



HAL
open science

Les illustrations des albums de jeunesse comme premier rapport à la culture de l'image

Axelle Martel

► **To cite this version:**

Axelle Martel. Les illustrations des albums de jeunesse comme premier rapport à la culture de l'image. Education. 2012. dumas-00765414

HAL Id: dumas-00765414

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-00765414>

Submitted on 14 Dec 2012

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

**MASTER 2 SMEEF
SPÉCIALITÉ « PROFESSORAT DES
ÉCOLES »
ANNÉE 2011/2012
SEMESTRE 4**

INITIATION À LA RECHERCHE

MÉMOIRE

NOM ET PRÉNOM DE L'ÉTUDIANT : Martel Axelle
SITE DE FORMATION : Villeneuve d'Ascq
SECTION : M2

Intitulé du séminaire de recherche :

Intitulé du sujet de mémoire : Les illustrations des albums de jeunesse comme premier rapport
à la culture de l'image

Nom et prénom du directeur de mémoire : Jean-François GREVET

Direction

365 bis rue Jules Guesde
BP 50458
59658 Villeneuve d'Ascq cedex
Tel : 03 20 79 86 00
Fax : 03 20 79 86 01
Site web : www.lille.iufm.fr

MARTEL Axelle

**Les illustrations des albums de jeunesse comme premier rapport
à la culture de l'image**

Résumé:

La littérature de jeunesse est un secteur florissant, elle offre aux enfants des albums magnifiques, avec des images qui parlent d'elles-mêmes. Le plus souvent à l'école, l'album est utilisé à des fins littéraires, alors que le côté artistique, de ces derniers, est très souvent oublié. Pourtant l'album peut devenir un outils des plus adéquates pour parler d'art. En effet, les illustrateurs d'aujourd'hui introduisent de plus en plus de références artistiques de tout horizon et de tout temps. Ce mémoire se basera plus particulièrement sur le travail établi par Anthony Browne, à travers deux de ses albums *Une histoire à quatre voix* et *Les tableaux de Marcel*. Ainsi avec ces deux albums, il sera question de présenter le livre pour enfant comme un outils pour aborder la lecture d'image et introduire une première culture à celle-ci.

Mots clés:

Littérature de jeunesse.

Culture à l'image.

Lecture d'images et analyse plastique.

Anthony Browne.

Détournements d'oeuvres.

SOMMAIRE.

Introduction.	Page 1
<u>Partie I: L'illustration comme objet de questionnement.</u>	Page 4
<u>Chapitre 1: L'illustration une tentative de définition.</u>	Page 4
I. <u>Qu'est ce que l'illustration.</u>	Page 4
1) Tentative de définition.	Page 4
2) Image ou illustration?	Page 5
3) Image narrative.	Page 6
II. <u>Qu'est ce que l'illustration pour la jeunesse?</u>	Page 6
1) La question du destinataire.	Page 7
2) A quoi sert l'illustration?	Page 8
III. <u>Différents types d'illustrations.</u>	Page 8
1) Le livre.	Page 8
2) L'album.	Page 8
3) L'illustration et la BD.	Page 9
<u>Chapitre 2: Illustrateur jeunesse comment créer des images sur les</u> <u>mots.</u>	Page 9
I. <u>Existe t-il un illustrateur type?</u>	Page 9
1) La formation d'illustrateur.	Page 10
2) L'illustrateur et...	Page 11
1. le marché.	Page 11
2. le directeur artistique.	Page 11
3. le lecteur.	Page 11
3) L'illustrateur: éponge culturelle.	Page 12
II. <u>L'illustrateur au travail.</u>	Page 12
1) D'abord, il y a le texte.	Page 13
2) Et il y a l'image.	Page 13
3) L'illustration: une partie de l'artiste.	Page 14

<u>Chapitre 3: Le rapport texte/image.</u>	Page 15
I. <u>L'image dit la même chose que le texte.</u>	Page 15
1) Elle est redondante.	Page 15
2) L'image renforce le texte.	Page 16
3) L'image éclaire le texte.	Page 16
II. <u>L'image dit autre chose que le texte.</u>	Page 16
1) L'image ajoute des éléments.	Page 16
2) L'image source d'un récit parallèle.	Page 17
3) L'image dit plus que le texte.	Page 17
III. <u>L'image comme sujet de l'album.</u>	Page 18
IV. <u>L'image renvoie à d'autres images.</u>	Page 18

Partie II: Quelles images pour les enfants. Page 19

<u>Chapitre 1: Le rapport enfant/image.</u>	Page 20
I. <u>L'enfant, les livres et les images.</u>	Page 20
1) L'enfant et les livres.	Page 20
2) L'enfant et les images.	Page 21
3) Pour une analyse des réactions de l'enfant aux images de la littérature enfantine.	Page 22
II. <u>L'attrait pour les images...</u>	Page 22
1) ...réalistes.	Page 22
2) ...incongrues.	Page 23
3) ...complexes.	Page 24

Chapitre 2: Dire et voir par l'image: de la lecture d'images à l'analyse plastique. Page 25

I. <u>Image et langage: la liberté du lecteur d'images.</u>	Page 25
1) Statut analogique de l'image.	Page 25
2) Le caractère linéaire du langage.	Page 26
3) Signe iconique et signe linguistique.	Page 26
4) Codes de la ressemblance et appréhension séquentielle de l'image.	Page 26
5) Liberté du lecteur d'images: questions pour le psychologue.	Page 26

II. <u>Y-a t-il une syntaxe de l'image?</u>	Page 27
III. <u>Aspects de la lecture d'une image.</u>	Page 27
1) Comment analyser les réponses d'enfants lecteurs d'images?	Page 28
2) Les effets du contenu de l'image.	Page 28
3) Les effets du style graphique.	Page 29
IV. <u>Introduction à l'analyse de l'image.</u>	Page 29
1) Les fonctions de l'analyse d'images.	Page 29
2) Objectifs et méthodologies de l'analyse.	Page 30

Partie III: Présentation d'une séquence en arts visuels, à partir des albums Une histoire à quatre voix et les tableaux de Marcel, d'Anthony

