

# Images d'enfants de l'image: L'illustration à l'ère audiovisuelle

*Denis Bachand et Marie-Andrée Turcotte*

**Summary:** *In this paper, Turcotte and Bachand examine book illustration as a complex, integrated discourse which functions much like the cinematic image, with zooms, close-ups, etc. In their survey they use as examples illustrated books by Philippe Béha, Daniel Sylvestre, Ginette Anfousse, Suzanne Duranceau and others.*

*Il m'arrivera souvent d'apprécier un tableau uniquement par la somme d'idées ou de rêveries qu'il apportera dans mon esprit. Charles Baudelaire*

## *Introduction*

Peu importe l'intérêt du sujet ou de l'intrigue; peu importe qu'il s'agisse de la *nième* version de cette histoire cent fois racontée; peu importe le degré de raffinement de la langue utilisée, l'envoûtement de l'image n'a de cesse, semble-t-il, d'exercer son charme sur les auditoires; les plus jeunes comme les plus âgés se laissent entraîner dans son sillage fabuleux. L'image, dit-on, fascine, séduit, distrait, émerveille et inquiète tout à la fois; défenseurs et détracteurs s'entendent cependant sur un point: on ne peut en faire l'économie lorsqu'il s'agit de réfléchir aux modalités d'accès et de diffusion des connaissances actuellement mises à la disposition de nos enfants.

Voie privilégiée d'appréhension des objets du monde, l'image s'élabore selon des styles propres aux personnalités diverses qui les conçoivent et les réalisent; et ces créatures sont influencés par les modes qui ont cours à un moment donné au sein de leur communauté. On voit ainsi se développer différentes esthétiques selon les courants auxquels s'alimentent les artistes. Les illustrateurs de livres pour la jeunesse n'échappent évidemment pas à cette règle générale; ils vont ainsi actualiser dans leurs oeuvres certains des principes esthétiques parmi les plus en vogue, ou alors ils tenteront de se définir un style propre en contournant les règles antérieurement acceptées par la communauté artistique et par les public en général.

A ce titre la "modernité" s'actualise autant dans les *Contes de Perrault* illustrés par Gustave Doré que dans les *Zunik* de Daniel Sylvestre, les *Jiji* de Ginette Anfousse ou encore *Archibaldo le dragon* de Philippe Béha. Il y a bien entendu des degrés de raffinement et d'exécution dont il faut tenir compte, mais essentiellement sur le plan des fonctions qu'assument l'image en rapport

au texte, il s'agit d'un même registre: l'illustration y entretient entre autres des relations *d'ancrage* et/ou de relais<sup>1</sup>: le lecteur y cherchera l'identification d'une partie du texte qu'il vient de lire ou alors il complètera les informations lues par le repérage d'éléments de la zone picturale aptes à lui fournir l'impulsion nécessaire à la poursuite de sa lecture. L'intégration de la diégèse se produit ainsi dans une trame construite de va-et-vient par lesquels les lecteurs s'approprient cette vision particulière du monde qui leur est présentée et représentée.

### *Bref historique*

Au XIX<sup>ème</sup> siècle, la littérature et l'illustration pour enfants n'existent pas vraiment en tant que genres autonomes. Les livres destinés à la jeunesse sont composés de textes d'abord conçus pour les adultes. Conséquemment on ne s'ingénie pas à produire des illustrations qui s'adressent directement à l'un ou à l'autre des publics: on ne fait que reproduire les mêmes types d'images sans souci de différenciation d'âges: Louise Warren remarque qu'il faut attendre "[...] le premier quart du XX<sup>ème</sup> siècle pour voir apparaître les premiers textes écrits intentionnellement pour la jeunesse, et situer du même coup la période initiale d'une véritable illustration québécoise du livre pour enfant"<sup>2</sup>. A cette époque des premiers développements en matière de reproduction, les techniques sont peu développées et ne permettent qu'une utilisation très restreinte de la couleur; les illustrations sont le plus souvent imprimées en noir et blanc.

