies** ou sur **Internet**. C'est là, au contact des livres, que l'on peut se faire une idée de la **ligne éditoriale** de chaque maison d'édition. En fonction des publications de chacune et de son propre travail, on peut cibler les éditeurs à démarcher, et accroître ainsi ses chances de convaincre l'un d'entre eux.

Simultanément à ce travail de repérage et de démarchage, l'illustrateur participe à des **concours** qui lui permettent d'exposer son travail et de toucher un plus grand nombre de professionnels. Les salons et foires du livre¹ constituent également des lieux propices aux rencontres avec les éditeurs.

Dans les pays qui ne possèdent pas de structures éditoriales, il est possible d'avoir recours à des **organismes non gouvernementaux** qui financent des stages d'illustration ou encore aux **centres culturels** : des **expositions** peuvent y être présentées et ils constituent, dans tous les cas, une bonne source d'informations.

Une fois les éditeurs contactés, il est conseillé de regrouper ses rendez-vous afin de limiter les dépenses liées aux séjours. Le rendez-vous pris, attention de ne pas être en retard le jour prévu car la **punctualité** est un facteur très important dans l'appréciation de la

C'est là, au contact des livres, que l'on peut se faire une idée de la ligne éditoriale de chaque maison d'édition.

* Auteur-illustrateur indépendant. Christian Kingué Épanya vit et travaille à Lyon. Il est diplômé de l'École Émile Cohl et lauréat du prix Unicef des illustrateurs en 1993. Il anime également des ateliers d'illustration en France et à l'étranger.

1. Voir les coordonnées des éditeurs africains et des DOM-TOM, et des salons et foires du livre dans la rubrique « Adresses utiles ».

personnalité. S'il n'est pas possible de se déplacer, on peut envoyer une maquette, et non pas les originaux, puis quelque temps après, s'informer régulièrement par mail, téléphone, fax ou courrier, de la suite éventuelle des opérations.

Présentation du travail

Montrer de beaux dessins à l'éditeur ou au **directeur artistique**² ne suffit pas pour le **convaincre** ! Le fait de donner à voir un travail soigneusement exécuté intervient pour moins de la moitié dans l'impression faite à l'éditeur. L'impact atteint dépend surtout de la manière de présenter, d'expliquer son travail et de mettre en valeur ses compétences et son aura personnelle. La plupart des éditeurs considèrent le **professionnalisme** d'égale, sinon de plus grande importance, que la **créativité** brute.

Par ailleurs, il est important de ne pas présenter un dossier standard et rigide de ses meilleurs travaux. Cet assemblage qui ne prend pas toujours en compte la spécificité du client est souvent voué à l'échec. Il est donc nécessaire de bien **sélectionner** ses **échantillons**, c'est-à-dire des travaux préparatoires, études, copies et planches terminées. La place du texte doit toujours être visible sur ces travaux. Le texte est présenté à part : il est ainsi plus lisible et peut, le cas échéant, être modifié plus facilement.

- **Nombre d'échantillons** : dix à douze dessins ou illustrations savamment agencés suffisent pour retenir l'attention de l'éditeur et éviter qu'il ne se lasse très vite.
- **Échantillons supplémentaires** : il est prudent d'avoir avec soi quelques échantillons supplémentaires afin d'**appuyer**, en cas de besoin, sa présentation.
 - Il est important de montrer **travaux non encadrés**. L'éditeur peut ainsi, en les examinant sous toutes les coutures, arrêter son choix en connaissance de cause.
 - **L'utilisation des caches** : lorsque des originaux de travaux très délicats et des travaux de grands formats sont présentés, l'utilisation de **caches** ou **passer-partout** est recommandée.

Les échantillons non encadrés sont présentés dans un **press-book** bien soigné. Ce présentoir mobile qui s'est imposé depuis quelques décennies dans le milieu de la mode et des Beaux-Arts, permet à

L'impact atteint dépend surtout de la manière de présenter, d'expliquer son travail et de mettre en valeur ses compétences.

2. Dans une maison d'édition, le directeur artistique est chargé de donner son avis sur la qualité d'un travail et d'orienter l'illustrateur en tenant compte des contraintes de collection, économiques, etc. Il participe également à la conception de nouveaux formats ou de nouvelles collections. Toutes les maisons d'édition ne possèdent pas de directeur artistique.

l'artiste de mettre en valeur son travail tout en le protégeant des risques de dégradation.

Pour le cas très exceptionnel de l'illustrateur très sollicité, un **agent artistique** peut s'avérer utile ; cet intermédiaire efficace qui connaît bien le monde de l'édition (les demandes spécifiques de chaque éditeur) prend en charge la promotion du travail de l'artiste auprès des maisons d'édition. Sa fonction l'amène également à négocier les contrats avec les éditeurs et toutes les structures qui utilisent ses œuvres (bibliothèque, librairie, centre culturel, galerie d'art, etc.) et ce, en contrepartie d'un pourcentage sur chaque contrat.

Lorsqu'un éditeur est intéressé par les travaux présentés, il prend contact avec l'illustrateur. S'il ne répond pas dans les semaines qui suivent l'envoi de copies de bonne qualité, il est conseillé de le contacter pour savoir précisément ce qu'il en pense, quelle est sa **demande** exacte et, éventuellement, proposer une **rencontre** avec des dessins originaux. Dans le cas où une publication est envisagée, l'illustrateur s'engage dans une nouvelle **relation** avec l'éditeur, une relation qui induit des **impératifs** commerciaux et des **exigences** artistiques.

Lorsqu'un éditeur est intéressé par les travaux présentés, il prend contact avec l'illustrateur.

Christian KINGUÉ ÉPANYA

L'illustrateur et son éditeur

Christian Kingué Épanya

La réussite d'un livre est très souvent - mais pas seulement ! - le fruit d'une rencontre entre un créateur et un éditeur, deux partenaires qui ne partagent pas toujours la même façon de voir : l'un est tout en affectivité et subjectivité (on touche à son œuvre et, par-delà, à sa personnalité) et l'autre a des contraintes financières. Pourtant, ils travaillent tous les deux pour un seul et même objectif : le succès d'une publication.

Maintenant que l'illustrateur est parvenu à franchir le premier obstacle consistant à intéresser l'éditeur ou son directeur artistique sur son travail, il lui reste à franchir l'étape suivante, non moins difficile : celle qui consiste à le fidéliser.

Les engagements de l'illustrateur...

Le **style** : un certain nombre d'illustrateurs considèrent que plus leur style est fort et affirmé, plus il est apprécié. L'éditeur, ou le directeur artistique, peut penser autrement. Ainsi dans le cas de certaines commandes, un style très affirmé peut être assimilé à un manque de **flexibilité** ou d'**adaptabilité**, et créer une situation de malaise entre l'éditeur et l'illustrateur. La capacité de se remettre en question et d'innover est un avantage pour un bon illustrateur. Ceci nous amène naturellement à parler de créativité.

La **créativité** : l'illustrateur mène son travail en prenant en compte les **exigences**, voire les **conseils**, de son éditeur ; ce qui ne fait pas de lui un simple exécutant. Son besoin naturel de **s'exprimer**, d'apporter un autre éclairage à des textes ou à des histoires qui font partie du patrimoine, l'amène à **explorer** des méthodes et des techniques nouvelles. Il peut alors devenir un atout majeur pour l'éditeur en contribuant au **renouvellement** de sa production. De nouveaux formats, de nouvelles collections peuvent ainsi naître d'une étroite coopération avec le directeur artistique, l'illustrateur devenant une pièce maîtresse et agissante dans la **stratégie** de développement de la maison d'édition.

La capacité de se remettre en question et d'innover est un avantage pour un bon illustrateur.

La **confiance** : c'est certainement le **ciment** de l'entente illustrateur-éditeur. Tenir ses **engagements**, rendre son travail comme promis et à temps, est essentiel.

La **vitesse d'exécution** : travailler rapidement est également un atout. L'éditeur sait ainsi qu'il peut compter sur l'illustrateur lorsque la somme de travail est importante et les délais de fabrication très courts. La confiance de l'éditeur envers l'artiste en est d'autant plus grande.

Maintenir le contact : dans le cas où l'illustrateur habite un endroit reculé ou travaille loin de son éditeur, il est important qu'il lui signale - ainsi qu'à d'autres éditeurs - sa présence chaque fois qu'il est en ville pour le tenir informé de son travail. Les éditeurs aiment souvent rencontrer les illustrateurs en personne. Lorsque cela n'est pas toujours possible, un appel téléphonique est souhaité.

Au fil du temps et des publications, une véritable **complicité** peut s'instaurer entre l'illustrateur et son éditeur. La relation entre ces deux partenaires dépasse alors le cadre strictement professionnel pour devenir plus intime ou personnelle.

Au fil du temps et des publications, une véritable complicité peut s'instaurer entre l'illustrateur et son éditeur.

... et ceux de l'éditeur

J'ai parlé plus haut de complicité dans les rapports éditeur-illustrateur. Mais ces relations ne sauraient être à sens unique. Des **efforts** sont également demandés à l'éditeur pour la **sauvegarde** et le bon fonctionnement du tandem.

Circulation du livre : l'éditeur s'engage à assurer la **promotion** du travail de l'illustrateur en le diffusant dans les salons du livre, librairies et bibliothèques. Internet est un autre moyen actuel permettant une plus large **diffusion**. Un effort sera aussi fait pour vendre les droits à d'autres pays.

Contrats et droits d'auteur : idéalement, les contrats devraient être rédigés dans un langage clair et accessible à l'illustrateur, ceci afin d'éviter tout **litige** qui pourrait naître d'une mauvaise compréhension ou **interprétation** des termes. Le **respect** des termes du contrat encourage l'illustrateur à poursuivre sa collaboration avec l'éditeur. Une avance sur droits et un **pourcentage** de droits d'auteur corrects seront préférables à une **rémunération forfaitaire** (la somme payée au départ donne par la suite toute **liberté** à l'éditeur pour la revente des droits, de traduction ou d'adaptation de l'œuvre), sauf demande contraire de l'illustrateur. En général, selon sa notoriété, le **pourcentage** des droits d'auteur oscille entre 2 % et 6 % pour un illustrateur. Il peut passer à 8-10 % maximum pour un auteur-illustrateur. L'éditeur doit également fournir, de façon périodique, un **état des ventes** du livre. Et

si un ouvrage cesse d'être édité, il avertit son illustrateur et lui propose un certain nombre d'exemplaires gratuits.

Sensible et fragile, l'illustrateur a besoin du **soutien** de l'éditeur pour donner le meilleur de lui-même. Ceci est d'autant plus vrai que l'illustration est une profession à risques, dans laquelle il n'existe pas de sécurité financière. Il est donc préférable de travailler avec plusieurs maisons d'édition et ce, malgré les bonnes relations que l'illustrateur peut entretenir avec l'éditeur auquel il est attaché.

L'illustration est une profession à risques, dans laquelle il n'existe pas de sécurité financière.

Dans les pays du Sud

Comme je l'ai indiqué dans l'article « *Vendre son travail* », des **adaptations** sont nécessaires selon que l'on se trouve dans les pays du Nord ou bien dans ceux du Sud.

En effet, contrairement aux pays du Nord où le livre est une industrie culturelle importante plus ou moins florissante, cette situation est loin d'être le cas dans les pays du Sud. Et les structures qui devraient fonctionner en synergie avec l'industrie du livre sont quasi inexistantes. Dans ces **conditions**, les possibilités qu'a l'illustrateur africain pour vivre pleinement de son métier sont bien réduites. Les rapports qu'on observe en général en Occident entre l'éditeur et l'illustrateur peuvent donc changer de façon considérable. Dans les pays du Sud, plus particulièrement en Afrique, les contrats avec pourcentage de droits d'auteur sont rares ; très souvent, l'illustrateur ne reçoit qu'une rémunération forfaitaire dérisoire. Mais tout n'est pas non plus toujours « rose » dans les pays du Nord. Les droits sont souvent variables d'un éditeur à l'autre et très souvent, il faut négocier durement pour obtenir des droits d'auteur décentes. Heureusement, cette situation commence à changer depuis quelques années.

Le **développement** et le maintien d'une **industrie** du livre prospère et de qualité dépendent avant tout des rapports qu'entretiennent deux des **acteurs** majeurs de la **chaîne du livre**, à savoir l'éditeur et l'illustrateur. Si les relations sont bonnes, la **créativité** et le **génie** sont au rendez-vous pour le plus grand **bonheur** des lecteurs.

Dans les pays du Sud, plus particulièrement en Afrique, les contrats avec pourcentage de droits d'auteurs sont rares.

Christian KINGUÉ ÉPANYA

Les termes-clés d'un contrat

Le contrat apporte un certain nombre de garanties aux deux partenaires en jeu. S'il est difficilement envisageable de proposer un contrat-type, voici cependant les différents points, incontournables, qui doivent y figurer :

Article : Objet

L'auteur, pour lui et ses ayants-droit, concède à titre exclusif à l'éditeur, qui accepte, aux clauses et conditions du présent contrat, les droits patrimoniaux sur l'œuvre tels définis à l'article « Droits concédés » du présent contrat. De son côté, l'éditeur s'engage à assurer à ses frais la publication de cette œuvre, à lui procurer une diffusion dans le public et à chercher toutes les conditions favorables à son exploitation sous toutes les formes contractuellement prévues ci-dessous.

Article : Étendue et durée de la concession

A : Dans le temps
Dans le temps présent du contrat.

B : Dans l'espace
Cette autorisation prendra effet en tous lieux.

Article : Droits concédés

A : Droits primaires de reproduction de l'édition principale
Le droit exclusif d'imprimer, de reproduire et de vendre l'œuvre sous forme d'édition courante, en autant d'éditions que l'auteur le juge nécessaire à tirage limité ou non, sous toute forme de présentation.

B : Droit de traduction
Le droit de traduire dans toutes les langues.