<u>Browne.</u>	Page 31
<u>Chapitre 1: Au pays d'Anthony Browne.</u>	Page 31
I. <u>Qui est Anthony Browne?</u>	Page 32
1) Éléments biographiques.	Page 32
2) Anthony Browne: maître du texte et de l'image.	Page 33
II. <u>L'univers brownien.</u>	Page 33
1) La famille.	Page 33
2) Les lieux.	Page 34
3) les personnages significatifs.	Page 35
4) Le petit musée: objets et accessoires.	Page 35
5) Les métamorphoses et autres transgressions du réel.	Page 36
III. <u>Présentation des albums.</u>	Page 37
1) Une histoire à quatre voix.	Page 37
2) Les tableaux de Marcel.	Page 38
<u>Chapitre 2: Créer en détournant.</u>	Page 39
<u>Séance 1: nouvelle approche des œuvres détournées chez Anthony Browne.</u>	Page 40
<u>Séance 2: Les premières réalisations.</u>	Page 42
<u>Séance 3: Découverte du détournement en arts: ouverture culturelle.</u>	Page 43
<u>Séances 4 et 5: Travail d'approfondissement à travers divers ateliers.</u>	Page 44
<u>Séance 6: Les pistes de travail et réinvestissements.</u>	Page 46

Conclusion	Page 48
Annexes	Page 50
Bibliographie	Page 69
Remerciements	Page 70

Un des gros reproches, fait sur le début de mon projet l'an dernier, est une impression de brouillon dans mes propos et la simple présentation d'une séance possible en français avec l'album *Une histoire à quatre voix* d'Anthony Browne. En effet j'évoquais beaucoup plus le côté littéraire dans le domaine du français que d'un point de vue artistique. Il m'a fallu alors repartir à la base de mon raisonnement, revenir sur mes questions de départ qui n'étaient peut être pas les bonnes. Avec le rapport d'étape, j'ai pu recadrer mon sujet, en revanche je n'ai eu que l'occasion de donner un état des lieux sur l'illustration jeunesse. Il a donc fallu poursuivre ma démarche et mes recherches afin d'aboutir à ce qui m'intéressait vraiment c'est-à-dire, l'utilisation des albums de jeunesse et leurs illustrations dans une perspective d'éducation à l'image, l'éducation du regard, ainsi qu'un premier accès à la culture.

Ce qui était certain c'est que je voulais travailler avec les albums d'Anthony Browne: *Une histoire à quatre voix* et *Les tableaux de Marcel*. Tous deux semblaient intéressants par leurs illustrations et leurs contenus très portés sur le détournement d'œuvres d'art et remplis de clins d'œil à certains artistes.

L'album pouvait donc être une première éducation à l'art, car en effet que retenons nous de nos livres passés? Des images peut-être? En un mot ce que l'on retient le plus souvent des livres de notre enfance, ce sont des images, de simples images qui ont marquées et marqueront nos esprits encore très longtemps. Ainsi en introduisant l'art dans ces livres, l'enfant dès son plus jeune âge devient un « petit rat », non plus de bibliothèque, mais des musées.

J'en suis donc arrivée à me dire que l'album et les illustrations pour la jeunesse peuvent être une première approche pour une culture à l'image, un premier rapport à celle-ci.

L'album est un outil, qui permet d'entrer dans le langage de l'image. Dans ce cas pourquoi partir de l'album comme premier rapport avec celle-ci, pourquoi l'album me semble plus pédagogique, approprié? En effet c'est une approche spécifique, mais est-elle réellement pertinente dans le rapport à l'image? Car l'album a des spécificités qui lui sont propres.

Alors, qu'est ce que l'album propose? On sait que c'est un outil de lecture, quelle lecture en fait-on? Peut-il être une approche possible pour les arts visuels en classe? Ça raconte, oui, mais comment, par quoi, le texte, l'image, les deux? Et l'illustrateur dans tout ça? C'est tout de même lui qui est derrière tout ceci sa connaissance peut-elle amener un plus dans la compréhension des images? Et quel travail peut-on effectué en classe avec les albums d'Anthony Browne, dans le cadre des arts visuels?

Autant de questions auxquelles j'ai cherché à trouver des réponses. Le cheminement a été

long, mais il m'a permis d'entrer dans un domaine riche et luxuriant en découvertes. J'ai donc choisi de reprendre ma démarche entreprise durant ces deux années pour vous présenter ce sujet qui me tient à cœur.

Il m'a donc fallu être au clair avec ce qui s'était produit au cours des siècles passés dans le domaine de la littérature de jeunesse. Ainsi j'ai pu comprendre ce qu'il en est à l'heure actuelle. Ces lectures primordiales, m'ont permis de rediriger mon regard, me poser de nouvelles questions. Avec elles, j'ai su qu'il était nécessaire de définir clairement les termes de mon sujet. C'est par tâtonnements que j'ai pu aboutir à de réels progrès, grâce à mes nombreuses lectures, d'illustrateurs, de théoriciens, de chercheurs... ma démarche m'a semblée de plus en plus claire. Je savais alors qui serait le plus qualifié pour me donner les réponses que j'attendais. C'est pourquoi, j'ai décidé pour la rédaction de mon mémoire de reprendre ma démarche depuis le commencement. Il sera donc question de partir de l'histoire de la littérature, pour, par la suite définir le plus justement possible, les termes de mon sujet. Après quoi, il sera question de découvrir l'homme derrière les images: l'illustrateur, qui est à la base de tout rapport existant entre le texte et l'image. Étant donné que nous sommes dans une démarche mêlant recherche et pédagogie, il ne faudra pas oublier de parler de l'enfant, le lecteur d'images, afin de comprendre comment les albums à destination des jeunes lecteurs peuvent par le biais de leurs images être des vecteurs vers l'analyse plastique dans le cadre de l'école. Enfin pour achever mon travail, je reviendrais à mon auteur-illustrateur phare: Anthony Browne, c'est avec lui que je présenterai une éventuelle séquence en arts visuels sur le thème du détournement d'œuvre.

L'histoire du livre pour enfants est passionnante. Pendant des millénaires les savoirs et la tendresse se sont transmis par la parole, le geste, l'image. Mais avec le temps les besoins de l'enfant sont à la fois restés les mêmes et devenus différents. C'est pour satisfaire la curiosité des enfants qu'est née la littérature d'anticipation et que s'est développé le courant de vulgarisation.

Quelques éditeurs ont considéré le livre pour enfants comme un simple produit. Or il s'est avéré que dans ce secteur, la qualité paie: qualité artistique du texte, sûreté de l'information, splendeur des images. Rien n'est trop beau pour l'enfant.