Cependant les techniques d'impression se modernisent rapidement et avec les années 1940 apparaissent de plus en plus d'images couleurs. Mais, malgré tout, l'image reste bien sage; on la retrouve généralement à intervalles réguliers dans le corps du texte qu'elle contribue à segmenter sans vraiment contribuer activement à la diégèse. Les artistes, en illustrant des parties de texte qui résument en quelque sorte les grands événements de l'histoire racontée, consacrent ainsi la fonction d'ancrage dévolue à l'image.

Les techniques vont se perfectionner au fil des ans et permettront bientôt une flexibilité accrue des modalités de représentation visuelle. Les années 1960 voient s'accroître l'espace occupé par l'illustration: elle couvre maintenant toute la surface d'une pleine page ou même d'une double page; le texte vient souvent s'afficher en surimpression et les cadrages, de plus en plus éclectiques, amplifient la facture fragmentée des albums. L'image adopte alors le statut de partenaire égalitaire avec le texte dont elle devient qu'un simple écho lointain. L'illustration endosse ainsi de plus en plus une fonction de relais puisqu'elle vient compléter les informations en provenance du texte. On peut dès lors affirmer que l'image participe pleinement de ce que d'aucuns nomment la "figuration narrative"<sup>3</sup>.

Comme l'a mis en évidence McLuhan, l'apparition de nouveaux modes d'expression n'abolit pas les formes anciennes, il se produit au contraire un recalibrage qui fait en sorte que les nouveaux médias intègrent les anciens: les

histories racontées sont matière à écriture puis à livres; le photo-roman devient le contenu de la radio puis de la télévision qui en transforme à son tour les modalités d'expression. De la même manière que les codes de la bande dessinée influencent la façon de faire des illustrateurs, l'apparition et le déploiement des médias audiovisuels ne manquent pas d'entraîner d'appréciables modifications esthétiques.

Ainsi les modalités de conception et de production des images – des principes esthétiques aux techniques de reproduction – jouent un rôle déterminant sur le produit final. En particulier les illustrations de livres pour la jeunesse sont exécutées par des artistes qui trempent, souvent depuis leur plus tendre enfance, dans la culture médiatique de type audiovisuel. Y a-t-il traces de cette réalité dans leurs productions? L'environnement médiatique imprime-t-il une facure particulière au rendu plastique des oeuvres? Y a-t-il une culture commune qui se dégage de ce fait? Si oui, peut-on en retracer quelques configurations susceptibles de mettre en lumière les courants esthétiques qui émergent de cette confrontation avec le monde de l'audiovisuel?

Voilà autant de questions qui viennent à l'esprit lorsqu'on explore l'univers foisonnant de l'iconographie contemporaine telle qu'elle se déploie dans les livres pour enfants. Nous allons décrire ici quelques procédés de mise en images graphiques qui s'inspirent du langage cinématographique. Nous souhaitons par là introduire un éclairage nouveau sur les relations inter-sémiotiques qui participent de cette nouvelle culture émergente à laquelle s'associent si étroitement les générations montantes.

### *De quelques procédés classiques*

Des différentes façons de définir l'image retenons celle-ci: "L'image, prise isolément, représente un *sujet* dans un *décor* – systématiquement *cadré* (à une *échelle* donnée – dans un ensemble *composé* – sous un *angle de vue* déterminé). . ."<sup>4</sup>. Cette définition s'applique *in extremis* à l'illustration dans les livres pour enfants. Mise à part la dimension cinématique (qui spécifie le cinéma et plus tard – différemment – la vidéo) l'artiste illustrateur, tout comme le cinéaste, doit réaliser un cadrage afin d'y disposer au mieux les éléments retenus du décor, des personnages et des objets qui *dessinent* (à proprement parler) le nouvel espace iconique. Toute son esthétique repose de fait sur l'art de la composition entendu comme travail *plastique* de structuration de l'espace pictural.

Pour ce faire il dispose de différentes techniques de mise en scène visuelle, l'une des plus importantes consiste certainement à établir ce qu'il est convenu d'appeler *L'échelle des plans*. Avec les *Mouvements de caméra* qui autorisent un découpage de différents points de vue ces procédés de fabrication des images cinématographiques, introduites dans la foulée des recherches de metteurs en scène comme Griffith vers 1915 influença l'ensemble des arts visuels du vingtième siècle; désormais plans d'ensemble, gros plans, plongées ou contre plongées, travelling, panoramique et le reste font partie du vocabulaire de

base des créateurs d'images.