Article : Jouissance des droits

L'auteur garantit la jouissance des droits concédés dans la mesure et les limites où la propriété littéraire et artistique est reconnue et assurée par la législation, la jurisprudence et les usages locaux de chaque pays.

Article : Remise du texte (ou des illustrations) et corrections

A : Remise du texte
L'auteur a déjà remis les documents à l'éditeur au moment de la signature du contrat. Les documents originaux fournis par l'illustrateur lui seront restitués par l'éditeur après la parution, tandis que les clichés réalisés aux frais de l'éditeur restent la propriété de celui-ci.

Le manuscrit de l'œuvre reste la propriété de l'auteur et lui est restitué.

B : Corrections
L'éditeur s'engage à envoyer des épreuves à l'auteur qui devra de son côté les lire, les corriger et les retourner avec ses remarques et la dernière épreuve avec la mention « bon à tirer ».

Article : Délai de publication

L'éditeur dispose d'un délai de 6 mois maximum à compter de la remise du manuscrit définitif et complet pour procéder à la publication, diffusion et la vente de la première édition de l'œuvre.

Article : Présentation, tirage, mise en vente et prix de l'ouvrage

A : Présentation
L'éditeur se réserve expressément le droit de déterminer pour toute édition le format des volumes et de leur présentation qui ne portera pas atteinte au droit moral de l'auteur ; il demandera toutefois l'avis de l'auteur.

Les textes promotionnels relatifs à l'ouvrage (verso de couverture, rabat et prière d'insérer) devront être soumis à l'auteur.

L'auteur s'engage à remettre à l'éditeur une notice biographique ainsi qu'un projet de texte pour la quatrième de couverture du volume.

L'éditeur s'engage à n'apporter à l'œuvre aucune modification sans l'autorisation écrite et préalable de l'auteur.

L'éditeur s'engage en outre à faire figurer notamment en page de couverture de chaque exemplaire quelle que soit la forme d'exploitation concédée, le nom de l'auteur (illustrateur).

B : Tirage
L'importance des tirages sera fixée par l'éditeur qui en informera l'auteur.

C : Mise en vente
Les dates de mise en vente seront choisies par l'éditeur.

D : Prix de vente
Le prix de vente des volumes sera déterminé par l'éditeur.

E : Exploitation de l'œuvre et promotion
L'éditeur s'engage à assurer à l'œuvre une exploitation et une diffusion commerciale permanente et suivie.

Article : Rémunération de l'auteur

A : À-valoir

L'auteur (illustrateur) percevra un à-valoir qui lui restera définitivement acquis. Cet à-valoir calculé en fonction des droits d'auteur sur le premier tirage sera versé à l'auteur à la signature du contrat. Cette somme viendra en déduction des droits dus au titre de l'exploitation du droit primaire de reproduction.

B : Taux

Les droits d'auteur s'élèvent de 6 à 8% (dans le meilleur des cas 10%) à partager, le cas échéant, entre l'auteur et l'illustrateur.

C : Exemplaires sans droits

Exemplaires destinés au dépôt légal, aux hommages et à la presse, remis à l'auteur (20).

Article : Comptes et paiement

Les comptes pour chaque mode d'exploitation des droits dus à l'auteur seront arrêtés deux fois l'an, le 30 juin et le 31 décembre de chaque année. Ils seront remis et réglés à l'auteur dans le mois qui suit la date de leur arrêt. Cet état mentionnera également le nombre d'exemplaires vendus par l'éditeur, celui détruit par cas fortuit ou de force majeure.

Article : Cession du contrat

L'éditeur qui souhaite céder ou concéder le présent contrat à un tiers doit en avertir l'auteur par lettre recommandée. Ce dernier devra faire connaître sa position à l'éditeur dans le mois qui suit la réception de la lettre recommandée.

L'éditeur restant tenu de la bonne exécution des obligations du présent contrat par le tiers.

Article : faillite, concordat ou mise en liquidation de l'entreprise de l'éditeur

L'auteur peut dénoncer le présent contrat par lettre recommandée avec accusé de réception. En outre, l'auteur dispose d'un droit de préférence sur les exemplaires, copies et reproductions qui font l'objet du présent contrat.

Fait le à en autant d'exemplaires d'originaux qu'il y a de parties, chacune d'elles déclarant en avoir reçu un.

L'auteur

L'éditeur

Chaque éditeur peut apporter des clauses à ce contrat de base auquel peut venir s'ajouter un second contrat concernant les droits d'adaptation audiovisuels, le merchandising et les droits annexes. Il ne faut pas signer ce second contrat. Il pourra être rediscuté et signé - c'est préférable - lorsque des projets d'adaptation se préciseront.

Les éditeurs proposent également aux auteurs de les payer au « forfait », c'est-à-dire de donner une somme globale pour les droits d'auteur, sans tenir compte du tirage original ni des rééditions. Ce genre de contrat, s'il semble séduisant puisque l'éditeur propose une certaine somme d'argent tout de suite, n'est pas du tout intéressant dans la durée. L'avance sur droit est beaucoup plus correcte.

Les traductions doivent en principe générer des droits d'auteur à partager à égalité avec l'éditeur.

Marie WABBES

L'illustrateur et son environnement

De l'auteur à l'illustrateur <i>Fatou KETTA</i>	89
Le point de vue d'un éditeur <i>Guy LAMBIN</i>	91
Les trois acteurs principaux d'un livre illustré <i>Moussa KONATÉ</i>	93
Les ateliers de formation à l'illustration <i>Marie WABBES</i>	96
Chronologie d'un atelier de formation à l'illustration <i>Véronique TADJO</i>	99
Trois illustrateurs se dévoilent <i>Dominique MWANKUMI</i>	103
<i>Véronique TADJO</i>	104
<i>Hector SONON</i>	106

De l'auteur à l'illustrateur

*Fatou Keïta**

L'illustration se définit, on l'a vu, par son rapport au texte. Texte et image forment un tout, racontent une histoire, le premier servant de fil conducteur au second. Dans ces conditions, qu'en est-il du rapport entre créateurs, auteur et illustrateur ? Doivent-ils travailler en symbiose pour une meilleure adéquation des mots et des illustrations ? Ou peuvent-ils travailler séparément, sans jamais se rencontrer ?

Fatou Keïta, écrivaine ivoirienne, raconte comment elle a pu soit assister et orienter les artistes qui ont illustré ses œuvres, soit complètement les ignorer.

Collaboration auteur-illustrateur

Après avoir écrit dix albums, je pensais avoir une **expérience** significative des relations que les auteurs entretiennent avec les illustrateurs mais à la réflexion, vous verrez que cela me pose parfois problème.

J'ai eu à travailler avec quatre illustrateurs différents et je dois dire que l'**entente** entre auteur et illustrateur est extrêmement importante. Pour un auteur qui ne dessine absolument pas, comme c'est mon cas, mais qui sait très exactement ce qu'elle désire comme illustration, il est essentiel que l'illustrateur soit à l'écoute de l'écrivain qui a conçu le texte et imagine ses personnages bien avant qu'ils ne soient matérialisés par le dessin. Il y a certainement là une forme d'égoïsme ou plutôt d'**appropriation** par l'auteur de ses personnages alors que, de son côté, celui qui dessine, qui façonne ces personnages et leur donne forme, considère certainement quant à lui, qu'il en est aussi le créateur. Une chose néanmoins me paraît aller de soi : il faut absolument que l'auteur apprécie les illustrations qui lui sont proposées. S'il ne les aime pas, il ressentira une sorte de trahison puisqu'il ne reconnaîtra pas les personnages qu'il a imaginés.

J'ai eu beaucoup de chance pour la plupart de mes albums car j'ai eu l'opportunité de rencontrer les illustrateurs et de travailler avec eux

. Née en Côte-d'Ivoire, elle a poursuivi des études en France, en Angleterre et aux États-Unis. Docteur ès lettres, elle enseigne la littérature anglaise à l'Université de Cocody à Abidjan. Elle a publié de nombreux livres pour enfants (dont **Le Petit garçon bleu, primé par l'Unesco en 1997) ainsi que des romans pour le public adulte.*

depuis le chemin de fer jusqu'à la première maquette et la mise en couleur. Les illustrateurs se sont toujours montrés très conciliants en acceptant de me rencontrer à toutes ces différentes étapes et en tenant compte de mes suggestions. Je suis consciente que j'ai dû en déranger plus d'un par mes « intrusions », mais je sais aussi que pour certains, il était plus pratique d'être guidé par l'auteur. Cette étroite collaboration a pour résultat, je crois, le succès de mes ouvrages pour enfants : le texte colle bien à l'image.

L'auteur d'un côté... l'illustrateur de l'autre

Je suis parfaitement avertie du fait que j'ai eu là une chance inouïe car tous les auteurs ne rencontrent pas leurs illustrateurs et sont souvent mis devant « l'illustration accomplie ». Cela m'est aussi arrivé, et j'en ai été tour à tour écœurée et émerveillée. Mes deux premiers albums, **Le Petit garçon bleu** et **La Voleuse de sourires**, ont tous les deux été repris par les éditions Heinemann en Angleterre, et Kik Verlag en Suisse. Je n'ai évidemment pas rencontré les illustrateurs et les surprises furent de taille. Pour les albums repris par la première maison d'édition, l'éditeur avait pris la peine de m'envoyer une copie des premiers crayonnés. Si, pour **La Voleuse de sourires**, les dessins m'amusèrent et m'apparurent très sympathiques, il n'en fut pas de même, loin de là, pour les illustrations du **Petit Garçon bleu** que je trouvai franchement hideuses. J'ai donc envoyé mes commentaires et suggestions mais, à ma grande déception, ce fut peine perdue puisque le livre fut publié sans tenir compte de mes remarques. J'en fus très frustrée et à ce jour je me demande s'il est normal de publier le texte d'un auteur quand ce dernier en déteste les illustrations.

Ma deuxième expérience avec une illustratrice inconnue fut une surprise très agréable même si cela aurait facilement pu être le contraire. Invitée au Salon international du livre de Harare, je participais à un débat sur les livres pour la jeunesse lorsqu'une éditrice allemande me félicita pour mes ouvrages traduits en allemand. Je venais là d'apprendre que mes deux albums avaient été traduits à mon insu. Sans entrer dans les détails de cette affaire, je vous dirais simplement que lorsque j'ai pu me faire expédier les albums en question, je suis restée bouche bée d'admiration tellement ces albums étaient beaux et bien rendus. Auraient-ils été meilleurs si j'avais rencontré l'illustratrice ? C'est ce que je croyais mais, je n'en suis plus si sûre !

*Je me demande
s'il est normal de
publier le texte
d'un auteur quand
ce dernier en
déteste les
illustrations.*

Fatou KEÏTA

Le point de vue d'un éditeur

Guy Lambin*

Ces dernières années, l'émergence en Afrique francophone d'éditeurs de livres de jeunesse a contribué à changer les rapports entre les éditeurs, les auteurs et les illustrateurs. De multiples productions de qualité, illustrées par des dessinateurs africains, éditées et fabriquées localement ont permis de développer des liens entre les différents partenaires du livre. On peut estimer que les succès glanés dans les salons internationaux comme ceux de Bologne (Italie), Montreuil (France), pour ne citer que les plus marquants pour l'édition africaine, peuvent être attribués en grande partie aux illustrateurs sans que, bien sûr, l'importance de la qualité des textes des auteurs en soit pour autant diminuée.

État des lieux

Pour rester dans la relation éditeur-illustrateur, soulignons tout d'abord que la créativité des illustrateurs a pu se manifester bien entendu grâce aux éditeurs qui leur ont fait confiance en publiant leurs dessins, mais surtout sous l'impulsion d'**associations locales** telles qu'AILE Bénin¹ et des bailleurs dont l'Agence intergouvernementale de la Francophonie reste le plus en vue, sans omettre l'action particulièrement efficace de coopération du ministère français des Affaires étrangères.

La Joie par les livres, par une action organisée et pérenne, a su donner l'impulsion nécessaire à la création africaine en la fédérant et en lui donnant ses lettres de noblesse.

En Afrique francophone, jusqu'à ces dernières années, la principale activité dans le domaine de l'illustration était celle liée à l'édition scolaire. Les illustrateurs africains ont souvent commencé par cette activité particulière dont la première caractéristique est le « **dessin pédagogique** ». Les objectifs pédagogiques, définis très précisément, fortement encadrés par les rédacteurs des manuels, laissent peu de

*. Originaire de Limoges, Guy Lambin est actuellement directeur général des Nouvelles Éditions Ivoiriennes basées à Abidjan. Il a fait toute sa carrière dans l'édition. Après avoir obtenu une licence en Sciences économiques, il rentre en 1969 au Groupe Hachette, dans la branche enseignement. Toujours dans le cadre du même groupe, il oriente sa carrière vers l'international, tout d'abord en Espagne à partir de 1973, puis sur le continent africain à partir de 1976. En 1989, il devient directeur commercial d'Édicef (filiale africaine du groupe Hachette). Depuis janvier 1994, il dirige les NEL, crée un an auparavant.

1. Voir coordonnées des différents organismes cités dans la rubrique « Adresses utiles ».

liberté à l'artiste mais lui donnent la **rigueur** du trait qui doit, lors de travaux plus créatifs, l'amener à ne pas oublier les **principes fondamentaux** de l'illustration.

Ces dessins sont la plupart du temps rémunérés forfaitairement et leur caractère particulier, que l'on pourrait qualifier de « travail à façon », ne pourrait impliquer une autre forme de rémunération de l'éditeur.

Rééquilibrage en faveur des illustrateurs

Certains illustrateurs de manuels ont élargi leur production aux illustrations destinées aux **livres pour la jeunesse** en même temps que l'on constatait chez les bailleurs des transferts des **projets éducatifs** vers les bibliothèques. C'est cette activité, en plein essor en Afrique francophone, qui fait évoluer les relations éditeurs-auteurs-illustrateurs vers un rééquilibrage au profit des illustrateurs dont les travaux étaient considérés jusqu'à ces dernières années comme secondaires par rapport au texte.