De plus la littérature de jeunesse n'est pas une sous littérature comme certains peuvent le

prétendre. C'est un espace fréquenté par des artistes comme Charles Perrault, Defoe, Swift, les frères Grimm, Andersen, Jules Verne, Charles Dickens, et à notre époque, Paul Eluard, Saint-Exupéry, Eugène Ionesco, Marguerite Yourcenar, Roald Dahl, Susie Morgenstern...

La littérature de jeunesse a donc évolué sous le double signe de la permanence et de la profusion. Permanence des classiques. Profusion des éditeurs, des collections, des titres publiés, des sujets abordés, documentaires et littéraires, des matériaux utilisés.

Une génération d'auteurs et d'illustrateurs qui se sont consacrés aux livres pour enfants et adolescents ont vu prospérer à partir des années 1970.

C'est d'ailleurs dans ces années que des groupes tels que Push-Pin inspiré par le pop art, créent de nouvelles manières de penser l'image, la composition, les mixages, les emprunts, les collages. A cette époque règne un goût pour le nouveau, l'utopie colorée, la liberté sans entrave plastique. C'est une merveilleuse période de créativité.

On peut alors retenir quelques grands noms que ce soit des éditeurs comme Delpire, Harlin Quist, François Ruy-Vidal, mais aussi de grands directeurs artistiques Ursula Nordstrom, Massin, Pierre Marchand, et bien évidemment des illustrateurs comme Alain Le Foll, Quentin Blake, Claude Lapointe, Topor, Philippe Dumas... Toutes ces personnes ont puisé en elles, pour exprimer le monde qui sommeillait en eux, c'est donc une synthèse de l'imagination et de la liberté qu'ils nous ont transmis et qui ont magnifié les textes.

Tout ceci a permis de faire naître une nouvelle génération d'illustrateurs qui sont sur les chemins de la liberté et connaissent le respect de l'image. Pour ne citer que quelques noms: Alain Gauthier, Claude Ponti, Pef, François Place... Toutes ces personnes sont connues, distinguées, publient, dessinent et réinventent. Et d'autres arrivent aussi virtuoses et talentueux.

Ainsi, aujourd'hui illustration et illustrateur semblent prospérer dans l'ère de l'image et du zapping. Mais cela ne suffit pas à expliquer leur usage à l'école. En effet, de nombreuses questions surviennent: qu'est ce qu'une image? illustration et image: est ce la même chose?... Tant de question auxquelles, il faut amener des réponses.

Partie I: L'illustration comme objet de questionnement.

Cette partie de développement se voudra comme une présentation des termes du sujet. En effet avant toute avancée plus en profondeur dans ce mémoire, il est nécessaire de venir à bout des questions que l'on peut se poser. Il faut aussi bien faire la différence entre

certains termes qui pourraient porter à confusion.

Découvrir qui est caché derrière les illustrations, qui est l'illustrateur, ce personnage qui parvient à créer des images à partir des mots.

Mais il ne faudra pas oublier que dans un album l'image va de pair avec le texte, quel peut donc être le lien qui uni ce couple si peu probable.

Pour cette partie de développement, il a bien fallu définir les termes du sujet, ce qu'est un illustrateur. C'est pourquoi, la base de raisonnement provient d'un livre écrit par un illustrateur, qui veut présenter une autre facette de ce secteur dont il fait parti: l'illustrateur jeunesse. Ce livre s'intitulant *Illustrateur jeunesse: comment créer des images sur les mots?* De D. MAJA.

Chapitre 1: L'illustration, une tentative de définition.

I. Qu'est ce que l'illustration?

Cette question déclenche une avalanche d'autres questions: qu'est ce que l'illustrateur? Qu'est ce qu'une image? Une image est-elle une illustration? Une illustration, mais de quoi, au fait? Image, imaginaire, imagination, quels rapports y-a t-il entre ces mots?

« L'illustrateur est un écrivain de l'image » Jean-Claude Luton.

En tant qu'illustrateur, on vous confie d'illustrer des textes et des articles cela revient donc à créer des images à partir d'un texte réel ou implicite.

1) Tentative de définition.

« Illustrer, dit le dictionnaire, c'est orner un texte ». Il est question de faire de la décoration. On peut alors se remémorer les enluminures: ces textes sacrés, magnifiés, enrichis à l'or, l'argent... Mais on peut se demander où est l'illustrateur dans tout ça? Parfois un copiste, dans la marge du manuscrit se laisse aller à griffonner un profil. Et puis l'habitude viendra d'inclure des personnages bibliques, des animaux fantastiques, des chimères, des scènes de l'ancien et du nouveau testament... On passe alors de l'ornementation à l'image-illustration. Mais ce qui est le plus curieux c'est que la scène représentée ne correspond pas toujours au texte copié. Illustrer va donc plus loin.

« Illustrer, c'est rendre plus clair par un exemple ou une image ». Passer donc de l'abstrait au concret visible: comme-ci les mots avaient besoin de « matérialité » dans le réel pour

être saisis, perçus.

Pourtant l'image est vue de manière dégradante. En effet, elle incarne une idée mais souvent l'image semble imparfaite par rapport aux modèles. D'où une méfiance des écrivains envers l'image et l'illustration. Et il faut s'en méfier!

En effet, on circule dans l'image et celle-ci déclenche d'autres associations. Les couleurs disent une chose, le dessin une autre. L'image déborde de sens, c'est un déluge d'associations, de formes, d'idées.

Ainsi l'image n'est pas cadrable, ni domesticable, ni contrôlable... C'est pourquoi, certains ont voulu la supprimer. N'oublions pas qu'avec la religion, des artistes ont voulu représenter Dieu, celui qui ne peut être représenté.

L'illustrateur a donc pour but de faire résonner les mots autrement. L'illustration joue un drôle de jeu avec le texte, aux sentiments se mêlent l'attraction, l'éloignement, l'agression, la répulsion...

Jamais en coïncidence, parfois en parallèle, le mot et l'illustration: un couple fatal qui tient ses distances. Quand aux lecteurs, ils ne sont que spectateurs. C'est à eux que reviennent le choix de la préférence entre les mots ou l'illustration, s'éprendre de l'image et oublier le texte ou apprécier l'accord parfait, l'harmonie des deux.

2) Image ou illustration?