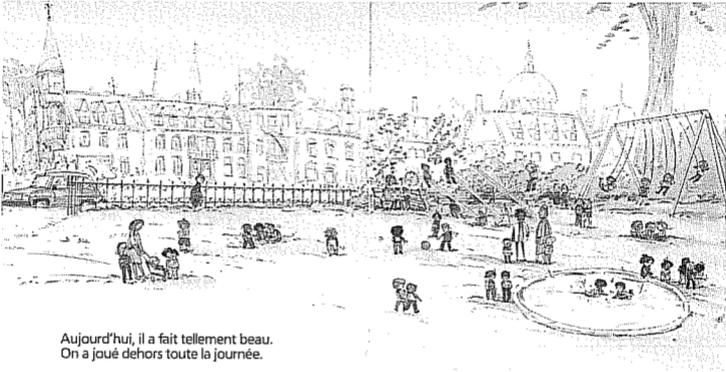
### *L'échelle des plans*

Le cadrage définit un champ et un hors-champ: le premier est constitué de ce qui se trouve à l'intérieur des limites du cadre choisi par l'artiste, alors que le second terme comprend tout ce qui est à l'extérieur de ce même cadre et qui est en quelque sorte "appelé" par raccords aux éléments contenus dans l'image proprement dite. Le choix d'un cadrage ne se fait pas à l'improviste et c'est en quelque sorte la pertinence de son emploi qui témoigne de la valeur d'un auteur. Ce choix détermine l'échelle du plan: la grandeur proportionnelle des personnages et objets dans l'image. Notons au passage que cette architecture plastique contribue à donner des personnalités distinctives aux oeuvres; l'épopée sera traduite en ayant largement recours aux plans généraux alors que l'oeuvre intimiste à caractère psychologique sera traitée par le biais des gros plans ou encore des très gros plans. Le cinéma offre une gamme variée de ces plans. Voyons de quelles manières les illustrateurs de livres les utilisent dans leur travail.

*Le plan général* (ou de grand ensemble) embrasse avec recul l'ensemble d'un décor, d'un paysage ou d'une foule. Ce plan a une valeur essentiellement descriptive; il sert en quelque sorte à camper le contexte de l'action. Sur le registre de la narration nous dirons d'un tel procédé qu'il permet une approche "en entonnoir" (du général au particulier), comme dans certains romans classiques de Balzac par exemple. Le plan général c'est la toile de fond sur laquelle vont se détacher progressivement les personnages et les actions qui composent l'intrigue. Généralement utilisé en début de séquence ce procédé, employé judicieusement, facilite la lecture et la compréhension des diverses étapes du récit. Par exemple dans *Au pays des sans chats*, le plan général (qui est à la fois une plongée) de l'île où se déroule l'ensemble des péripéties nous permet d'embrasser d'un seul coup d'oeil la totalité du cadre de l'action. Il ne reste plus maintenant qu'à pénétrer en quelque sorte à l'intérieur de ce premier dessin pour suivre la suite de l'aventure.



*Le plan d'ensemble* permet de situer avec plus de précision une partie du décor où se déroule l'action (éventuellement introduite par des plans généraux). La première illustration de Daniel Sylvestre dans *La surprise* constitue un bel exemple de ce type de cadrage découpé sur fond de scène de paysage urbain. Nous sommes ici plus près des personnages sans toutefois être en prise directe avec leurs expressions faciales par exemple;



Aujourd'hui, il a fait tellement beau.  
On a joué dehors toute la journée.

l'artiste conserve une distance d'ensemble qui nous permet encore de saisir une totalité où se déroule l'action. Les personnages sont disposés dans le décor de telle sorte qu'il est possible d'imaginer quelques développements dans un sens ou dans l'autre permis par la figuration qui en quelque sorte autorise diverses directions de lecture: la suite des événements pouvant s'établir dans une voie ou dans l'autre selon le sens de la poursuite du récit à venir.