Le dynamisme des illustrateurs, particulièrement mis en valeur par la **bande dessinée** depuis la libéralisation de la presse en Afrique, s'est traduit dans un premier temps par une offre abondante de dessins souvent plus proches de la B.D. que de l'illustration. Ces dernières années, **les ateliers d'écriture et d'illustration**, mis en place grâce aux bailleurs et aux associations, ont permis à des dessinateurs déjà confrontés à l'édition scolaire et à la B.D. de soumettre leur art aux contraintes de l'édition de romans et d'albums, et à repositionner leur intervention dans la chaîne du livre.

Les nouvelles compétences acquises chez les illustrateurs, grâce à ces formations organisées, ont changé les rapports éditeurs-illustrateurs en valorisant l'intervention de ces derniers dans la fabrication d'un livre.

L'éditeur a souvent du mal à **hiérarchiser** la place respective de l'auteur et de l'illustrateur dans le succès d'un livre illustré pour la jeunesse, et par conséquent à **formaliser** le système de rémunération de chaque intervenant. Il apparaît de plus en plus que c'est par un **partage** équitable ou négocié des droits entre les parties que l'éditeur peut établir une juste rémunération de chacun.

Les **perspectives** pour l'édition de jeunesse à court et moyen terme sont extrêmement motivantes pour les illustrateurs de livres en Afrique. Ces perspectives s'étendent au marché francophone, pays du Nord compris, la **qualité** des livres produits sur le continent ayant largement convaincu la profession de leur positionnement sur l'échiquier international.

Les perspectives pour l'édition de jeunesse à court terme sont extrêmement motivantes pour les illustrateurs de livres en Afrique.

Guy LAMBIN

Les trois acteurs principaux d'un livre illustré

*Moussa Konaté**

L'illustration d'un ouvrage apparaît au lecteur dans sa forme achevée : elle porte la marque de ceux qui ont assisté à sa naissance, suivi sa croissance, tenté de lui donner un caractère. Moussa Konaté, directeur de la maison d'édition malienne Le Figuier, expose sa vision personnelle de la collaboration qui conduit à la publication d'un livre. Trois acteurs sont alors en première ligne : l'auteur, l'illustrateur et l'éditeur.

Trois acteurs autour d'un même texte

Lorsque l'éditeur reçoit le texte, c'est à lui de penser à l'**illustrateur** dont le style et le talent s'accorderont le mieux avec la nature du texte - à moins que l'auteur ne soit également illustrateur. Pour ma part, en tant qu'éditeur, je me vois mal éditant un livre à la réalisation duquel je n'aurais pas participé, qui ne porterait pas quelque part la marque de mes émotions.

Illustrer un texte, ce n'est pas tout à fait traduire des mots en images, mais plutôt recréer une pensée, un sentiment exprimé par les mots. Dans les ouvrages où l'illustration occupe une place non négligeable, l'illustrateur joue un rôle tout aussi essentiel que l'auteur du texte. L'ouvrage est donc la propriété de deux auteurs (celui des illustrations et celui du texte) dont nul ne saurait dire lequel est le plus important.

Parlons de l'**auteur**. Généralement, s'il ne tenait qu'à lui, l'illustrateur n'aurait d'autre tâche que de traduire le contenu de son texte. Les passages à illustrer, les sentiments les plus importants, les visages les plus attachants ne sont que ceux qu'il tient pour tels. On comprend que pour lui, les illustrations ne représentent qu'un **résumé en images** de son livre. On sait qu'au théâtre, le metteur en scène éprouve énormément de difficultés à travailler en présence de l'auteur, qui ne souffre ni coupes, ni modifications de ses dialogues. Il

Recréer une pensée, un sentiment exprimé par les mots.

*. Moussa Konaté est romancier (nombreux romans policiers), essayiste, auteur de pièces de théâtre et de livres pour enfants. En 1997, il fonde une maison d'édition, Le Figuier, qui a côté de textes en français, publié des ouvrages en langues nationales. Moussa Konaté est, par ailleurs, directeur du festival Étonnants Voyageurs à Bamako.

en est de même, sur un autre plan, de l'auteur du texte à illustrer face à l'illustrateur.

L'**éditeur** n'éprouve pas le même attachement, presque maniaque, de l'auteur à l'intégrité du texte. Cependant, il a en tête sa propre **perception** du texte, une direction vers laquelle il tend selon sa sensibilité et la ligne éditoriale de sa maison ou de sa collection. Dans ces conditions, il est donc difficile pour l'illustrateur de se frayer un chemin entre un auteur et un éditeur qui, à des niveaux différents, s'approprient un texte. Difficile aussi pour l'illustrateur d'imposer à l'auteur comme à l'éditeur sa propre perception d'une histoire.

Illustrer ou faire illustrer un texte n'est donc pas chose aisée. Cependant, il reste que l'éditeur demeure le **maître d'œuvre** du livre à publier et qu'il dirige les travaux et les sensibilités de chacun selon la direction qu'il s'est fixée.

Difficile aussi pour l'illustrateur d'imposer à l'auteur comme à l'éditeur sa propre perception d'une histoire.

Éditeur et illustrateur : quelle collaboration ?

Dans un premier cas de figure de **collaboration** entre un illustrateur et un éditeur, l'éditeur peut avoir en face de lui un artiste en attente de **directives**. L'éditeur donne alors le **découpage** du texte à illustrer. Il s'agit là d'une solution raisonnable : en découpant le texte selon ses vœux, l'éditeur traduit sa propre perception du texte et tout en restant dans ce cadre de travail, l'illustrateur peut se mouvoir en toute liberté.

La deuxième possibilité consiste à laisser l'illustrateur travailler à partir du texte comme il l'entend. On pourrait lui demander, le cas échéant, d'illustrer des épisodes particuliers de l'histoire auxquels il n'aurait peut-être pas pensé. Le mot final revient à l'éditeur qui choisit dans la **banque d'images** celles qui correspondent, selon lui, le mieux au texte.

Prenons un cas concret et assez rare où l'éditeur est aussi l'auteur du texte. Lorsque j'ai arrêté le projet de réaliser la collection « Métiers d'Afrique », une série de documentaires sur les métiers traditionnels africains (le tisserand, la teinturière, la potière, la fileuse, etc.), la collaboration qui s'est instaurée entre l'illustrateur Aly Zoromé et moi fut assez particulière. Je n'avais, en vérité, qu'une connaissance sommaire desdits métiers. Comme je ne souhaitais pas recourir à des ouvrages existants, j'ai demandé à Aly Zoromé d'effectuer des recherches sur le terrain. À partir des photographies et des explications qu'il a rapportées, nous avons déterminé les moments essentiels à mettre en images et ceux qui méritaient d'être expliqués ; enfin le travail d'illustration a pu véritablement commencer en sachant que dans un esprit de collection, il était

La deuxième possibilité consiste à laisser l'illustrateur travailler à partir du texte comme il l'entend.

important de garder le même nombre d'illustrations pour chaque titre, la même mise en page, des textes de longueurs sensiblement semblables.

Il nous a donc fallu, à partir des crayonnés d'Aly Zoromé, discuter de la mise en page des illustrations, en fonction de la présentation finale des ouvrages. Parfois, l'illustrateur, se fiant à ses goûts, privilégiait le petit geste, la petite touche, dont un documentaire n'a pas forcément besoin. D'autres fois, nous nous rendions compte que telle étape que nous avions crue nécessaire de représenter ne l'était pas vraiment et qu'il fallait lui en substituer une autre que nous avions écartée auparavant. De même, les textes devant s'adapter aux images, je devais, en tant qu'auteur, sacrifier telle tournure poétique au profit d'une expression plus quotidienne mais plus appropriée au sujet. Ainsi, chaque ouvrage nous demandait des semaines de travail intensif.

En somme, il n'y a pas, à proprement parler, de recette véritable pour parvenir à une illustration satisfaisante du texte. Entre l'illustrateur et l'éditeur doit d'abord exister une **complicité** reposant sur leur capacité à se faire mutuellement des **concessions**, en sachant, qu'en dernier lieu, il revient à l'éditeur de **trancher** et d'**imposer** sa volonté.

Moussa KONATÉ

Il n'y a pas, à proprement parler, de recette véritable pour parvenir à une illustration satisfaisante du texte.

Les ateliers de formation à l'illustration

Marie Wabbes

Il n'existe pratiquement pas de formation à l'illustration dans les pays francophones du Sud¹. Les illustrateurs africains qui sont venus étudier dans les écoles européennes ont pu démontrer que ce n'était pas le talent qui leur manquait, mais bien les outils d'apprentissage. C'est dans ce contexte que des ateliers de création ont été organisés avec cette perspective de ne pas seulement transmettre des procédés techniques, mais aussi toute une philosophie du contenu des images.

Première étape

On peut s'interroger sur les finalités de ces ateliers : est-il possible de former des illustrateurs en deux semaines alors que dans les écoles où l'on apprend l'illustration, plusieurs années d'études sont nécessaires. En ce qui concerne les ateliers, il s'agit évidemment d'un travail de **sensibilisation** qui dans le meilleur des cas seulement, peut déboucher sur un travail publiable et révéler des talents. Je pense notamment à Dominique Mwankumi et à Jean-Claude Kimona qui ont participé aux toutes premières formations en 1988, au Zaïre (République démocratique du Congo).

Ceci étant dit, pour illustrer des livres, il est préférable de posséder au départ une solide formation artistique.

L'atelier de formation et de sensibilisation débute par la visite d'une **bibliothèque**, d'une **librairie** ou d'une **imprimerie**. Une partie théorique peut être abordée en bibliothèque : les différentes techniques et mises en page, les divers types d'albums illustrés sont beaucoup plus « parlants » avec des images concrètes. Leur contenu ainsi que leur propos sont étudiés attentivement. Puis commence alors pour chaque illustrateur, à partir d'une histoire choisie, le découpage et le chemin de fer². Le travail est mis à plat chaque soir et regardé attentivement par tous les participants de l'atelier. Ceux-ci apprennent à travailler ensemble afin de garantir une **continuité** après le départ du formateur.

L'animateur aide les stagiaires, les **encourage** et **ordonne** leur travail. Il ne se doit d'être ni directif, ni interventionniste afin de laisser chaque illustrateur développer son propre projet, ne pas céder à la tentation de « copier » le style du formateur. L'**originalité** et la création personnelle demandent une évidente confiance en soi.

Pour illustrer des livres, il est préférable de posséder au départ une solide formation artistique.

Deuxième étape

Six mois plus tard un nouvel atelier est organisé avec les mêmes participants. Entre temps, les projets ont été terminés sur la base du travail initié lors du premier stage. Une première lecture est faite avec l'animateur. Il y a en général beaucoup de points d'interrogation. Le travail est alors finalisé. Le temps écoulé a permis aux projets de mûrir. Le **recul** est nécessaire pour juger des **qualités** et des **défauts** tant des images que des textes.

Les textes sont saisis, les caractères choisis en fonction de la longueur du texte et de la place qui lui a été réservée sur les pages illustrées. Les illustrateurs et auteurs qui ont travaillé ensemble, sont préparés à défendre leur travail. De nouveaux projets, initiés depuis le premier atelier, sont également **examinés** par le groupe et **évalués** par l'animateur.

Des **photocopies** en couleur permettent de réaliser des maquettes des albums à dimension réelle. Les textes sont intégrés aux illustrations. Une exposition des illustrations originales est un bon moyen d'attirer l'attention sur les projets. Les maquettes sont alors exposées en regard des illustrations, permettant au public de faire le lien entre les images et le récit. Une petite conférence de presse, un passage à la télévision sont à envisager à ce stade-ci. Les éditeurs publient des livres pour les vendre, il est donc bon de stimuler la **curiosité** et le **désir** des lecteurs éventuels.

Une exposition des illustrations originales est un bon moyen d'attirer l'attention sur les projets.

Troisième étape

Les projets sont prêts, ils peuvent être présentés à des éditeurs spécialisés, accompagnés de **dossiers** dans lesquels sont clairement énoncés les noms de l'auteur et de l'illustrateur, ainsi qu'éventuellement un projet de **contrat**. L'animateur supervise l'ensemble de ces dossiers et peut parfois servir d'intermédiaire pour trouver des éditeurs extérieurs au pays dans lequel s'est déroulé le stage. Un ou deux délégués des illustrateurs rencontrent les éditeurs qui auront été précédemment informés de l'atelier et invités à voir l'exposition des projets.

Quatrième étape

Le groupe devrait maintenant être **autonome**. Il est malgré tout souhaitable d'apporter une **assistance technique** complémentaire quand le besoin s'en fait sentir afin que les acquis sur le plan de l'illustration continuent à évoluer.

Il faut aussi s'assurer que le travail est réalisé dans le respect de tous : il est nécessaire que ceux qui se sont engagés dans cette démarche de formation le fassent en parfaite concertation. Sur le plan individuel, chaque illustrateur est désormais en mesure de présenter son travail, réaliser un book, participer aux foires et aux expositions.

Un encadrement par un nouvel animateur peut également être très enrichissant.

Les ateliers de formation dont les grandes lignes et l'esprit ont été ici esquissés, ont permis au fil des années de créer une véritable dynamique autour de l'illustration, et plus particulièrement du livre illustré, en Afrique francophone. De ces stages, sont sortis des maisons d'éditions (par exemple Akoma Mba), des associations professionnelles (AILE Bénin, Illusafrica), des modules de formation et, surtout, des livres.

Marie WABBES

Une association professionnelle : Illusafrica

Illusafrica*, association d'auteurs et d'illustrateurs africains de livres pour enfants a été créée en 1999 dans la dynamique de l'exposition "Amabhuku. Illustrations d'Afrique", présentée la même année dans le cadre international de la Foire du livre de jeunesse de Bologne. L'association se fixe alors pour objectif de pallier à l'absence de structures de formation dans certains pays africains et de créer un réseau continental autour de la littérature de jeunesse et ce, en offrant des réponses en matière de formation et d'information.