L'illustration a besoin du texte, l'image est libre de tout engagement, autonome, sans référence obligatoire. Même si un texte était à l'origine, l'image ne s'en soucie plus, elle l'a oublié.

L'artiste est libre, il n'a de comptes à rendre à personne. Tandis que l'illustrateur est lié au texte et ne peut l'ignorer.

L'illustration est un art appliqué. Si l'illustration est une image, la réciproque n'est pas forcément vraie. Affaire de statut, de culture, de reconnaissance sociale, on adopte une position quasi philosophique et pratique dans ce débat.

Fragonard illustrant *les Fables* de La Fontaine, Picasso *Les histoires naturelles*, Garouste *Don Quichotte*, Bonnard les poèmes de Verlaine, sont-ils moins artistes que lorsqu'ils peignent, gravent, font des portraits... Cette question reste encore aujourd'hui en suspens surtout depuis la rupture entre artiste et illustrateur. Avant, l'un allait avec l'autre, dorénavant un fossé s'est creusé entre eux malgré une volonté commune de créer pour laisser un message, dire quelque chose.

3) L'image narrative.

L'illustration est narrative. Elle raconte. Qu'importe son expression, figurative ou abstraite, elle dit autre chose que le texte. Elle nous invite au voyage. Chaque lecteur est maître de son voyage. Il faut, pour cela, prendre en compte divers critères qui peuvent influencer sur notre propre perception: l'attention, la dispersion, la capacité d'ouverture, la culture, les modalités physiologiques de la perception, la dimension même de l'image...

L'illustrateur se trouve alors dans un double rôle: acteur, spectateur, alternant les moments où l'imagination prédomine et ceux où l'on revient au texte.

Cet art appliqué est aussi soumis aux contraintes éditoriales qui précisent l'objet de l'illustration, il faut alors prendre en compte: les lecteurs potentiels, leur âge, les intentions de l'éditeur, la collection, la marge de liberté laissée...

Une mode actuelle tend à exposer les originaux des illustrations des livres de jeunesse, dans un but de valorisation et de renouvellement avec l'Art. Ainsi on passe à une illustration-tableau, une illustration-œuvre d'art.

L'illustration acquiert alors un autre statut, celui d'image en soi. Or l'illustration n'est pas née ex-nihilo, elle fait partie d'un ensemble. Alors qu'une image seule est comme une note isolée, sans partition, presque sans sens.

II. Qu'est ce que l'illustration pour la jeunesse?

Ce secteur ne représente qu'une petite partie du champ de l'illustration.

Les illustrateurs de livres de jeunesse peuvent déployer leurs talents dans d'autres activités. La spécificité de l'illustrateur de jeunesse n'est ni dans la forme, ni dans une expression particulière, mais dans sa destination: le lectorat. Tous les styles s'y manifestent que ce soit de l'art minimaliste au documentaire hyperréalisme, de l'expressionnisme, de la caricature à l'abstraction poétique...

Les courants artistiques les plus contemporains y côtoient la tradition picturale académique. Il n'y a donc pas de tabous formels.

En revanche, les contenus sont soumis à l'image que la société se fait de « l'acceptable », du « souhaitable » ou du « pédagogiquement correct » pour la jeunesse. A côté de l'esthétique libre, on trouve un contenu contrôlé.

Cette liberté plastique n'est pas due au hasard. C'est la conséquence d'une politique culturelle d'expositions, d'achats par les nouvelles médiathèques et bibliothèques d'albums de jeunesse, permettant ainsi l'expression graphique.

1) La question du destinataire.

L'album est, pour les jeunes lecteurs, leur première galerie, le premier contact avec la richesse d'expression de l'art plastique.

L'accessibilité à l'image, le degré de lisibilité, de déchiffrement de l'image sont souvent des problèmes mal posés. L'illustration s'appréhende par l'émotion, la sensibilité, une démarche plutôt poétique, rêveuse, par l'association de formes et d'idées.

Mais, il faut se poser la question de l'illustration pour enfants?

Les images permettent un accès à tous les graphismes, l'éducation de l'œil aux expériences contemporaines, mais aussi la plongée dans le passé de la peinture, elle devient sans limite! Mais tout est bon pour l'œil.

On voit donc apparaître une actuelle floraison de styles dans l'illustration de jeunesse.

Il faut donc parler de culture de la forme, culture de fond. On entend par là qu'il faut apprendre à percevoir intuitivement « la sournoiserie des images ». Tout cela s'expérimente, s'apprend par des contacts répétés avec les images. Il y a là un champ pédagogique à explorer: « l'intrinsèque liaison entre le fond et la forme ».

D'après Th. Gauthier: « l'illustrateur ne doit voir qu'avec les yeux d'un autre ». Alain Gauthier, lui explique que: « Le regard de l'illustrateur a changé: on ne peut pas illustrer à la lettre. Un livre illustré est une partition à deux voix, pour arriver à la même destination, et qui empruntent des chemins différents. »

On voit donc apparaître « deux voix » qui s'entrecroisent, se superposent, s'éloignent pour se rejoindre en un mariage finalement heureux du texte et de l'image.

Il faut aussi constater ici que dans imaginaire, il y a d'abord image... Tout y est possible. Et cet imaginaire peut aboutir à « l'apprentissage de l'art ».

2) A quoi sert l'illustration?

Plusieurs remarques que l'on peut retrouver maintes et maintes fois diront que c'est pour faire passer « la pilule du texte », que cela peut rendre la lecture moins ennuyeuse, moins abstraite. D'autres iront plus loin en affirmant que les lecteurs se perdent dans l'abstrait, ils passent au travers: dans ce cas donnons-leur des images! Alors un bon dessin vaut mieux qu'un long discours? Serais-ce plus attractif pour la nouvelle génération du virtuel, de l'audio-visuel...? En plus n'a-t-on jamais entendu cette affirmation typique l'image est vendeuse, elle « racole ».

Mais l'image ne sert ni quelque chose, ni quelqu'un. On peut alors supposer qu'elle serve à

sentir en soi des échos, des résonances, à faire naître des émotions, à servir de tremplin pour pouvoir entrer dans un autre univers, mais on peut aussi s'y perdre, s'y projeter, s'identifier.

On ne passe plus alors par un « connais toi, toi même », mais plutôt par un « éprouve toi ».