*Le plan de demi-ensemble* nous dirige quant à lui encore plus près des personnages. Sylvestre, toujours dans *La surprise*, y a recours immédiatement après son plan d'ensemble inaugural pour nous amener plus près des enfants dont



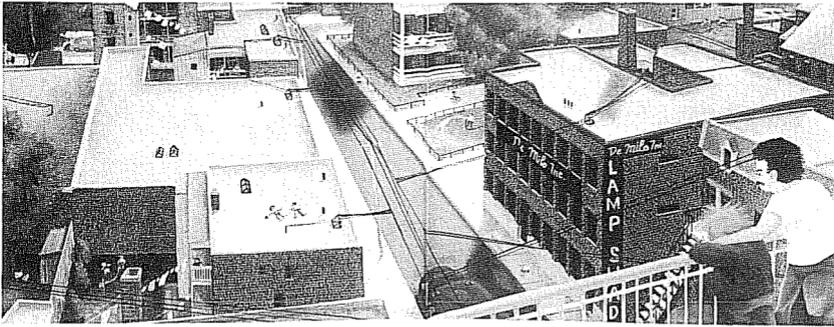
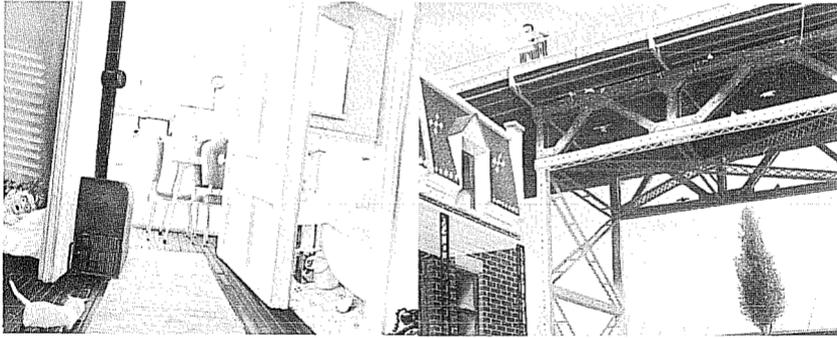
Je n'ai pas eu le temps de m'ennuyer. J'aime ça le soleil, les carrés de sable et les balançoires.

J'étais même un peu déçu quand mon père est venu me chercher. Yoyo Sacado et moi, on construisait une ville dans l'espace.

il se poserait vraisemblablement question dans la suite du déroulement de l'histoire. Le plan de demi-ensemble situe les personnages dans le décor en introduisant une scène: ici Zunik doit quitter son ami et délaissier ses activités, car son père est venu le chercher. Nous avons en quelque sorte effectué un "zoom" sur les protagonistes.

Michel Fortier illustre *Samedi, rue Saint-Laurent* en ayant lui aussi largement recours aux plans de demi-ensemble qui sont particulièrement bien adaptés au type de récit traditionnel qui évoque le découpage cinématographique (comme on peut le voir également dans les photo-romans)<sup>5</sup>. L'auteur nous entraîne ainsi dans une rue pittoresque de Montréal à l'aide de plusieurs plans

de demi-ensemble qui nous permettent de suivre une fillette accompagnée de son père et d'un ami de la famille qui découvre les richesses gastronomiques offertes dans divers types de commerces (chacuteries, pâtisserie, poissonnerie).



"In la casa, in la casa" Jostephine enca, encada contra si efo, maucit encada. Diari, un'encap, efo dipositi, tu cian d'one tun.

"Je suis ou éle ven'ra... elle cout chez Clara pour manger de la viande affecte" S'encad: la

Cette technique est également mise à contribution par Stéphane Poulin dans *As-tu vu Joséphine?* où plusieurs images sont composées selon les modalités du plan de demi-ensemble. Ici le jeu des traductions inter-sémiotiques apparaît encore avec plus de netteté quand on sait que l'auteur fonctionne à l'aide d'un repérage photographique péalable<sup>6</sup>: la prise de vue photographique est influencée par le cinéma qui à son tour va déterminer le style propre de Poulin dans ses illustrations.