L'essentiel des activités de l'association s'articule donc autour d'un **programme de formation** élaboré pour les auteurs de jeunesse résidant sur le continent africain. Ce programme comprend l'actualisation des connaissances artistiques, l'apprentissage des techniques spécifiques à l'élaboration du livre d'images ainsi qu'une mise en perspective dans le paysage culturel africain. Des professionnels intervenant dans la filière du livre en Afrique et sur d'autres continents sont impliqués dans le but de développer une littérature de jeunesse africaine et au-delà, une véritable industrie culturelle en Afrique.

Un programme de formation s'étale sur deux ans, à raison de deux ateliers par an pour une même formation. De tels stages ont d'ores et déjà eu lieu au Togo, Mali, Burkina Faso, Rwanda et République démocratique du Congo.

L'association dispose d'un **réseau** d'antennes dans quelques pays africains (dans les pays cités ci-dessus, et au Bénin), créant ainsi une véritable dynamique autour de la littérature de jeunesse. À terme, un site Internet devrait permettre de renforcer ce réseau tout en favorisant les échanges et la diffusion d'informations.

Illusafrica détient également un **fonds d'illustrations et de travaux** divers qu'elle se charge de présenter (dans le futur, par le biais d'expositions) dans les foires internationales du livre.

Très prochainement, Illusafrica devrait se doter d'un nouveau siège à Bruxelles : un espace de création ouvert aux artistes désireux de partager leurs expériences, comprenant un centre de documentation ainsi qu'une galerie ouverte à tous.

Dominique MWANKUMI

* Illusafrica a été créée par les trois artistes Dominique Mwankumi, Jean-Claude Kimona et Christian Kingué Epanya. L'adresse de l'association figure dans la rubrique « Adresses utiles ».

Chronologie d'un atelier de formation à l'illustration

*Véronique Tadjó**

Véronique Tadjó, auteur-illustrateur¹, assure des formations destinées aux illustrateurs. Elle nous livre ici le compte rendu d'un atelier d'écriture et d'illustration de livres pour la jeunesse tel qu'il s'est déroulé au jour le jour.

Première journée

L'atelier débute par une **prise de contact** avec les participants au nombre de quatorze. Après les présentations de chacun, nous entamons une discussion sur la situation du livre en Afrique et de l'album de jeunesse en particulier. Nous essayons de recenser les **obstacles** au développement de la lecture et les solutions pour y remédier, étant donné l'importance de l'écrit dans l'épanouissement des enfants. Les livres peuvent les aider à mieux comprendre la société dont ils sont issus. Le livre est un outil de transition entre la culture traditionnelle en voie de disparition et le monde moderne tel que nous le connaissons en Afrique contemporaine.

Chacun propose ensuite quelques éléments du **patrimoine culturel** de son pays pouvant être utilisés positivement dans les albums de jeunesse. Les personnages familiers mythiques ou légendaires sont invoqués.

À ce stade, les participants abordent aussi les **problèmes** ayant trait à la jeunesse sur le continent : difficultés de **scolarisation**, travail illégal des enfants, **disparités sociales** entre filles et garçons, questions ayant trait à l'hygiène, à l'impact des **médias** sur les mentalités et à l'**intolérance** liée à la perception des différences culturelles ou religieuses.

Après la pause, les participants consultent des albums de jeunesse exposés dans la salle.

Un outil de transition entre la culture traditionnelle en voie de disparition et le monde moderne.

* Sur l'auteur, voir les indications biographiques dans la rubrique « Trois illustrateurs se dévoilent », dans cette même partie.

1. Voir, plus loin, son témoignage dans « Trois auteurs illustrateurs se dévoilent ».

La reprise se fait avec un exposé plus technique sur la **fabrication** du livre, c'est-à-dire sur sa **conception** et sa **réalisation** (découpage du texte, chemin de fer, esquisses, format, maquette, etc.).

Pour terminer, nous discutons du contrat d'édition, de la promotion et de la distribution des livres.

Deuxième journée

Au cours de cette séance de travail, les participants proposent chacun un ou deux projets. Certains d'entre eux ont apporté des textes sur lesquels ils se sont déjà penchés dans le cadre de la préparation de l'atelier.

Selon leurs affinités, ils commencent immédiatement à travailler **deux par deux** (auteur et illustrateur) ou **seuls**, s'ils le désirent.

Les participants s'occupent uniquement du texte, l'illustrateur s'impliquant également dans la recherche des idées. Mon rôle consiste à passer de groupe en groupe pour m'assurer que le travail prend une bonne direction, discuter des difficultés, faire des propositions et vérifier la cohésion du texte.

Au total, neuf projets sont retenus à la fin de la journée.

Des **documents** sur le livre de jeunesse, un modèle de **chemin de fer** ainsi qu'un exemple de **mise en page** sont distribués à chaque participant.

Troisième journée

Le travail d'écriture et de réécriture continue pendant que les illustrateurs font des recherches et commencent les premières **esquisses**.

Quatrième journée

Poursuite des travaux de création et d'illustration. Mise au point des **manuscrits**. À ce stade, les participants sont généralement déjà très autonomes. Ils travaillent bien ensemble. Illustrateurs et auteurs sont sur un plan d'égalité. Néanmoins, ceux qui choisissent d'être auteur-illustrateur ont souvent besoin d'être plus encadrés que les autres dans la mesure où ils ne peuvent échanger leurs idées avec un ou une partenaire. Par ailleurs, on remarque que ce sont souvent les illustrateurs qui font ce choix-là. La **mise au point** du texte est donc une priorité.

Ce qui est positif dans le travail en atelier, c'est que même ceux qui rencontrent des difficultés ne relâchent jamais leurs efforts et font preuve de beaucoup de détermination. L'atmosphère d'entraide et l'intensité de l'effort commun créent une dynamique qui favorise la créativité.

L'atmosphère d'entraide et l'intensité de l'effort commun créent une dynamique qui favorise la créativité.

Les participants sont encouragés à se déplacer de temps en temps pour aller voir ce que font les autres.

Cinquième journée

Pour ceux dont les textes sont bien avancés, début de **saisie** sur ordinateur de façon à avoir une idée bien nette du **découpage**. Pour les illustrateurs : choix des esquisses pouvant faire l'objet de dessins plus élaborés. **Vérification** des formats. Première pose des couleurs. Analyse de la relation texte/image afin d'éviter les erreurs dans les détails. Par exemple, s'il est dit dans le texte que la petite héroïne porte une robe d'uniforme, il faut que l'illustrateur en tienne compte et ne fasse pas une robe à fleurs.

Dessiner un visage d'enfant pose le plus de problème aux illustrateurs qui ont tendance à faire des personnages aux expressions d'adulte. Ils doivent donc beaucoup travailler pour donner au héros ou à l'héroïne un air sympathique qui permettra aux enfants de bien s'identifier.

Il leur est aussi particulièrement difficile de reproduire des personnages facilement reconnaissables tout au long de l'histoire.

Sixième journée

Corrections et réécriture. Nouvelle saisie des textes. Mise au point des illustrations.

Une fois les illustrateurs lancés dans la bonne direction, ils deviennent totalement indépendants. Certains emportent même leur travail à la fin de la journée d'atelier pour ne pas casser leur élan. Ceci n'est pas à décourager étant donné que le travail des illustrateurs au niveau de la mise au point est souvent plus long que celui des auteurs. Par ailleurs, il est bon qu'ils prennent l'habitude de travailler seuls car ils auront à le faire quand il faudra finaliser les projets. L'important c'est que l'illustrateur et l'auteur s'entendent bien sur les **séquences** à illustrer avant de se quitter.

Dans le cadre d'un atelier qui dure une semaine, on attend des illustrateurs qu'ils réalisent deux à trois images en couleur seulement mais autant d'esquisses que possible en noir et blanc. Ainsi, il sera facile de se rendre compte du style de l'illustrateur et de l'ensemble des illustrations futures.

*Une fois les
illustrateurs lancés
dans la bonne
direction, ils
deviennent
totalement
indépendants.*

Septième journée

Remise des manuscrits. Constitution des dossiers.

Évaluation de l'atelier. Discussion sur la possibilité d'un suivi qui peut aller de la constitution d'une association regroupant les participants dans le but de terminer les projets, à l'établissement d'un comité de lecture ayant pour objectif de faire une **sélection** des manuscrits publiables.

Clôture officielle et **exposition**, ouverte au public, des manuscrits et illustrations réalisées au cours de l'atelier.

Véronique TADJO

Trois illustrateurs se dévoilent

Dominique Mwankumi

L'Afrique comme source fondamentale d'inspiration

Mon pays d'origine, le Congo (RDC), regorge de multiples atmosphères qui viennent s'ajouter à toutes celles que j'ai emmagasinées lors de mes différents voyages et dans les pays dans lesquels j'ai vécu. C'est vrai que les atmosphères influencent notre métier d'auteur et d'illustrateur. Je ne peux pas me démarquer de mon âme africaine. Le Congo m'a conditionné par ses odeurs, sa lumière et la couleur de sa terre. Tout cela a contribué à forger ma sensibilité, ma perception et ma vision du monde.

L'écriture est un exercice de mémoire ; difficile d'enlever les infimes particules entrées dès l'origine. Écrire pour les enfants est un retour en arrière. On remonte toujours dans l'enfance pour puiser dans la mémoire.

*Pour trouver l'inspiration, je travaille par flashes successifs, tous tirés de mes souvenirs visuels. J'en remplis plusieurs carnets qui servent d'amorce à mes histoires. En accolant certaines images, je construis l'histoire, toujours tirée de faits réels. L'album **L'Appel de la forêt**, je l'ai réalisé à partir d'une de mes expériences : à l'âge de 18 ans, alors que j'avais toujours vécu en ville, j'ai souhaité me ressourcer. J'ai quitté Kinshasa pour vivre durant cinq ans dans la grande forêt équatoriale. Je m'y suis imprégné de ses odeurs, de ses couleurs, de ses ambiances en pratiquant la chasse et la pêche. Ce séjour dans un village que le modernisme n'a pas atteint m'a apporté des choses extraordinaires ; il a été pour moi une formidable source d'inspiration dont j'ai tiré parti quand je me suis lancé dans la création de livres pour la jeunesse.*

Pour Pierre Marchand¹, la fonction essentielle du livre de jeunesse, c'est « l'apprentissage de la vie par le texte et l'image ». C'est à l'enfant, à son développement, à sa sensibilité et à sa maturité que l'on songe en créant un ouvrage pour les jeunes.

Dominique MWANKUMI

DOMINIQUE MWANKUMI

Auteur-illustrateur d'albums pour enfants, il participe à de nombreuses expositions. Il souhaite mettre au service des illustrateurs du continent africain, à travers les ateliers de formation, son expérience et ses connaissances acquises en Europe. Il est convaincu que les images passent les frontières et croit aux valeurs positives qu'elles peuvent transmettre aux enfants.

1. Ancien directeur artistique des éditions Gallimard, aujourd'hui décédé.

Trois illustrateurs se dévoilent

Véronique Tadjó

Transmettre l'empreinte de nos cultures

*Je suis devenue illustratrice un peu par hasard. J'ai commencé par l'écriture - la poésie et le roman. Quelques années plus tard, un éditeur m'a demandé de produire un livre pour la jeunesse ; je me suis alors jetée à l'eau aussi bien au niveau littéraire qu'au niveau graphique. Au tout début de mon séjour à Lagos, j'ai écrit **La Chanson de la vie**, un recueil de contes, histoires et poèmes. Ne connaissant pas d'illustrateur à cette époque, j'ai décidé de faire moi-même des dessins en noir et blanc. L'ensemble, texte et illustrations, a été accepté par l'éditeur. La même chose s'est produite pour mon premier album, **Le Seigneur de la danse**, dont les illustrations sont inspirées des toiles Sénoufo du Nord de la Côte-d'Ivoire. Cette fois-ci, c'est l'éditeur britannique (car j'habitais alors à Londres) qui a aimé les illustrations et décidé de publier le livre.*

Mes sources d'inspiration viennent essentiellement des légendes, des mythes et des graphismes traditionnels de notre continent. Non pas parce que je n'apprécie pas ce qui est « moderne », mais plutôt parce que je suis fascinée par le caractère contemporain de beaucoup d'éléments artistiques traditionnels.

Par ailleurs, il me semble que nous avons tous besoin - les adultes comme les enfants - d'avoir une bonne base culturelle pour affronter les défis du monde actuel. Les choses évoluent, les temps changent, mais fondamentalement, nous sommes les mêmes. Ce serait idiot de vouloir tout recommencer à zéro, de ne rien garder de notre passé, d'agir comme des amnésiques soudain projetés sur la scène internationale.

C'est la mémoire collective qui nourrit, de manière sensible, mon travail tant graphique qu'écrit. Je cherche à transmettre l'empreinte de nos cultures et de leurs symboliques. Cette démarche n'est pas nouvelle, bien entendu. Beaucoup d'autres artistes sont passés par-là et certains penseront même qu'elle n'a plus sa place dans nos sociétés tournées vers la modernité. Mais je dirais que penser cela, c'est sous-estimer le génie créateur qui nous a été légué. Il ne s'agit pas de faire l'apologie de la tradition, mais seulement de rappeler que nous avons trop tendance à regarder ailleurs alors que nous n'avons pas fini d'exploiter ce que nous possédons.

VÉRONIQUE TADJÓ

Véronique Tadjó est écrivain et artiste ivoirienne. Après un doctorat dans le domaine anglo-américain à la Sorbonne Paris IV, elle a enseigné au département d'Anglais de l'Université Nationale de Côte-d'Ivoire jusqu'en 1993. Sa production littéraire inclut deux recueils de poésie et quatre romans dont le dernier, **L'Ombre d'Imana, voyages jusqu'au bout du Rwanda**, publié par Actes Sud en 2000. Elle a également écrit et illustré elle-même plusieurs albums pour la jeunesse dont **Mamy Wata et le Monstre** qui figure dans la liste des 100 meilleurs livres africains de 20^e siècle. Elle réside actuellement à Johannesburg.