III. Différents types d'illustrations.

L'illustration obéit à des structures imposées qui diffèrent dans leur expression, leur fond, leur symbolique, des illustrations de romans, d'albums ou de bandes dessinées. Il est donc question, ici, de décrire les lieux d'expression de l'illustration.

1) Le livre.

On sous-entend par là les romans-nouvelles avec des illustrations intérieures qui rythment la lecture, l'enrichissent, la décalent et permettent une lecture parallèle. On les trouve en nombre limité, avec plus ou moins d'images selon le lectorat. La suite des illustrations obéit à une séquence avec des points forts, correspondant à ceux du récit, comme un écho. Le texte y est prédominant.

2) L'album.

Dans l'album on donne la priorité à l'image. C'est elle qui donne le ton, l'atmosphère, le sens. Le texte ne peut être qu'un scénario, voire n'être qu'implicite, disparaître...

L'album est souvent un lieu d'expérimentation pour l'illustrateur, dans lequel il a une liberté presque totale. Cela peut être une introduction à l'art très contemporain, voir la naissance d'artistes, de mondes inconnus. On lance un appel convivial au lecteur. L'album doit aussi avoir son rythme, le fond et la forme y sont liés, il séduit, se montre complice. C'est un compagnon d'imaginaire.

3) L'illustration et la bande dessinée.

L'illustration est par nature synthétique, globale. Même si elle fait partie d'une séquence à l'intérieur d'un texte, elle ne saisit pas un moment unique, exceptionnel, elle est aussi image de l'ensemble. Elle témoigne alors du tout. Texte et image sont la plupart du temps séparés, bien identifiés. L'illustration est en réalité une lecture parallèle.

Illustrer un album est une pratique synthétique, les images sont complètes, homogènes, uniques ou séparées, en tout cas isolées, avec une unité de temps.

Définir l'illustration n'est pas chose facile. Ce terme se voulant tellement général, il en vient à se diviser en sous catégories afin de couvrir un très grand nombre de paramètres qui permettent d'englober toutes sortes d'illustrations.

Dans le cadre de toute lecture d'image, l'enfant est toujours confronté à un personnage à la fois absent et présent de la reproduction: c'est l'illustrateur. En effet c'est lui qui est auteur de sa création, du message qu'il laisse, c'est lui qui crée à partir des mots. Il dialogue en permanence avec l'enfant, il est donc important, qu'au cours de ce développement, ce personnage soit présenté.

Chapitre 2: Illustrateur jeunesse: comment créer des images sur les mots.

Il sera question dans cette partie de montrer ce qu'est un illustrateur, comment travail t-il, avec qui, pour qui.

I. Existe t-il un illustrateur type?

Ce qui est sûr, c'est qu'il n'existe pas de profil type chez un illustrateur. Il vaut mieux définir l'illustrateur selon sa production. Le plus important chez lui, c'est le plaisir de créer, il est le seul maître de la feuille qui est face à lui. C'est un être important, car lorsqu'il réalise une illustration, il tente de retrouver des émotions d'enfance, afin d'être plus proche du lecteur d'images. Il y a donc dans son travail tout une part de jeu et de transmission.

Il faut savoir que l'illustrateur répond à une double appartenance: tout d'abord le réel mais aussi l'imaginaire. En effet, il tente au travers de son travail d'exprimer l'imaginaire. Pour cela, il combine les images qu'il a en tête, invente des histoires qu'il illustre. L'illustrateur se distingue des autres par son intérêt pour la représentation, pour les images en général. Si l'on reprend les dires de Georges Lemoine, illustrateur: « illustrer c'est dire son mot, entrer dans la danse des images ».

Lorsqu'on est illustrateur, il est question de tout mettre en œuvre afin que l'image produite s'approche d'un idéal de perfection. Ce désir de perfection va de pair avec la qualité de l'image graphique qui regroupe l'image illustrée et l'image typographique. Car, il ne faut pas oublier que l'image illustrée est presque toujours associée à l'image typographique. De

ce fait les deux doivent s'entendre, se répondre.

1) La formation d'illustrateur.

Auparavant, il n'existait pas de formation pour devenir illustrateur, tous étaient autodidactes. Ils s'étaient formés après des études artistiques. Ils étaient tous muni de talents multiples. Ils rompaient avec toutes les techniques. Toutes les expressions étaient soulevées, on pouvait alors parler de liberté dans la créativité. C'est grâce à cette plasticité, qui les caractérise, qu'on a vu apparaître certaines audaces. Il n'existait alors aucune barrière entre les genres.

Puis les écoles de l'illustration ont été créées. Des illustrateurs confirmés devinrent des professeurs. Ils initièrent leurs élèves à la « nouvelle illustration », renouant ainsi avec la tradition, pour laquelle avant-garde picturale et illustration allaient de pair. Dans leur travail, on retrouvait tout le savoir-faire, la virtuosité, une maturité graphique... De ce fait le nombre d'illustrateur s'est vu augmenté au fil des promotions. C'est pourquoi, aujourd'hui, même si le critère premier retenu par les éditeurs reste la qualité, d'autres sont venus s'y ajouter: l'originalité de l'écriture, la maturité du style et sa permanence, la capacité à respecter les délais, un savoir se vendre, l'énergie, la fécondité...

Car, il n'existe pas de statut d'illustrateur. Pour être connu et reconnu, seules comptent les publications. L'illustration est un art appliqué. « C'est en illustrant, en multipliant les expériences qu'on forme son style ». Et il existe encore tellement de « terres inconnues » à explorer, que le travail des illustrateurs n'est pas encore achevé.

2) L'illustrateur et...

Il faut savoir que l'illustrateur n'est pas seul pour la réalisation, il doit compter sur de nombreux partenaires avec lesquels il travaille. Mais il travaille aussi dans un but certain de conquérir les futurs lecteurs.

a) ... le marché.

Ces rapports sont relativement simples. Il y a un commanditaire et un producteur, entre eux on a le contrat qui stipule ce qui doit être respecté. L'illustrateur est toujours soumis au jeu de l'offre et de la demande ainsi qu'à la concurrence. Lorsqu'un illustrateur accepte de vendre son travail, il sera alors soumis aux jugements, avec la possibilité de voir son travail refusé, incompris; mais aussi la chance d'être soutenu, reconnu, apprécié et valorisé.