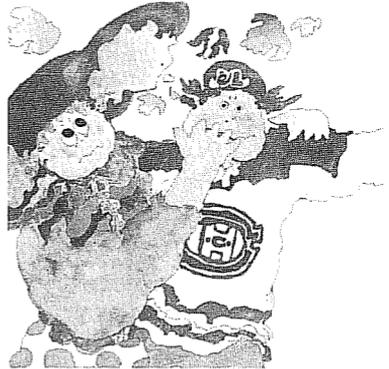
*Le plan moyen* nous montre essentiellement les personnages pris en pied dans une section du décor préalablement campé. Par exemple pour illustrer la rencontre des deux protagonistes de *l'Histoire d'Adèle Viau et de Fabien Petit*, Darcia Labrosse utilise un tel cadre pour marquer le moment où Adèle et Fabien découvrent qu'ils ont la même taille; ce qui est particulièrement approprié dans les circonstances puisque le noeud de l'histoire consiste précisément en une fable sur la petitesse et les différences de taille. L'utilisation des différents plans a donc valeur symbolique en plus d'une valeur narrative.



*Le plan Américain* isole un ou plusieurs personnages pris à mi-jambes. Ce plan nous introduit encore davantage dans l'intimité d'un groupe ou au coeur de l'action; sa grande utilisation en alternance avec le gros plan par exemple aura comme conséquence de produire une oeuvre à caractère hautement psychologique. Dans *La chicane* Ginette Anfosse a recours à ce procédé pour illustrer la dispute et la réconciliation entre Jiji et Cloclo Tremblay.

*Le plan rapproché* cadre quant à lui les personnages à la hauteur du buste. Nous sommes encore plus près des personnages. Nous pouvons mieux percevoir les

traits de leurs visages. Les émotions deviennent ainsi plus lisibles, les physionomies plus expressives. Sylvestre, chez qui le registre graphique est très proche des codes de la bande dessinée, elle-même fortement influencée à l'occasion par la mise en séquence cinématographique, nous offre avec *Le chouchou* un exemple de ce type de mise en scène lorsqu'il pose en avant-plan le buste et la figure de Zunik.



Sans être de

l'ordre du gros plan à proprement parler ce point de vue permet d'accentuer les représentations des émotions. Ici nous sommes confronté au désarroi du personnage attristé qui ressent de la jalousie.



Mais François a fait quatre tours de patinoire avec elle et seulement trois avec moi. Je le sais, je les ai comptés.

*Le gros plan* met accent sur un élément en particulier en l'isolant de son contexte; on présentera par exemple un visage qui occupe tout l'espace pictural. Ce plan a une valeur dramatique évidente encore plus accentuée que les plans précédents.

Dans *Nuits magiques*, Suzanne Duranceau nous fait passer de la réalité au monde du rêve par l'entremise d'un gros plan du visage d'une fillette endormie coiffée de deux longues oreilles de lapin. Ainsi s'amorce la métamorphose de Marie-Luce en lézard-lapin: l'intensité de la

concentration sur le visage permettant en quelque sorte que soit signifiée l'ouverture sur le dedans. Le gros plan manifeste alors l'une de ses fonctions principales qui est la divulgation des attitudes intérieures.

Le très gros plan maximise l'effet dramatique en attirant encore davantage l'attention sur un détail, par exemple un oeil ou une bouche. Dans *Seul au monde*, un



très gros plan

sur des yeux pleins de larmes révèle toute la souffrance de l'homme-animal.

Ce procédé est relativement peu utilisé dans les récits pour enfants que nous avons consultés. Nous en retrouvons cependant quelques manifestations dans *La varicelle* où des taches de couleur que Jiji peint, suivi d'un plan moyen de son "bébé-tamanoir-mangeur-de fourmis-pour-vrai" (qui a attrappé une varicelle



multicolore) servent bien l'humour graphique de Ginette Anfousse. L'effet de surprise est alors assuré par cette alternance de plans aux dimensions diamétralement opposées.

### *Mouvements et angles de vue*

Le cinéma, et plus tard la télévision qui s'en inspire pour l'essentiel de ses procédés de prise de vues, utilisent un très grand nombre de plans pris avec un angle normal: personnages pris de face à hauteur habituelle. Mais il arrive également qu'une scène soit représentée en oblique, en plongée ou en contre-plongée. Nous retrouvons tous ces différents angles dans les illustrations des livres pour enfants.