C'est la mémoire collective qui nourrit, de manière sensible, mon travail tant graphique qu'écrit.

Au niveau du travail d'illustration, je cherche en général à multiplier les techniques : feutres, photos, peinture, dessin, collages...

J'ai commencé par utiliser des feutres parce que je trouvais cela très pratique. Je me suis également souvenu que j'aimais beaucoup dessiner au feutre quand j'étais enfant. C'est moins salissant que la peinture et puis les tons sont plus éclatants que ceux des crayons de couleur. Mais c'est évidemment juste une question de goût. Je crois simplement que cela correspond au type de dessin que je fais. En effet, je n'ai pas un style « réaliste ». Je fonctionne plutôt dans le domaine de l'imaginaire et de la fantaisie. Je ne respecte pas les couleurs de la nature, par exemple. Un lion peut être vert, un arbre jaune ou un soleil bleu. Ce qui m'intéresse, c'est de créer une atmosphère qui va donner le ton du texte, qui va faire entrer les lecteurs dans un univers particulier.

Être auteur et illustratrice est une situation privilégiée puisqu'elle permet de fonctionner sur deux registres. Les illustrations disent tout ce que les mots n'arrivent pas à rendre.

*Pour **Grand-Mère Nanan** par exemple, j'ai utilisé des photos, le sujet étant une personne réelle, ma grand-mère paternelle. J'ai estimé que je n'arriverais jamais à la dessiner comme je le souhaitais. La photographie ayant été ma première passion, j'ai trouvé la solution en photocopiant, puis en coloriant des portraits que j'avais faits d'elle. J'ai aussi ajouté quelques dessins ici et là pour équilibrer la mise en page.*

La dimension physique de l'illustration me plaît beaucoup. J'aime les gestes que l'on fait en dessinant, le feutre qui gratte le papier, le pinceau que l'on tient entre les doigts.

Il y a quelque chose d'instantané dans une illustration qui s'offre à celui ou celle qui la regarde. Le message visuel est immédiat.

Il est important que les livres pour la jeunesse en Afrique abordent des thèmes et des genres très variés : la vie quotidienne dans les villages ou dans les villes, les contes, les légendes, la poésie, et même des histoires futuristes. Il n'existe pas une seule manière de faire, une technique unique, une vision meilleure que les autres. La multiplicité des genres et la diversité des approches expriment la complexité de l'Afrique.

Pour tout artiste, trouver sa propre voie est la chose la plus difficile. Mais c'est en allant chercher au fond de soi-même et en concentrant ses efforts qu'un jour, on a l'immense privilège de pouvoir communiquer avec les autres à travers l'écriture ou l'illustration, et parfois avec les deux.

Véronique TADJO

Trois illustrateurs se dévoilent

Hector Sonon : itinéraire d'un autodidacte

Rodolph Houngbé

Il n'est pas facile pour un petit Béninois issu d'une modeste famille de lever la tête et de dire un jour à son papa : « J'abandonne l'école pour me consacrer à l'art ». Et quel art ? Le dessin, cet art des rêveurs et des oisifs, de tous ceux qui fantasment sur l'irréel et des choses à peine convenables...

Les premières années : entre parties de foot et... dessins

Hector et Xavier sont nés en deux exemplaires le 23 octobre 1970 à Cotonou, pour satisfaire les volontés de leurs parents, à savoir aller sagement à l'école. Les premières années de leur existence se passent sans anicroche même si, parfois, les deux petits « hoovi » (jumeaux) ont un net penchant pour le foot de midi dans les rues sablonneuses de la capitale. L'école primaire publique de Cadjèhoun est le théâtre de cette passionnante histoire de tenues kaki déchirées suite à une bagarre rangée à la sortie des classes ou à un maraudage qui tourne au vinaigre... Bref, le petit Hector se fortifie et grandit en sagesse si l'on se met d'accord sur le fait que la sagesse, c'est aussi aller à la découverte du vaste livre de la vie.

Après l'enseignement primaire, Hector Sonon rentre au collège et découvre le Centre culturel français de Cotonou ; il y rencontre quelques compagnons férus de la plume et y réalise des cahiers de morceaux choisis. Puis il collabore à plusieurs numéros du *Cafard enchaîné*, un satirique explosif goupillé par deux coopérants français.

Tirailé entre l'art et l'école, Hector, qui est à présent un adolescent dégingandé qui a troqué le foot pour le basket, se doit d'effectuer un choix. La situation est d'autant plus préoccupante qu'un de ses anciens camarades lui avoue avoir été pris en flagrant délit de dessin au cours de français.

HECTOR SONON

Il découvre le dessin à l'âge de 6 ans et publie ses premiers dessins en 1987, dans le premier journal indépendant du Bénin : *La Gazette du Golfe*. Avec deux coopérants français fondus de dessin et de B.D., il crée le premier club de B.D. ainsi qu'une revue, *Le Cafard enchaîné*. En 1990, paraît son premier album de bande dessinée, *Zinsou et Sagbo*. Autodidacte faute de moyens, ses qualités de dessinateur et de bédéiste se sont enrichies au contact de grands auteurs du Nord et du Sud, venus animer des ateliers de B.D. (Loustal, Jano, Franck Giroud, Barly Baruti, Christian Cailleaux entre autres).

Du dessin de presse au livre de jeunesse

Quelques années plus tard, le syndrome de la plume a foutu le kaki en l'air et ce fou d'artiste qu'est devenu Hector pousse sa témérité à travailler avec Ismaël Soumanou, un non moins fou de la presse, patron du journal *La Gazette du Golfe*. C'est donc parti pour une odyssée dans l'univers parfois trouble du journalisme béninois où, malgré des censures à n'en plus finir, une presse privée écrite s'enracine solidement. *Tam-Tam Express*, *BD Info 2000*, *Le Canard du Golfe*... permettent à Hector, devenu désormais dessinateur de presse incontournable, de mitrailler avec sa plume les travers de la société béninoise. Il le fait, et si bien que des Togolais l'appellent à la rescousse en 1995 pour collaborer à *Kpkakpa désenchanté*, un hebdomadaire satirique qui fulmine contre les dictateurs accrochés à leurs fauteuils de commandement désormais branlants. Dans le même temps, les réalisations de logos et boîtes à images permettent de faire connaître davantage encore l'auteur d'une des premières bandes dessinées béninoises : **Zinsou et Sagbo**¹.

Comme mordu par l'illustration, Hector s'attaque à divers travaux d'illustration de livres pour enfants : **La Statuette sacrée**², **Afi et le tambour magique**³, **Mais qu'est-ce qu'il y a Dodo ?**⁴, **Les Belles noces de Faïma**⁵. Il illustre également des manuels scolaires pour le nouveau programme du Bénin, et réalise de nombreuses boîtes à images ainsi que des illustrations pour des manuels sur l'hygiène et la santé. Tout ceci se fait avec le génie d'un « self made man » qui dément bien des pensées malveillantes à l'endroit des artistes.

Par ailleurs, l'illustrateur béninois participe à divers ateliers de formation aussi bien dans son pays que dans d'autres contrées, lui permettant de se frotter à d'autres artistes. La France, le Togo, le Sénégal, le Nigeria, le Mali, la Belgique, le Cameroun, la République démocratique du Congo et le Gabon l'ont d'ores et déjà accueilli et il n'entend pas s'arrêter en si bon chemin : pionnier dans sa profession, il tient à explorer toutes les voies pour en faire profiter la jeunesse avide d'images bien faites et éducatives.

Enfin, Hector Sonon est membre de l'Association des Auteurs et Illustrateurs de Livres pour Enfants du Bénin (AILE Bénin⁶) et de l'Association béninoise des dessinateurs de presse et de bandes dessinées (Bénin-Dessin) où il s'efforce de partager ses expériences avec ses compagnons et ce, pour que vive l'image.

Rodolph HOUNKPÉ

Mitrailler avec sa plume les travers de la société.

Le génie d'un « self made man » qui dément bien des pensées malveillantes à l'endroit des artistes.

1. **Zinsou et Sagbo**. Hector Sonon, édité par l'auteur, 1988.

2. **La Statuette sacrée**. O.J.R. Bada, ill. Hector Sonon, Abidjan, NEI, 2001.

3. **Afi et le tambour magique**. Thécla Midiohouan, ill. Hector Sonon, Cotonou/Varves, Le Flamboyant/Édicef : 1999.

4. **Mais qu'est-ce qu'il y a Dodo ?** O.J.R. Georges Bada, ill. Hector Sonon, Abidjan, NEI, 2000.

5. **Les Belles noces de Faïma**. O.J.R. Georges Bada, ill. Hector Sonon, Abidjan, NEI, 2002.

6. Voir l'adresse dans la rubrique « Adresses utiles ».

Quelques ouvrages de référence

L'Art invisible. Comprendre la bande dessinée
Scott McCloud. Vertige Graphic, 1999

La Bande Dessinée, art séquentiel
Will Eisner. Vertige Graphic (Maîtres du 9° art), 1997

La Bande Dessinée
Benoît Peeters. Flammarion (Dominos), 1993

Carnets d'illustrateurs
Jean Perrot. Électre- Éditions du Cercle de la Librairie, 2000

Comment faire des livres pour les enfants
Nadja. Cornélius (Raou), 2002

Comment naît une bande dessinée
Par-dessus l'épaule d'Hergé. Philippe Godin, Casterman, 1991

Dessiner. Une méthode pas comme les autres !
Quentin Blake et John Cassidy, Nathan, 2002

L'Enfant, l'image et le récit
Denise Escarpit. Maison des Sciences de l'Homme, 1977

Guide des illustrateurs du livre de jeunesse français

Denise Dupont-Escarpit, Claude Lapointe. Salon du livre de jeunesse / Éditions du Cercle de la Librairie, 1988

Histoire de la communication visuelle.
Joseph Müller-Brockmann. Éditions N'li, 1971

Images à la page, une histoire de l'image dans les livres pour enfants
Sous la direction de Christiane Clerc. Gallimard, 1984

Images d'enfance. Quatre siècles d'illustration du livre pour enfants
Jean-Paul Gourevitch. Alternatives, 1994

Livres d'images d'Afrique noire
Audrey Bessière. Paris-Bibliothèques, 2001

Les Petits Français illustrés, 1860-1940
Claude-Anne Parmegiani. Éditions du Cercle de la librairie (Bibliothèques), 1989

La Vie de la page
Quentin Blake. Gallimard Jeunesse, 1995

Les illustrateurs contemporains

Anthony Brown
Christian Bruel. Éditions Être (Boitazoutils), 2000

L'Art de Babar : l'œuvre de Jean et Laurent de Brunhoff
N. Fox Weber, Nathan, 1989

« **Autour de Tomi Ungerer** »
La Joie par les livres : *La Revue des livres pour enfants*, n° 171, 1996

Claude Ponti
Sophie Van der Linden. Éditions Être (Boitazoutils), 2000

Elzbieta. L'enfance de l'art
Elzbieta. Le Rouergue, 1997

François Place, illustrateur : comment s'invente un livre
François Bon. Casterman, 2000

Gabrielle Vincent
Conversation avec Arnaud de La Croix. Tandem, (42 place d'Hymée, 6280 Gerpinnes, Belgique), 2001

Jacqueline Duhême. Entretiens avec Florence Noiville
Gallimard/Le Seuil, 1998

Peter Sis ou L'imagier du temps
Michel Host. Grasset, 1996

Catalogues d'illustration

Amabhuku. Illustrations d'Afrique/Illustrations from Africa

Catalogue de l'exposition présentée à la Foire internationale du livre pour enfants de Bologne en 1999. Marie Laurentin, Viviana Quinoñes, Cécile Lebon. La Joie par les livres, 1999

Illustrateurs de livres pour enfants : « Fiction » et « Non fiction »
Catalogues annuels de la Foire internationale du livre pour enfants de Bologne

Catalogues de la Biennale des illustrateurs de Bratislava

Revues

« **La bande dessinée** »
Adpf publications : *Notre librairie*, n° 145, 2001

« **BD d'Afrique** »
Africultures, n° 32, 2000

« **Création africaine pour la jeunesse** »
Africultures, n° 22, 1999

« **Illustration africaine** »
La Joie par les livres : *Takam Tikou*, n° 8, 2000

Bloc Notes Publishing
Pyramid (mensuel)

Étapes
Pyramid (mensuel)

Adresses utiles

Partenaires institutionnels

AIF

Agence Intergouvernementale de la Francophonie
13, quai André-Citroën
75015 Paris, France
Tél. : (33) (0) 1 44 37 33 00
Fax : (33) (0) 1 45 79 14 98
www.agence.francophonie.org

Ministère français de la Culture et de la Communication. Direction du livre

CNL - Centre national du livre
53, rue de Verneuil
75343 Paris, France

Tél. : (33) (0) 1 49 54 68 68
Fax : (33) (0) 1 45 49 10 21
www.centrenationaldulivre.fr

Ministère français des affaires étrangères (DGCID)

Division de l'écrit et des médiathèques
244, boulevard Saint-Germain
75303 Paris 07 SP, France
Tél. : (33) (0) 1 43 17 86 88
Fax : (33) (0) 1 43 17 88 83
www.diplomatie.gouv.fr

Associations et organismes professionnels

ADAGP

Société des Auteurs dans les Arts Graphiques et Plastiques
11, rue Berryer
75008 Paris, France
Tél. : (33) (0) 1 43 59 09 79
Fax : (33) (0) 1 45 63 44 89
adagp@adagp.fr
www.adagp.fr

APNET

African Publishers Network
Association des éditeurs africains
7ème étage Immeuble Roomé Roume
01 BP 3429 Abidjan 01 Plateau, Côte-d'Ivoire
Tél. : (225) 11 801
apnet@yahoo.com

La Charte des auteurs et illustrateurs de jeunesse

39, rue de Châteaudun
75009 Paris, France
Tél./Fax : (33) (0) 1 42 81 19 93
lacharte@wanadoo.fr
http : // perso.wanadoo.fr/cielj/charte

Culture et Développement

9, rue de la Poste
38000 Grenoble, France
Tél. : (33) (0) 4 76 46 80 29
Fax : (33) (0) 4 76 46 06 05
nord.sud@culture-developpement.asso.fr
www.culture-developpement.asso.fr

ESPACE (À SUIVRE...)