Il faut retenir la fragilité du statut d'illustrateur, car chaque livre est une nouvelle

expérience plastique confrontée à la variation des modes graphiques, à un changement de direction artistique... Il faut donc que ce dernier ne se répète en aucun cas dans ses œuvres, il doit donc tenter d'évoluer sans pour autant se trahir en affirmant son style et en transformant ses échecs. Il doit donc rester fidèle à lui même.

b) ... le directeur artistique.

Le directeur artistique a un rôle majeur pour l'illustrateur, c'est lui qui marie les auteurs aux illustrateurs. C'est lui aussi qui détermine l'identité artistique d'une maison d'édition. Il travaille sur les maquettes, l'aspect plastique des collections, les couvertures. Il joue en quelque sorte un rôle de protection pour l'illustrateur. C'est à lui que revient le rôle d'instaurer un climat de confiance, pour ainsi favoriser la création et dissiper les doutes que pourrait avoir tout illustrateur. Il l'encourage, le redirige lorsque ce dernier s'égaré...

c) ... le lecteur.

Il est essentiel de revenir sur le lecteur, qu'est l'enfant. Il ne faut pas croire que l'enfant est sans préjugés bien au contraire, il est souvent conformiste, soucieux du détail. Pour l'illustrateur c'est un devoir de chercher à le stimuler, à l'initier, le faire réellement participer. C'est pourquoi, tout illustrateur cherche à retrouver le monde de l'enfance, qui est aussi son propre monde mais réinvesti, reconnu: c'est le monde de l'imaginaire, de l'évidence, du plaisir, de l'échappée vers le rêve.

L'illustrateur a le pouvoir de construire des ponts vers l'imaginaire, il tente par ses illustrations de trouver des passages pour amener l'enfant dans ce monde. Tout ceci se construit au fil des pratiques dans divers ateliers, par des expériences actives, ou encore par des rencontres.

Il n'est donc pas aisé pour l'illustrateur de raconter à travers une image car il doit prendre en compte une succession de critères et de personnes. Mais l'illustrateur est aussi une personne qui ouvre le monde de la culture aux lecteurs. C'est pourquoi, ce dernier doit se tenir au courant de tout, voir tout ce que le monde a à offrir afin de présenter aux lecteurs un univers nouveau et culturellement riche.

3) L'illustrateur: éponge culturelle.

Il est bon pour l'illustrateur de fouiner, de rechercher des sensations nouvelles, car « tout est bon pour l'œil » à qui sait voir. Il est essentiel, pour tout illustrateur, de s'immerger

dans le flux des tendances, humer l'air du moment dans le milieu artistique... Car le travail qu'il procure est au carrefour de toutes les disciplines artistiques. L'illustrateur est un individu qui courtise et fréquente tous les domaines. Il se doit de cultiver l'étonnement, la découverte, l'admiration. Il peut être vu comme un prédateur, pour lui, tout est intéressant. Si l'on reprend l'exemple de Claude Lapointe, pour lui « l'illustration est une sorte d'art total ». En effet se confondent en son sein la littérature, la poésie, les arts plastiques, la musique, la pédagogie, l'art oratoire.

On constate que l'illustrateur est soumis à de nombreuses exigences, il doit maîtriser grand nombre de compétences, il est soumis à la rigueur et à de multiples contraintes. C'est pourquoi, il n'existe pas un type précis d'illustrateur de jeunesse, il y en a une multitude selon ce que l'on recherche.

II. L'illustrateur au travail.

L'illustrateur est avant tout un individu. Et chaque illustrateur a ses manières de procéder. Certaines sont communes à tous d'autres plus personnelles. Ce qui est certain c'est qu'il existe une complexité de la mise en œuvre, qui ne va pas de soi, des suites de décisions à prendre et qui ne sont pas toujours claires et peuvent mêmes être en contradictions. Le plaisir de réalisation est là mais il s'accompagne le plus souvent de doutes et de questionnements. Il ne faut pas que l'illustrateur perde de vue la question du plaisir car c'est la source originelle de la création. Et cet aspect est commun à tous les illustrateurs.

Néanmoins, il existe des techniques pour trouver des idées, déclencher l'inspiration.

1) D'abord, il y a le texte.

Lorsqu'il y a un texte, c'est lui qui arrive en premier lieu. Il faut alors que l'illustrateur aborde celui-ci par petites sondes, qu'il en tire le climat, le style. Mais, ce n'est pas toujours le coup de foudre. C'est pourquoi, il faut chercher à s'imprégner du récit par une lecture attentive, l'illustrateur cherche à repérer les mots qui pourront déclencher des séquences d'images.

Cela permet à l'illustrateur d'avoir tout le champ libre pour s'imprégner du texte. Cette période peut être plus ou moins longue mais elle est primordiale pour la suite du travail.

2) Et il y a l'image.

Pour cette phase, l'illustrateur reprend le texte et les mots qu'il avait préalablement

soulignés. Il faut qu'il ressort son choix pour voir apparaître le lieu, les formes qui y sont décrites, les personnages, les vêtements de ces derniers, les couleurs, les cheveux, les attitudes et postures... Tout en créant ces images, il est primordiale de faire un retour au texte source. Cela permet de constater si les images collent au récit, si elles ne sont pas trop redondantes... Puis il faut sélectionner, faire un découpage: avec la scène principale, les moments de tension, le point culminant, la chute... Il est donc question de faire en permanence des aller-retours entre le texte et l'image. Ainsi l'illustrateur confronte constamment les mots avec les images.

Un point important dans tout récit, ce sont les personnages. Ces derniers doivent être permanents pour que le lecteur puisse croire en l'histoire qui lui est racontée. Pour les rendre crédibles, l'illustrateur doit les imaginer vivre, il faut qu'il les possède. S'il parvient à les faire vivre dans ses dessins alors le lecteur n'aura aucun mal à entrer dans la peau du personnage et de vivre l'histoire à travers lui.

Les décors et les costumes peuvent demander un gros travail de recherche de la part de l'illustrateur. Il faut être crédible, faire comme-ci, pour que le lecteur puisse y croire à son tour. Pour pouvoir les dessiner, il faut alors bien comprendre leur fonctionnement, leur structure. C'est pourquoi, il ne faut pas non plus qu'il y est trop de détails car l'image doit rester une lecture rapide, un condensé, une synthèse dynamique du texte.

3) L'illustration: une partie de l'artiste.