*L'angle oblique.* Caractéristique de l'esthétique du vidéoclip contemporain qui aime bien créer de l'insolite, cette approche plastique consiste à "diagonaliser" l'horizon sur lequel se profilent ou se définissent les éléments de l'image. Le cadre reste rectangulaire mais les lignes de force qui le composent sont débalancées par rapport à la composition classique. Dans *As-tu vu Joséphine?* le plan oblique ajoute à l'expression de désarroi du garçon qui voit sa chatte se sauver encore une fois. L'angle ajoute une dimension supplémentaire en venant renforcer les données de la narration; la facture esthétique participe alors

pleinement à la production de sens.

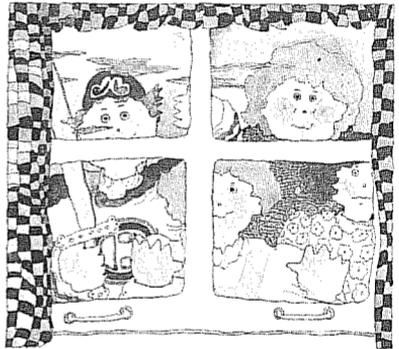
*Plongée.* Cette prise de vues faite depuis le haut vers le bas contribue à générer des sentiments de domination ou de maîtrise en ayant recours à une perspective générale sur des éléments situés en contre bas de la position de l'observateur. Ce point de vue privilégié sur une scène permet d'embrasser de façon panoramique les éléments du décor. Elle concourt par exemple à la narration dans *As-tu vu Joséphine* en permettant aux protagonistes de repérer la chatte dans le labyrinthe des rues et ruelles de la ville.

Elle permet de mieux compléter la description d'un paysage ou d'une scène d'action lors d'une joute de hockey par exemple comme c'est le cas dans *Le championnat*.

Elle peut aussi donner une impression d'écrasement comme à l'occasion dans *J'ai chaud* ou dans *Seul au monde* où la prise de vues en plongée renforce le sentiment de désespoir de l'homme-animal qui songe parfois à sauter en bas d'une falaise.

*Contre-plongée.* Cette prise de vues inverse les paramètres de la plongée en saisissant les scènes depuis le bas vers le haut. Poulin a recours à cette perspective pour situer ses personnages en situation d'observateurs privilégiés de la scène qu'ils observeront en plongée dans l'image suivante. Cette alternance des points de vues par raccord sur les regards des protagonistes inscrit la continuité narrative par les biais d'un usage astucieux du montage séquentiel de perspectives antagonistes qui démultiplient les angles de vues.

Il faudrait aussi évoquer toutes les techniques productrices d'effets spéciaux qui marquent de plus en plus l'esthétique visuelle du livre pour enfants: distorsions et flous calculés qui provoquent des effets de rêve, de rêverie, d'étourdissement ou de vertige comme le font si admirablement bien Ginette Anfousse dans *Mon ami Pichou* et Darcia Labrosse dans *l'Histoire d'Adèle Viau et Fabien Petit*; surimpressions, inserts et superpositions d'images qui produisent des ellipses temporelles ou des métaphores comme on en retrouve dans *Un secret bien gardé*; ou encore fragmentation de l'espace pictural par jeux de caches au travers d'une fenêtre comme dans *La varicelle* par exemple, autant de procédés qui confèrent au genre spécificité et originalité mais aussi parenté et filiation.



### Conclusion

Au terme de ce survol exploratoire nous mesurons l'importance de nous attarder plus longuement et plus systématiquement à la description des conven-

tions graphiques qui président à l'élaboration des images contemporaines. S'il semble acquis que les illustrateurs puisent aux médias audiovisuels une bonne part de leurs procédés de composition, nous n'avons pas encore tiré toutes les conséquences de tels transferts sémiotiques.