5, avenue Petit Bois
Quartier Ma campagne
Commune de Ngallema
Kinshasa, République démocratique du Congo
Tél. : (243) 818 121 660
acria_b_d_kin@hotmail.com

IBBY

International Board on Books for Young People
Union internationale pour les livres de jeunesse
Nonnenweg 12, Postfach

CH-4003, Bâle, Suisse
Tél. : (41) 61 272 29 17
Fax : (41) 61 272 27 57
ibby@eye.ch
www.ibby.org

IBBY France - La Joie par les livres

8 rue Saint-Bon
75004 Paris, France
Tél. : (33) (0) 1 48 87 61 95
Fax : (33) (0) 1 48 87 08 52
nathalie.beau@lajoieparleslivres.com
lajoieparleslivres.com

Illusafrica

Av. de Broqueville, 214 bte 4
1200 Bruxelles, Belgique
Tél. : (32) 478 70 91 28 / 478 93 89 18
ilusafrica@yahoo.fr

La Joie par les livres

8 rue Saint-Bon
75004 Paris, France
Tél. : (33) (0) 1 48 87 61 95,
Fax : (33) (0) 1 48 87 08 52
interculturel@lajoieparleslivres.com
www.lajoieparleslivres.com

La Maison des illustrateurs

127, rue du Chevaleret
75013 Paris, France
Tél./Fax : (33) (0) 1 44 24 08 89

Office de Promotion Internationale

115, boulevard Saint-Germain
75006 Paris, France
Tél. : (33) (0) 1 44 41 13 13
Fax : (33) (0) 1 46 34 68 83

UNPI

Union Nationale des Peintres-Illustrateurs
11, rue Berryer
75008 Paris, France
Tél./Fax : (33) (0) 1 45 70 79 23
www.unpi.ne

Organismes ou associations dispensant des formations

Académie des Beaux-Arts de Kinshasa
Avenue de la Libération - Kinshasa/Gombe
BP 8249 Kin 1, République démocratique du Congo
Tél. : (243) 88 61 494

ACRIA (Atelier de création, recherche et initiation à l'art)

98, rue Luima, Commune de Bandalungwa
BP 14 437, Kin 1, Kinshasa
République démocratique du Congo
acria_b_d_kin@hotmail.com

AILE (Association des Auteurs-Illustrateurs de Livres pour enfants du Bénin)

BP 125
Abomey Calavi, Bénin
Tél. : (229) 32 46 67
Fax : (229) 31 53 52
www.hector069@yahoo.com

AILE (Association des Auteurs-Illustrateurs de Livres pour enfants du Cameroun)

BP 20 189
Yaoundé, Cameroun
Tél. : (237) 22 20 944
ailecameroun@yahoo.com

AILE (Association des Auteurs-Illustrateurs de Livres pour enfants du Congo)

BP 12 143
Kin 1, Kinshasa, République démocratique du Congo

AILE (Association des Illustrateurs de Livres pour enfants du Tchad)

BP 116
N'Djaména, Tchad
Tél. : (235) 51 40 10
Fax : (235) 52 35 35

Atelier Georges M'Bourou. Espace de création artistique

BP 4113
Libreville, Gabon
Tél./Fax : (241) 73 46 22

Atelier Niamantou

BP 5916
Dakar-Fann, Sénégal
Tél. : (221) 820 20 34
Fax : (221) 821 16 32

CAFED

Centre africain de formation à l'édition et à la diffusion
9, rue Hooker Dolittle
1002 Tunis-Belvedere, Tunisie
Tél. : (216) 1 79 49 55
Fax : (216) 1 78 12 21

Cocobulles/Tache d'encre

10 BP 389
Abidjan, Côte-d'Ivoire
Tél. : (225) 21 26 31 94
www.assistweb.net/cocobulles

École Émile Cohl

232, rue Paul Bert
69003 Lyon, France
Tél. : (33) (0) 4 72 12 01 01
Fax : (33) (0) 4 72 35 07 67
eec@ecole-emile-cohl.fr
www.ecole-emile-cohl.fr

École Nationale des Arts

36, avenue Faidherbe
BP 11 049
Dakar, Sénégal
Tél. : (221) 822 46 73

École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs (ENSAD)

31, rue d'Ulm
75240 Paris cedex 05
Tél. : (33) (0) 1 42 34 97 00
Fax : (33) (0) 1 42 34 97 00
info@ensad.fr
www.ensad.fr

École Nationale Supérieure des Beaux-Arts (INSSAC)

01 BP 49, Abidjan 08, Côte-d'Ivoire
Tél. : (225) 44 16 25
Fax : (225) 44 26 73

École Supérieure des Arts Décoratifs de Strasbourg (ESAD)

1, rue de l'Académie
67000 Strasbourg, France
Tél. : (33) (0) 3 88 35 38 58
Fax : (33) (0) 3 88 24 97 30
esad@esad-stg.org
www.esad-stg.org

École supérieure Estienne des Arts et des Industries Graphiques

18, bd Auguste-Blanqui
75013 Paris, France
Tél. : (33) (0) 1 44 08 87 77
Fax : (33) (0) 1 47 07 52 14
www.lyc-estienne.scola.ac-paris.fr

Gobelins. L'École de l'image

73, bd Saint-Marcel
75013 Paris, France
Tél. : (33) (0) 1 40 79 92 79
Fax : (33) (0) 1 40 79 92 29
info@gobelins.fr
www.gobelins.fr

Illusafrica

Av. de Broqueville, 214 bte 4
1200 Bruxelles, Belgique
Tél. : 00 32 772 17 94
ilusafrica@yahoo.fr

Institut National des Arts

Rue Titi Niaré
Bamako, Mali
Tél. : (223) 22 50 74
Fax : (223) 22 57 27

Institut Saint-Luc
Rue d'Irlande, 57
1060 Bruxelles, Belgique
Tel. : (32) 25 37 08 70
Fax : (32) 25 37 00 63
st.luc.bxl@skynet.be
www.st-luc.be

M'Balmayo. Institut de Formation artistique
BP 50
M'Balmayo, Cameroun
Tél. : (237) 28 10 34

Olorun
Au Burkina Faso :
BP 59 993
01 Ouagadougou, Burkina Faso
Tél. : (226) 34 17 80
olorun-burkuna@senatrin.bf

En France :
10 square du Croisic
75015 Paris, France
Tél. : (33) (0) 1 43 06 96 23
olorun@wanadoo.fr

Palais National de la Culture
Bamako, Mali
Tél. : (223) 22 33 70
Fax : (223) 23 19 09

Principales manifestations et salons du livre

Égypte (janvier/février)

Foire internationale du livre du Caire
Corniches El Nils, Ramlet Boulac
11221 Le Caire
Tél. : (202) 577 50 00
Fax : (202) 575 42 13 / 576 42 76
www.cibf.org / www.egyptianbook.org

France (janvier)

Festival international de la bande dessinée d'Angoulême - CNBDI
2, place de l'Hôtel de Ville
1600 Angoulême
Tél. : (33) (0) 5 45 97 86 50 - Fax : (33) (0) 5 45 95 99 28
info@bdangouleme.com
www.bdangouleme.com

France (mars)

Salon du livre de Paris
11, rue du Colonel Pierre Avia
BP 571
75726 Paris Cedex 15
Tél. : (33) (0) 1 41 90 47 40
Fax : (33) (0) 1 41 90 47 49
livre@reedexpo.fr
www.salondulivreparis.com

Italie (avril)

Foire internationale du livre de jeunesse de Bologne
Piazza Costituzione, 6
40128 Bologne
Tél. : (39) 051 28 21 11 - Fax : (39) 051 28 23 33
bookfair@bolognafiere.it
www.bookfair.bolognafiere.it

France (juin)

Afro Bulles. Deuxièmes rencontres de la B.D. africaine/Salon Paris B.D.
ABDT. 45/6, rue Hardouin Mansart
59200 Tourcoing
Tél. : (33) (0) 6 84 93 56 10 - Fax : (33) (0) 3 20 45 15 30
lepalmiervert@voilà.fr

Zimbabwe (juillet/août)

ZIBF. Zimbabwe International Book Fair
PO Box 1179 Causeway
Harare
Tél. : (263) 470 21 04 - Fax : (263) 470 21 29
execdir@zibf.org.zw
www.zibf.org

Slovaquie (septembre/tous les deux ans)

BIB (Biennale des illustrateurs de Bratislava)
Bibiana (International House of Art for Children)
Panska 41
81 539 Bratislava
Tél./Fax : 421 2 544 3 35 50
bib@bibiana.sk
www.bibiana.sk

Allemagne (octobre)

Foire du livre de Francfort
Reineckstrasse, 3
60313 Francfort
Tél. : (49) 69 210 20 - Fax : (49) 69 210 22 77 / 210 22 27
info@book-fair.com
www.frankfurt-book-fair.com

République démocratique du Congo (octobre)

Salon africain de la bande dessinée et de la lecture pour la jeunesse
ACRIA. 98 rue Luima, Commune de Bandalungwa
BP 14 437, Kin 1
Kinshasa
acria_b_d_kin@hotmail.com

Liban (novembre)

Salon Lire en français et en musique Beyrouth
Mission Culturelle Française
Espace des Lettres
Rue de Damas
BP 11 - 477 Beyrouth
Tél. : (961) 1 420 200 - Fax : (961) 1 420 207
mcfbl@cyberia.net.lb

Côte-d'Ivoire (novembre 2003)

Cocobulles. Deuxième Salon de la Bande dessinée à Grand Bassam
10 BP 389
Abidjan
Tél. : (225) 21 26 31 94
www.assistweb.net/cocobulles

Maroc (novembre / tous les deux ans)

Salon international de l'Édition et du Livre - SIEL Casablanca
Office des Foires et Expositions de Casablanca
11, rue Boukraâ (ex Jules Mauran) Casablanca
Tél. : (212) 22 27 15 45 / 32 - Fax : (212) 22 26 49 49 / 19

Mali (décembre)

Salon du livre de Bamako - SALIBA
BP 2043 Bamako
Tél. : (223) 29 62 89 - Fax : (223) 27 76 39
jamana@malinet

France (décembre)

Salon du livre et de la presse jeunesse Montreuil
Centre de promotion du livre de jeunesse
3, rue François-Debergue, 93 100 Montreuil
Tél. : (33) (0) 1 55 86 86 55 - Fax : (33) (0) 1 48 57 04 62
cplj@ldj.tm.fr
www.ldj.tm.fr

Sénégal (décembre / tous les deux ans)

Foire internationale du livre et matériel didactique de Dakar - FILDAK
Centre international du Commerce extérieur du Sénégal - CICES
Route de l'aéroport - BP 8166 Dakar-Yoff
Tél. : (221) 8 27 54 14 / 27 54 56
Fax : (221) 8 27 52 75
cices@metissacana.sn

Quelques concours et prix d'illustration

BIB Awards

BIB (Biennale des illustrateurs de Bratislava)
Bibiana (International House of Art for Children)
Panska 41
81539 Bratislava, Slovaquie
Tél./Fax : (421) 2 5 443 3550,
bib@bibiana.sk
www.bibiana.sk

Bologna Illustrators Exhibition

- Prix « Fiction » et « Non fiction »
- Prix « Nouveaux horizons » (Prix des illustrateurs des pays émergents)
Foire du livre pour enfants de Bologne
Piazza Costituzione, 6

40128 Bologne, Italie

Tél. : (39) 051 28 21 11 - Fax : (39) 051 28 23 33
bookfair@bolognafiere.it
www.bookfair.bolognafiere.it

Figures Futur (Illustrateurs pour les livres de demain)

(Prix ouvert aux illustrateurs débutants, sur un thème donné ; tous les deux ans dans le cadre du salon)
Centre de promotion du livre de jeunesse (CPLJ) 93
3, rue François Debergue
93100 Montreuil, France
Tél. : (33) (0) 1 55 86 86 55
Fax : (33) (0) 1 48 57 04 62
cplj@ldj.tm.fr
www.ldj.tm.fr

Éditeurs : l'Afrique francophone, les Caraïbes et l'océan Indien (liste non exhaustive)

A.AILE Tchad

BP 4584, N'Djaména - Moursal, TCHAD
Tél. : (235) 52 40 55/51 40 10, Fax : 52 38 79

Acacia (Éditions de l')

01 BP 90, Cotonou, BÉNIN

ACHKA

BP 352, Libreville, GABON

Acoria

12, rue du Quatre-Septembre, 75002 Paris, FRANCE
Tél. : (33) (0) 1 40 20 46 65, Fax : (33) (0) 1 40 20 46 63

Afrique Éditions

BP 9986, Kinshasa I, REP. DEM. DU CONGO
Tél. : (243) 8 843 202 / 9 946 995, Fax : 8 803 812
lufimpadio@hotmail.com
afed@raga.cd

AILE Congo

Centre Wallonnie-Bruxelles, BP 12 143, Kinshasa 1,
REP. DEM. DU CONGO
Tél. : (243) 12 21 163

Akohi

13 BP 585 Abidjan 13, CÔTE-D'IVOIRE
Tél. : (225) 39 54 79, Fax : 21 21 12

Akoma Mba

c/o Aile-Cameroun, BP 20 189, Yaoundé, CAMEROUN
Tél. : (237) 99 22 955, Fax : 22 24 343
akomamba@hotmail.com

Akpagnon

BP 3531, Lomé, TOGO
Tél. : (228) 22 02 44
yedogbe@hotmail.com

AMI

01 BP 3754, Abidjan, CÔTE-D'IVOIRE
Tél. : (225) 21 35 14 27, Fax : 21 25 55 89

Association d'appui aux écoles et aux groupes communautaires

BP 87, Sarh, TCHAD
Tél. : (235) 68 14 56, Fax : 68 14 13
sip.sarh@france.com

L'Autre mer

Choiseul Calypso 13, 97 222 Case Pilote,
Martinique, FRANCE

Azalées

39 rue Sainte-Anne, Saint-Denis, Réunion, FRANCE

Bajag-Meri

BP 313, Pointe-Noire, REP. DU CONGO
Tél. : (242) 25 086 365

105 rue des Falaises, 95 280 Jouy Le Moutier, FRANCE
Tél. : (33) (0) 1 30 73 84 87
as.bajag-meri@libertysurf.fr

Bakamé

BP 4281, Kigali, RWANDA
Tél. : (250) 86 365/61 35 53
bak@rwanda1.com

Widacherring 17, CH-6102 Malters, SUISSE
Tél. : (41) 41 97 27 52
agnes.gyr@nachricht.ch

Le Baobab

BP 18, 97 600 Mamoudzou, Mayotte, FRANCE
Tél. : (269) 61 14 97, Fax : 61 35 53
archipel.mayotte@wanadoo.fr

BD Boom-Gabon

c/o CCF, BP 2103, Libreville, GABON
Tél. : (241) 32 46 90, Fax : 834 34 95
abdboomgabon@yahoo.fr
bdboom@francimel.com

Bibliothèque - Lecture - Développement (B.L.D.)