Dans les illustrations, il existe des rapports entre l'être et le faire. En effet, le trait, le dessin, le style révèlent l'illustrateur, ses tendances profondes, l'énergie qui l'anime, ou ses retenues, bref sa manière d'être au monde. Mais comme dans toute œuvre d'art, il n'existe pas de clé de lecture stricte, il faut donc se méfier en tant que lecteur des interprétations hâtives et naïves que l'on pourrait faire.

Lorsqu'on parle d'illustration, il faut sous entendre tout ce qui relève du fond et de la forme et non du contenu, bien que fond et forme soient le plus souvent indissociables. L'illustration projette la manière de dessiner ou de peindre de l'artiste. Même la matière utilisée apporte du sens dans le rendu final, et ce style englobe le contenu. L'illustration devient par le style ironique, agressive, neutre, chargée, caressante, saccadée, reposée, lisse, tourmentée... Et c'est à ce style que l'on reconnaît l'illustrateur originel, on l'identifie à une perception d'ensemble. Il y a une grille de lecture implicite, un agencement spécifique, une structure invisible qui ne sont que de lui.

Au final, l'illustrateur est caché, dissous presque en chaque trait, en chaque détail de

l'illustration.

Grâce à la découverte de ce personnage, on comprend mieux la mise en place, la forme des images dans les albums. De plus ces dernières semblent inévitablement en lien avec le texte auxquelles elles se raccrochent.

Nous pouvons donc d'ors et déjà se demander quel lien mystique peut bien lier l'illustration au texte.

Chapitre 3: Le rapport texte/image.

Pour ce qui est de ce chapitre, il m'a fallu croiser bon nombre de lectures pour parvenir à présenter les différents liens qu'il peut exister entre le texte et l'image. Avec tout d'abord un article d'Isabelle DEPAIRE *Interroger la signification des images dans les albums*, le livre de Denyse BEAULIEU intitulé *L'enfant vers l'art autrement*, avec l'article *Des livres beaux comme des tableaux*, et enfin la base de cette partie *Illustrateur jeunesse: comment créer des images sur les mots?*

Il n'est pas rare dans les livres de rencontrer une présentation des différentes fonctions que peut avoir une image. On en connaît différentes, on peut entendre parler d'approche sémiologique. Mais ce que l'on retiendra plus facilement de l'image c'est, bien évidemment, sa fonction esthétique, ludique, narrative, mais aussi pédagogique. N'oublions pas que l'esthétique tient une place importante chez l'enfant. De plus nous avons vu précédemment que l'illustration avait et continue d'acquérir un caractère artistique et esthétique. Ainsi l'image n'est plus seulement un vecteur pédagogique, elle initie réellement l'enfant à l'art. C'est pourquoi, aujourd'hui, le livre pour enfant préfère l'illustration et l'image esthétique. On sait bien évidemment que dans l'album, image et texte forment un tout et qu'il existe différentes fonctions de l'image par rapport au texte. On peut alors se demander quelles sont ces fonctions?

Il faut savoir que certaines images peuvent raconter à elles seules l'histoire et ne

nécessitent pas de texte. D'autres en revanche, présentent l'image comme étant complémentaire du texte.

I. L'image dit la même chose que le texte.

1) Elle est redondante.

Le but de l'illustrateur est de montrer quelque chose de plus ou moins proche de ce qui est dit dans le texte, tout en essayant de ne pas paraître redondant. Néanmoins, selon le texte que l'illustrateur a à mettre en images, il lui est parfois difficile de ne pas paraître redondant face au récit.

C'est lorsque l'image et le texte sont platement collés que l'on obtient uniquement de la redondance. En effet rien ne se passe. On trouve à peu près la même chose, les mêmes informations aussi bien dans le texte que dans l'image associée.

On est bien là dans un rapport étrange: le texte et l'image se retrouvent dans une tension mouvante où la question du risque est constante.

C'est pourquoi l'image peut être un renforcement au texte.

2) L'image renforce le texte.

Ce renforcement se fait à travers des effets visuels. L'image propose une transposition graphique qui interpelle plus directement nos sens et ceux de l'enfant. D'un point de vue visuel l'image marque un contraste entre l'univers propre à elle même et le caractère de la police dans le texte écrit. Elle peut ainsi venir renforcer le sentiment du texte comme par exemple le malaise, la joie, la peur...

Mais l'illustrateur va tenter de trouver l'équilibre texte-image qui doit s'établir et être mis en place.

3) L'image éclaire le texte.

L'image peut en effet éclairer le texte. Dans certains cas, le texte seul ne serait pas compréhensible. L'image est donc là pour élucider l'énigme et dire la même chose autrement, pour apporter une construction de sens. En effet l'image n'est-elle pas un recours pour « les ignorants, les analphabètes »? Car l'image est perçue immédiatement et déclenche des jugements. Au final d'un simple coup d'œil général, le spectateur peut avoir tout saisi du message laissé par l'illustrateur.

Dans cette partie on peut donc penser que texte et image viennent se compléter dans un

seul but: la pédagogie. La trame du texte et de l'image se voient donc intimement liées. Mais cet « équilibre » peut facilement basculer.

II. L'image dit autre chose que le texte.

1) L'image ajoute des éléments.

Il est vrai que l'image plante très souvent le décor du récit et donne des informations spatio-temporelles, cela évite alors au texte une description. Ce cas de figure est très fréquent.

On peut ici se demander quand l'illustration intervient, après ou avant le texte? Généralement elle arrive après l'écrit, mais elle est déjà implicite lors de la genèse du texte. Il est vrai que l'on voit tout de suite si un récit peut ou non être illustré. Comme nous le fait remarquer May Angeli « Illustrer c'est d'abord s'imprégner d'un texte [...] c'est aussi un jeu magnifique où pour créer, on va chercher loin, très loin dans sa mémoire ». L'illustration est d'ailleurs un sujet d'irritation pour l'auteur, lorsque celui-ci est différent de l'illustrateur, car tout ce qu'il avait imaginé peut être exprimé tout autrement par l'artiste. Il n'est donc pas rare que les auteurs souhaitent avoir un droit d'auteur sur l'illustration. Au final, l'œuvre illustrée est une œuvre commune. Image et texte font partie d'un ensemble, d'un tout.

2) L'image source d'un récit parallèle.