L'inter-pollisation des pratiques signifiantes, en particulier en regard des arts visuels (mais sans exclusive), est au coeur des problématiques contemporaines concernant les influences des médias et des formes esthétiques. Si on cherche depuis fort longtemps à critiquer l'ère médiatique en s'attaquant surtout aux concepts de vérité, d'objectivité et le reste, bref en mettant surtout l'accent sur les contenus, il semble acquis au terme de notre trop courte randonnée que les influences sont peut-être encore plus marquées et marquantes du côté des formes d'expression elles-mêmes. Ce qui nous amène nécessairement à la question de l'hégémonie de certaines pratiques et du statut qui leur est conféré; à cet égard on ne peut que constater la prégnance déterminante des formes cinématographiques et de ses avatars télévisuelles ou vidéographiques sur l'imaginaire contemporain.

#### *Corpus d'albums cités*

**Archibaldo le dragon.** Philippe Béha. Illus. auteur. Montréal, Paulines, 1983.

**As-tu vu Joséphine?.** Stéphane Poulin. Illus. auteur. Montréal, Toundra, 1986.

**Au pays des sans chats.** Louise Beaudin. Illus. Louise Martel. Waterloo, Éditions du Nomade, 1985.

**Histoire d'Adèle Viau et de Fabien Petit.** Cécile Gagnon. Illus. Darcia Labrosse. Montréal, Pierre Tisseyre, 1982.

**J'ai chaud.** Cécile Gagnon. Illus. Darcia Labrosse. Longueuil, Éditions du Raton Laveur, 1986.

**La chicane.** Ginette Anfousse. Illus. auteure. Montréal, La courte échelle, 1978.

**La varicelle.** Ginette Anfousse. Illus. auteure. Montréal, La courte échelle, 1978.

**Mon ami Pichou.** Ginette Anfousse. Illus. auteure. Montréal, La courte échelle, 1976.

**Nuits magiques.** Jean-Marie Poupart. Illus. Suzanne Duranceau. Montréal, La courte échelle, 1982.

**Samedi, rue Saint-Laurent.** Claudette Seyer. Illus. Michel Fortier. Laval, Mondia, 1984.

**Seul au monde.** Robert Soulières. Illus. Philippe Béha. Montréal, Québec/Amérique, 1982.

**Un secret bien gardé.** Christine Brouillet. Illus. Philippe Béha. Montréal, La courte échelle, 1983.

**Zunik dans La surprise.** Bertrand Gauthier. Illus. Daniel Sylvestre. Montréal, La courte échelle, 1987.

**Zunik dans Le choucou.** Bertrand Gauthier. Illus. Daniel Sylvestre. Montréal, La courte échelle, 1987.

**Zunik dans Le championnat.** Bertrand Gauthier. Illus. Daniel Sylvestre. Montréal, La courte échelle, 1986.

## NOTES

- 1 Roland Barthes, "Rhétorique de l'image", *Communications*, no. 4, 1964, pp. 40-52.
- 2 Louise Warren, "Petite rétrospective de l'imagerie québécoise du livre pour enfants", *Lurelu*, vol. 2, no. 3, automne 1979, p. 4.
- 3 Claude Moliterni et al., *Bande dessinée et figuration narrative*. Paris, Musée des arts décoratifs/Musée du Louvre, 1967.
- 4 Robert Claude, Victor Bachy et Bernard Toufour, *Panorama sur le 7ème art*. Paris, Editions Universitaires, 1959, p. 53 (en italiques dans le texte).
- 5 Le découpage réfère au travail de mise en forme des images et de leur mise en séquence en fonction des étapes du récit. On fera par exemple alterner un plan d'ensemble avec un gros plan en plongée, etc. C'est ici en particulier que s'inscrivent l'art et la personnalité d'un auteur, dans ce travail de segmentation et d'agencement des différents qui matérialisent le narré.
- 6 Le repérage constitue l'exploration préalable des lieux de tournage. Ici l'illustrateur capte les scènes à l'aide de la photographie afin de mieux les reproduire plus tard sur sa table à dessin. Aussi y a-t-il de fortes chances que la facture de son exécution (sa stylistique) soit indexée par les paramètres photographiques.

**Denis Bachand** est directeur du Département de Communication de l'Université d'Ottawa. Littéraire de formation il poursuit ses recherches dans les domaines de la culture et des médias.

**Marie-Andrée Turcotte** termine une formation en communication à l'Université d'Ottawa.