BP 1046, Dakar, SÉNÉGAL
Tél. : (221) 834 34 84/834 34 95
www.le-senegal.com/bld/
bld@telecom-plus-sn

Le Bourgeon du Burkina Faso - Mana

01 BP 2690, Ouagadougou 01, BURKINA FASO
Tél. : (226) 30 88 07
saint.alphonse@intnet.td

CAEC - KHOUDIA

BP 5332, Poste de Fann, Dakar, SÉNÉGAL
Tél. : (221) 821 10 23

CEDA

04 BP 541, Abidjan 04, CÔTE-D'IVOIRE
Tél. : (225) 21 24 65 11, Fax : 21 25 05 67
www.ceda-ci.com
promotion@ceda-ci.com

CEFOD Éditions

BP 907, N'Djaména, TCHAD
Tél. : (235) 68 14 56, Fax : 68 12 69

CEPER (Centre d'Édition et de Production pour l'Enseignement et la Recherche)

BP 808, Yaoundé, CAMEROUN
Tél. : (237) 221 323

Choucouné

10 rue 6, Port-au-Prince, HAÏTI
Tél. : (509) 245 1611, Fax : 244 0083
editionschoucouné@usa.net

Clairafrique

BP 2005, Dakar, SÉNÉGAL
Tél. : (221) 822 21 69, Fax : 821 84 09

Les Classiques Africains

Service commercial : 3, rue de la Porte de Buc,
B.P. 652, 78006 Versailles, FRANCE
Tél. : (33) (0) 1 39 67 16 02, Fax : (33) (0) 1 39 20 02 13

CLE

BP 1501, Yaoundé, CAMEROUN
Tél. : (237) 222 35 54, Fax : 223 27 09
www.wagne.net/fele
cle@wagne.net

Couleur Locale

BP 3500, Djibouti, REP. DE DJIBOUTI
Tél. : (253) 35 21 21, Fax : 35 39 96
couleurloc@intnet.dj

Crayon Noir

20 lotissement les Hauts de Madiana, Schoelcher,
Martinique, FRANCE

Cri (Éditions)

BP 93, Nouakchott, MAURITANIE
Tél. : (222) 525 98 23, Fax : 525 97 75

Daouda

BP 11 380, Niamey, NIGER

Dapper

50, av. Victor Hugo, 75116 Paris, FRANCE
Tél. : (33) (0) 1 45 00 01 50, Fax : (33) (0) 1 45 00 27 16
www.dapper.com.fr
dapper@club-internet.fr

Donniya

BP 1273 Cité du Niger, Bamako, MALI
Tél. : (223) 221 45 99, Fax : 221 90 31
donniya@msgto.com

Éburnie

01 BP 1984, Abidjan 1, CÔTE-D'IVOIRE
Tél. : (225) 20 21 64 65, Fax : 20 21 45 46
eburnie@aviso.ci

ECOFAC

BP 15 115, Libreville, GABON
Tél. : (241) 73 23 43, Fax : 73 23 45
ecofac.coord@internetgabon.com

Edicef

58, rue Jean-Bleuzen, 92189 Vanves, PARIS
Tél. : (33) (0) 1 55 00 11 00, Fax : (33) (0) 1 55 00 11 50

EDILIS

10 BP 477, Abidjan 10, CÔTE-D'IVOIRE
Tél. : (225) 21 24 46 50, Fax : 21 24 46 51
edilis@africaonline.co.ci

Edisiona MD. Paoly Antananarivo

Filles de Saint-Paul Lâlana 2, Indira Gandhi,
BP 1622, Antananarivo, MADAGASCAR
Tél. : (261) 20 22 31 811

ENDA - EDDOC

BP 3370, Dakar, SÉNÉGAL
Tél. : (221) 822 88 90, Fax : 823 57 51
dif-enda@enda.sn

Falia Éditions Enfance

BP 948, Dakar, SÉNÉGAL
Tél./Fax : (221) 827 62 60
memgoree@sonatel.senet.net
fatoundiayes@yahoo.fr

Fayida

BP 5042, Bamako, MALI
Tél. : (223) 222 30 55

Feu de Brousse

BP 22 032, Dakar-Ponty, SÉNÉGAL
memgoree@sonatel.senet.net

Le Figuier

BP E 2605, 151, rue 56 SEMA 1-Badala, Bamako, MALI
Tél. : (223) 223 32 11
lefiguier@afribone.net.ml

Filigrane

BP 7572, 101 Antananarivo, MADAGASCAR
Tél. : (262) 20 22 69 614, Fax : 20 22 69 615

Le Flamboyant

08 BP 271, Cotonou, BÉNIN
Tél. : (229) 31 02 20, Fax : 94 66 28
joachimomega@yahoo.fr

Fofipa

BP 202, Antananarivo, MADAGASCAR
Tél. : (261) 227 500

G.T.I.

01 BP 3230, Ouagadougou 01, BURKINA FASO
Tél. : (226) 31 67 69, Fax : 30 71 04

Ganndal

BP 542, Conakry, GUINÉE
Tél. : (224) 41 20 12
www.editionsganndal.com
ganndal@mirinet.net.gn

Grain de sable

BP 4750, Nouméa, NOUVELLE-CALÉDONIE
Tél. : (687) 27 30 57, Fax : 28 57 07

GTZ

Projet Santé, BP 7814, Yaoundé, CAMEROUN
Tél. : (237) 23 93 11

GTZ - 2PEB

BP 10 814, Niamey, NIGER
Tél. : (227) 72 44 02, Fax : 72 44 03
peb2@intnet.ne

Hachette-Deschamps

BP 1371, Delmas, HAÏTI
Tél. : (509) 256 68 28
hacdes@transnehaiti.com

Haho

BP 378, Lomé, TOGO
Tél. : (228) 221 45 82
ctce@cafe.tg

Hamaria

01 BP 6788, Ouagadougou 01, BURKINA FASO
Tél. : (226) 20 53 76

L'Harmattan

5-7, rue de l'École Polytechnique, 75005 Paris, FRANCE
Tél. : (33) (0) 1 40 46 79 20, Fax : (33) (0) 1 43 25 82 03
www.editions-harmattan.fr
harmat@worldnet.fr

Ibis rouge

BP 2204, 97 196 Jarry cedex, Martinique, FRANCE
www.ibisrouge.fr
mb@ibisrouge.fr

Chemin de la Levée

97351 Matoury, Guyane, FRANCE
Tél. : (33) (0) 5 90 95 18 16, Fax : (33) (0) 5 90 95 18 48
ibis.rouge@wanadoo.fr

Imprimerie Nationale

03 BP 7040, Ouagadougou 03, BURKINA FASO
Tél. : (226) 30 72 91, Fax : 30 66 50

Imprimerie Saint-Paul

BP 971, Bangui, REP. CENTRAFRICAINE
Tél. : (236) 61 61 03

Imprimeries du Mali

BP 21, av. Kassé Keita, Bamako, MALI

INADES

08 BP 8, Abidjan 08, CÔTE-D'IVOIRE
www.refer.org/ivoir_ct/edu/sup/div/inades
inades@afrikaonline.co.ci

Institut Pédagogique National

BP 616, Nouakchott, MAURITANIE
Tél. : (222) 251 517, Fax : 25 35 62

Jamana

BP 2043, Bamako, MALI
Tél. : (223) 229 62 89, Fax : 229 66 39
jamana@djata.malinet.ml

Kalaama

BP 1331, Dakar, SÉNÉGAL
Tél. : (221) 824 7 402

Librairie Nouvelle

BP 28, 700 avenue Modibo Keïïa, Bamako, MALI
Tél. : (223) 222 79 06

Librairie Traoré

BP 3243, rue Soundiata x 115, Bamako, MALI
Tél. : (223) 22 25 85

Loyola

Collège Boboto, BP 3165, Kinshasa, REP. DEM. DU CONGO
boboto@ic.cd

Médiaspaul

BP 127, Limete-Kinshasa, REP. DEM. DU CONGO
Tél. : (243) 12 77 726
ssp-kin@raga.net
stpaulsco@maf.org

Moundoug'art

BP 7868, Libreville, GABON

La Muse

01 BP 3531, Ouagadougou 01, BURKINA FASO

Tél. : (226) 32 40 44, Fax : 31 67 69

hien.ignace@fasonet.bf

Neter

22 BP 715, Abidjan 22, CÔTE-D'IVOIRE

Tél. : (243) 88 416 70

Nouvelles Éditions Africaines du Sénégal - NEAS

BP 260, Dakar, SÉNÉGAL

Tél. : (221) 822 15 80, Fax : 822 36 04

neas@telecomplus.sn

Nouvelles Éditions Africaines du Togo

BP 4862, Lomé, TOGO

Tél. : (228) 21 67 61, Fax : 22 10 03

Nouvelles Éditions Ivoiriennes - NEI

01 BP 1818, Abidjan 01, CÔTE-D'IVOIRE

Tél. : (225) 21 24 07 66, Fax : 21 24 24 56

www.nei-ci.com

edition@nei-ci.com

Orphie

BP 1471

97490 Sainte-Clotilde cedex, Réunion, FRANCE

Tél. : (225) 21 35 35

orphie.doyen@wanadoo.fr

Papyrus

BP 19 472, Dakar, SÉNÉGAL

Tél. : (221) 837 38 82, Fax : 35 39 96

editionspapyrus@hotmail.com

Passerelle - Univers éditions

01 BP 3713, Abidjan 01, CÔTE-D'IVOIRE

Tél. : (229) 30 31 86

univers@africaonline.co.ci

Paulines Éditions, Filles de Saint-Paul

BP 335, Limete - Kinshasa, REP. DEM. DU CONGO

Tél. : (243) 88 416 410

fspkin@maf.org

Per Ankh

BP 2, Popenguine, SÉNÉGAL

Tél. : (221) 577 109

senc@telecom-plus.sn

Petite Fleur

01 BP 6578, Abidjan 01, CÔTE-D'IVOIRE

Tél. : (221) 20 21 20 00, Fax : 20 21 21 12

Planète Jeunes

3, rue Bayard, 75 008, Paris, FRANCE

Tél. : (33) (0) 1 44 35 58 29

planete@bayard-presse.com

Présence Africaine

64, rue Carnot, Dakar, SÉNÉGAL

25 bis, rue des Écoles, 75005 Paris, FRANCE

Tél. : (33) (0) 1 43 54 13 74, Fax : (33) (0) 1 43 25 96 67

presaf@club-internet.fr

Presses Africaines

BP 1471, Ouagadougou, BURKINA FASO

Tél. : (226) 30 71 75

Printemps (Éditions du)

4 Club Road, Vacoas, ÎLE MAURICE

Tél. : (230) 68 62 647, Fax : 68 67 302

elp@bow.intnet.mu

PUCI (Presses universitaire de Côte-d'Ivoire)

BP 372, cidex 3 Abidjan-Riviera, CÔTE-D'IVOIRE

puci@africaonline.co.ci

Rift Valley

BP 3500, Djibouti, REP. DE DJIBOUTI

Tél. : (253) 35 21 21, Fax : 35 39 96

Ruisseaux d'Afrique

04 BP 1154, Cotonou, BÉNIN

Tél. : (229) 30 31 86

ruisseau@nakayo.leland.bj

SAEC (Société Africaine d'Édition et de Communication)

BP 555, Conakry, GUINÉE

Tél. : (224) 42 34 44

dtniane@eti-bull

La Sahélienne

BP E 352, Bamako, MALI

Tél. : (223) 22 809 28

sahelienneedition@yahoo.fr

Sankofa et Gurli

01 BP 3811, Ouagadougou, BURKINA FASO

Tél. : (226) 36 43 44

sankogur@hotmail.com

SOGUIDIP

BP 4517, Conakry, GUINÉE

Tél. : (224) 41 31 19, Fax : 41 47 40

cheikh.soguidip@mirinet.net.gn

Tsaangu Ngaanga

BP 2798, Kinshasa 1, REP. DEM. DU CONGO

Tsipika

5 rue Ratsimilaho, Antananarivo 101, MADAGASCAR

Tél. : (261) 20 22 628 91, Fax : 22 245 95

tsipikae@malagasy.com

Unicef Guinée

BP 222, Conakry, GUINÉE

Tél. : (224) 228 746, Fax : 462 707

conakry@unicef.org

Unicef Sénégal

BP 429, Dakar, SÉNÉGAL

Tél. : (221) 823 50 80, Fax : 823 46 15

www.en.org.sn

unicef.dakar@unicef.org

Xamal

BP 3935, Dakar, SÉNÉGAL

Tél. : (221) 822 20 31, Fax : 821 71 39

xamal@sentoo.sn

Glossaire

3D

Mise en volume virtuelle, par le biais de logiciels spécifiques, permettant à l'œil d'évoluer dans un cadre en trois dimensions (hauteur, largeur, profondeur).

A

Abstrait (art)

Qui ne cherche pas à représenter le réel, à se référer au visible. S'oppose à figuratif.

Académisme

Observation étroite des règles classiques, conventionnelles.

Acrylique

Peinture présentant les mêmes caractéristiques que la peinture à l'huile mais dont la base, à l'eau, sèche beaucoup plus vite.

Album

Livre contenant de nombreuses illustrations.

Angle de vue

Angle formé par le regard porté sur une scène.

Aplat

Surface de couleur uniforme, non ombrée, sans variation de couleurs.

Aquarelle

Peinture exécutée avec des couleurs délayées dans l'eau, sur une feuille de papier dont le grain reste visible par transparence.

Aquatinte

Gravure à l'eau-forte imitant le lavis, l'aquarelle.

Art brut

Réalisations artistiques spontanées et inventives utilisant des matériaux simples sans idée de séduction. L'expression prime la forme.

Arts appliqués

Toutes techniques décoratives.

B

Bande

Dans la bande dessinée, ensemble de cases situées sur une ligne horizontale. Une planche est, en général, constituée de trois ou quatre bandes.

Bande dessinée

Récit constitué d'images séquentielles prenant en charge la narration, comportant ou non du texte, et imprimé sous forme de bande ou de planche, dans la presse ou en album.

Bulle (phylactère)

Espace réservé au texte à l'intérieur d'une case qui accueille les paroles des personnages.

C

Cadrage

Angle de vue (normal, oblique, en plongée...) et plan (large, moyen, américain...), qui définissent, comme au cinéma, ce qui est vu dans un cadre ou dans une case.

Cadre

Limite extérieure d'une image de forme variable.

Cahier

En terme de reliure, réunion des feuilles pliées et piquées ensemble.

Caricature

Représentation graphique de la figure humaine ou de scènes inspirées par l'actualité, volontairement déformées ou grossies dans un but satirique.

Cartouche

Emplacement réservé au texte, généralement situé en bas de la case dans la BD.

Case (ou vignette)

Espace délimité d'une façon ou d'une autre, contenant une illustration ou du texte.

Chemin de fer

Plan selon lequel se construit le livre en fonction du découpage du texte et de l'organisation des images.

Collage

Œuvre réalisée en collant sur une surface divers matériaux.

Conceptuel (Art)

Attitude artistique, née dans les années 60, accordant la primauté de l'idée sur la réalisation matérielle de l'œuvre d'art selon les techniques traditionnelles.

Contrat d'auteur

Accord écrit entre un éditeur et un auteur (illustrateur) pour la publication d'un ouvrage.

Contre-plongée

Prise de vues ou présentation d'un sujet effectuée de bas en haut. Donne de l'importance au sujet ainsi représenté.

Copyright

Droit exclusif pour un auteur, un illustrateur ou un éditeur d'exploiter une œuvre littéraire ou artistique. Ce droit est symbolisé par le signe © accolé à l'illustration, lorsqu'il s'agit d'une illustration, suivi du nom du titulaire du droit d'auteur.

Crayon

Mine de plomb entourée de bois (on parle alors de « crayon de bois »). Il existe également des crayons à bille, crayons de couleur, crayons-feutres.

Crayonné

Esquisse destinée à donner une idée d'une illustration.

Cubisme

Mouvement né dans les années 1910. Caractérisé par un sujet fragmenté, décomposé en plans géométriques inscrits dans un espace sans restitution de la perspective.

Cul-de-lampe

Vignette imprimée à la fin d'un livre, d'un chapitre.

D

Diorama

Tableau panoramique qui, par certains jeux de lumière, donne l'illusion du réel en mouvement.

Documentaire

Livre. On oppose le livre documentaire qui fournit des informations objectives sur un sujet donné, au livre de fiction.

Double page

Surface constituée par la page de gauche et la page de droite lorsque le livre est ouvert.

E

Eau-forte

Estampe obtenue à partir d'une planche de métal gravée à l'aide d'un acide.

Éclaté

Dessin présentant, séparés les uns des autres, les éléments d'un mécanisme ou d'une construction complexes pour mettre en évidence leur agencement.

Écorché

Dessin montrant l'intérieur d'un corps.

Éditeur

L'éditeur assure la conception, la publication et la mise en vente d'ouvrages. Par extension, on désigne sous le même terme des responsables d'édition ou des directeurs de collection.

Esquisse

Croquis rapide pour ébaucher un dessin

Estampe

Image imprimée au moyen d'une plaque gravée de bois ou de cuivre ou par lithographie.

F

Figuratif (art)

Qui s'attache à la représentation de l'objet ; par opposition à « non figuratif » : « abstrait ».

Folio

Chiffre qui numérote chaque page d'un livre.

Format à l'italienne

La largeur du livre est plus importante que sa hauteur.

Fusain

Crayon fait avec le charbon de fusain (arbrisseau). Permet de nombreuses reprises et nécessite un fixatif pour éviter qu'il ne s'efface.

G

Gouache

Peinture à l'eau, mêlée de liants et d'ingrédients qui opacifient le papier.

Gravure

Dessins gravés sur une surface dure pour être reproduits. La gravure peut être réalisée au burin, à l'eau-forte, à la pointe sèche... Elle peut être réalisée sur bois (xylogravure), sur pierre (lithographie), sur métal (chalcographie)... Par extension, la gravure désigne également l'image, l'illustration gravée.

H

Huile (peinture à l')

Peinture dont le liant est l'huile. La couleur sèche lentement mais permet de couvrir les surfaces avec beaucoup de nuances.

Hyperréalisme

Mouvement artistique américain du milieu des années 1960 prônant un réalisme quasi photographique d'une grande précision, donnant volontairement une impression de perfection.

I

Iconographie

Ensemble des images figurant dans un volume ou consacrées à un sujet.

Idéogramme

Signe graphique symbolisant un mot ou une idée.

Images d'Épinal

Images populaires colorisées, produites à Épinal, dans les Vosges, en France, depuis le XIX^e siècle.

Impressionnisme

Courant artistique né en France à la fin du XIX^e siècle. Caractérise des peintures cherchant, plutôt qu'à représenter la réalité, à exprimer les impressions que les objets et la lumière suscitent.

Infographiste

Illustrateur qui travaille sur ordinateur.

ISBN

Abréviation de International Standard Book Number. Numéro international normalisé attribué à tout livre publié et permettant d'identifier sur le plan international chaque titre.

J

Justification

Alignement d'un texte à gauche ou à droite par rapport à la marge.

L

Ligne claire

Style graphique caractérisé par un trait dépourvu et des couleurs posées en aplat.

Linogravure

Gravure en relief sur linoléum, caoutchouc ou matière plastique.

Lithographie

Illustration obtenue par l'impression d'un dessin tracé avec une matière grasse sur une pierre calcaire (plus fréquemment aujourd'hui sur une feuille de zinc).

M

Mangas

À l'origine, bandes dessinées japonaises (signifie littéralement « images dérisoires »). Par extension désigne un style d'illustration inspiré par ces B.D.

Manière noire

Technique qui consiste à travailler à partir d'un fond noir sur lequel on gratte des fines lignes pour faire apparaître le blanc.

Manuscrit

Texte original écrit à la main, à la machine ou sur ordinateur (tapuscrit).

Maquette

Montage du texte et de l'image qui donne la forme définitive du livre. La maquette peut être réalisée à la main ou par ordinateur.

Marge

Espace libre laissé sur les bords d'une page.

Minimalisme

Expression artistique - l'expression « Minimal Art » est née dans les années 60 aux États-Unis -, qui se sert d'un minimum de moyens pour faire passer son message. Les éléments de l'œuvre y sont réduits au minimum et simplifiés à l'extrême.

Mise au net

Réalisation définitive des illustrations suivant la technique choisie.

Mise en couleur

Après gommage des planches, coloriage des illustrations selon la technique choisie.

Mise en page

Agencement de l'image et du texte sur la surface de la page.

Monotype

Procédé de dessin au pinceau, à l'encre d'imprimerie, sur plaque de métal, pour tirage d'une épreuve unique.

O

Offset

Technique d'impression : report du texte ou de l'image à imprimer sur un rouleau de caoutchouc, puis de ce rouleau au papier.

P

PAO (Publication Assistée par Ordinateur)

Création et édition de textes, d'illustration, de livres, par le moyen de l'ordinateur.

Pastel

Pâte faite de pigments colorés, solidifiée, se présentant sous forme de bâtonnet. Les pastels peuvent être gras ou secs. On parle également de couleurs, de tons pastel lorsqu'ils ont la douceur et la délicatesse du pastel.

Photogravure

Procédé de gravure photochimique en relief utilisant des clichés métalliques (zinc ou cuivre).

Phototypie

Procédé de reproduction aux encres grasses, rare aujourd'hui, dont la principale caractéristique est sa possibilité de reproduire des images en demi-teinte sans trame.

Pigment

Substance colorante utilisée dans la préparation des peintures et des enduits.

Plan

Situation de ce que l'on voit dans un cadre à des distances diverses. On parle de plans moyen, d'ensemble, américain...

Planche

Nom donné à la page de bande dessinée non imprimée. Le dessinateur travaille sur une planche originale.

Plongée

Regard porté sur une scène à partir d'un point de vue supérieur à l'action. Le sujet ainsi représenté vers le bas est minimalisé, rabaissé.

Pointe

Outil acéré utilisé pour graver, tailler, etc. Pointe sèche : stylet d'acier servant à graver sur cuivre ou sur zinc.

Press-book

Portfolio dans lequel l'illustrateur présente ses projets pour les mettre en valeur ainsi que des textes écrits sur son travail, une biographie.

Q

Quadrichromie

Reproduction d'une illustration par le mélange des trois couleurs primaires auxquelles on ajoute le noir. Bichromie : deux couleurs.

Quatrième de couverture

Page qui forme le dos du livre.

R

Réalisme

Esthétique artistique fondée sur la volonté de donner dans les œuvres une image ressemblante du réel.

Roughs

Esquisses des diverses illustrations avant la mise au net.

S

Scénario (scénariste)

Description détaillée des différentes scènes ou parties d'un récit ou d'un film. Scénariste : personne qui écrit le scénario, qui sera ensuite mis en images par l'illustrateur.

Sépia

Couleur brune extraite au départ de l'encre de seiche. Par extension, dessin, lavis exécuté avec la sépia.

Siccatif

Produit qui accélère le séchage de la couleur.

Story-board

Dans la bande dessinée, croquis préparatoires où l'illustrateur effectue le découpage en cases, détermine la taille de chaque vignette, et esquisse l'action dans chacune d'entre elles.

Style

Ensemble de traits caractéristiques des œuvres, d'un artiste, d'une époque.

Stylet

Espèce de petit couteau.

Surréalisme

Mouvement artistique mêlant une représentation réaliste à des images nées des fantasmes ou des rêves de l'artiste.

T

Typographie

Désigne aujourd'hui, quelle que soit la technique employée, la composition des textes destinés à être imprimés (ou affichés sur un écran). La typographie comprend entre autres : les caractères, les variations de l'épaisseur du trait (graisse), de la hauteur (corps), de la largeur (chasse) et de l'espacement relatif entre les lignes.

V

Vernis

Solution résineuse dont l'évaporation laisse sur la surface qui en a été couverte une pellicule solide, lisse et brillante destinée à protéger ou à décorer.

Vignette

Voir Case.

X

Xylogravure

Gravure sur bois ; une des techniques de reproduction les plus anciennes.

Z

Zoom

Effet d'éloignement (zoom arrière) et de rapprochement (zoom avant). En dessin, s'obtient en jouant sur les plans (gros plan, plan moyen, plan d'ensemble...).



La Joie par les livres

Organisme rattaché au Ministère de la Culture et de la Communication, La Joie par les livres, créée en 1965, a pour objectif de soutenir toute action favorisant l'accès de l'enfant aux livres et à la lecture.

La Joie par les livres c'est :

- La bibliothèque des enfants à Clamart
- Le Centre national du livre pour enfants :
centre de ressources qui met à la disposition des professionnels la production des 40 dernières années, les ouvrages de référence, les revues et la documentation spécialisées
- Un secteur interculturel :
qui favorise les échanges autour du livre de jeunesse, principalement en Afrique et dans le Monde Arabe
- Ibbby-France :
section française de l'International Board on Books for Young people
- Des publications :
 - *La Revue des livres pour enfants* et *Takam Tikou*
 - des ouvrages de fond et des études thématiques
- Des actions de formation :
stages, journées d'étude, colloques...
- Des expositions itinérantes
- Un site internet :
www.lajoieparleslivres.com

TAKAM TIKOU

Le Secteur interculturel

Le Secteur interculturel a été créé en 1986 pour être un « correspondant permanent » en France de ceux qui travaillent à la promotion de la lecture des jeunes dans les pays d'Afrique et du Monde Arabe, ainsi que dans les Caraïbes et l'océan Indien : bibliothécaires, éditeurs, libraires... Ce service, ouvert à tous, s'adresse également aux personnes s'intéressant à ces questions en France. Il propose :

- Des orientations concernant la gestion, l'animation des bibliothèques et la formation de bibliothécaires
- Une documentation spécialisée (livres et revues pour les jeunes, ouvrages de référence pour les adultes), et des choix de livres adaptés à la demande
- Des publications, parmi lesquelles la revue annuelle *Takam Tikou*.
- Des actions de promotion de l'édition africaine et du Monde Arabe et un conseil éditorial
- Un fichier d'organismes et de personnes-ressource
- Il anime un réseau d'échange permanent avec 90 bibliothèques en Afrique

La Joie par les livres
8 rue Saint-Bon
75004 Paris

Tél. : 33 (0) 1 48 87 61 95
Fax : 33 (0) 1 48 87 08 52

interculturel@lajoieparleslivres.com
www.lajoieparleslivres.com