Dans certains albums, on trouve une non-convergence entre le texte et l'image, c'est-à-dire que l'on ne retrouve pas les informations données par les images dans ce qui est écrit et inversement. L'image entame donc une relation d'indépendance par rapport au texte. Mais l'un et l'autre participent bien à la construction intégrale de l'œuvre. Le texte nous renvoie au monde intérieur du narrateur (auteur) alors que l'image retrace le récit vu par l'artiste.

L'image devient alors ambivalente. On constate que dans l'illustration, on a comme une incertitude qui peut venir « contaminer » le texte, en le voyant transformer. Le récit devient alors autre et échappe à son auteur. L'illustrateur lui ne connaît pas les mêmes réticences car il est habitué aux interprétations. Il reproduit dans ce cas de figure une autre lecture à travers l'image, qui est celle de l'interprétation.

3) L'image en dit plus que le texte.

L'image peut alors véhiculer des signifiés implicites, un sens caché. Dans certains albums, dont Anthony Browne, une grande partie du sens est porté par les images, qui contiennent

une foule d'indices à décoder au fil des lectures assidues. A chaque lecture, on a la surprise de nouvelles découvertes, tout le sens n'est pas donné immédiatement, ni par le texte ni par l'image. Il est fort probable que dans ce type d'albums on ne soit pas à l'abri d'une nouvelle découverte qui nous renvoi sur une nouvelle piste signifiante. Il est alors intéressant avec les enfants de partir du sens dénoté, j'y vois, pour ensuite passer vers le sens connoté, ce que je comprends (interprétation).

L'image donne à penser, à interpréter, à réagir.

III. L'image comme sujet de l'album.

C'est une catégorie d'albums que l'on rencontre de plus en plus dans lesquels on ne trouve pas de texte et qui peuvent aussi se présenter sous forme d'imagiers divers.

Ces histoires sans texte sont destinées aux enfants. Ces récits se composent d'images construites pour tout dire sans faire appel aux codes et aux conventions.

En effet, on peut constater que l'image plastique se manifeste comme un récit et de façon autonome. De ce fait, sans mots, on peut raconter une histoire, par le biais de l'image plastique et ses ressources d'expression narrative. Enfin « l'image exige une lecture où le langage est déjà impliqué ». L'image peut ainsi dire plus que les mots eux mêmes.

Toutefois, ces histoires sans paroles peuvent être difficiles pour les enfants. On peut également se demander si l'histoire s'en voit enrichie ou au contraire appauvrie. Il est certain qu'il existe des contraintes en voulant tout dire par l'image. Mais est-ce que l'enfant va faire la bonne interprétation du message que l'illustrateur a voulu faire passer? C'est pourquoi l'illustrateur va mettre en place une trame narrative simple, l'aspect esthétique y est mis en avant.

Précisons que dans ce type de récit, la succession de deux images peut amener à l'art de l'ellipse, le lecteur va combler le vide, faire le raccord, inventer des étapes intermédiaires. Ainsi deux images qui se succèdent doivent à la fois être semblables et différentes. Si elles sont trop semblables, alors il pourrait y avoir redondance, trop différentes, elles pourraient amener à des problèmes de compréhension. L'image paraît donc ici moins libre, car elle a sa place dans la trame, avec un ordre de succession logique et arbitraire. Enfin l'image doit être ouverte. Elle doit permettre le lien avec les images et montrer clairement le prolongement de celle d'avant et annoncer la suivante.

En revanche, il arrive tout de même qu'il y ait du texte, mais ce dernier est très court et se

limite généralement à une simple légende, sous la forme d'un titre ou d'une phrase avec parfois un seul mot commun avec l'illustration.

IV. L'image renvoie à d'autres images.

On voit apparaître de plus en plus de références et de reproductions d'œuvres d'art, dans les albums de jeunesse. Ainsi l'album peut fournir une culture littéraire et graphique profondes. En effet faire des jeux, des citations et des références culturelles est une tendance actuelle. Les jeux de références à la peinture ou à d'autres arts prouvent que l'album pour les jeunes, dans son intertextualité, s'offre comme une première approche artistique. Il en va de même pour les grands classiques, comme par exemple Alice au pays des Merveilles que des artistes, comme Claveloux ou encore Browne, ont illustré. On peut aussi se laisser à évoquer les contes de Perrault. Ces livres sont devenus des joyaux à regarder de la même façon que l'on apprécie les livres d'heures.

Ainsi les images deviennent des maillons d'une chaîne culturelle infinie. L'illustration de grande qualité en vient à initier à l'art. Les livres d'art offrent aux enfants la possibilité de vivre des instants de beauté et les entraînent de manière active vers les musées. « Il y aura toujours initiation et retrouvailles qui nous mènent vers l'éternel chemin de l'art ».

Le but de ces albums étant de donner aux enfants une culture, une certaine liberté face aux images, sans qu'ils ne se sentent dominés par elles et sans pour autant en faire des artistes. Ce qui est important c'est de leur apprendre à aimer ce qu'ils regardent. La culture c'est la connaissance et la comparaison.

L'entrée par l'album est donc intéressante car les élèves se prennent très vite au jeu des allusions inter-textuelles et inter-iconiques. Cela permet de générer des activités de recherche, de résolution d'énigmes qui peuvent donner lieu à des mises en réseau et à l'installation de repères culturels. On passe donc par l'association de l'œuvre originale à sa citation dans l'album. On peut tout aussi bien trouver des citations artistiques, un hommage à d'autres auteurs de la littérature, mais cela peut aussi prendre la forme de l'auto-référence, c'est-à-dire le renvoi à soi-même en tant qu'auteur.

A présent nous savons que l'illustration peut entretenir de nombreuses relations diverses et variées avec le texte, quand il en existe un. Mais nous savons aussi que l'album est à destination d'un lecteur spécial: l'enfant. On peut alors se demander si toutes les images peuvent correspondre à cet individu? Quel peut être le rapport établi entre l'enfant

et celles-ci? De plus peut-il les comprendre dans leur intégralité?

Partie II: Quelles images pour les enfants?

Dans les programmes, on constate que l'aspect littéraire est bien développé, mais que la qualité plastique des albums l'est beaucoup moins voir même complètement absente. Pourtant, d'après le bulletin départemental du Nord, en lien direct avec les programmes de 2002, l'album peut être utilisé dans une perspective d'éducation à l'image, d'éducation du regard et même d'un point de vue plus large, donner accès à une culture partagée. Dans cette perspective, on peut se demander si toutes les images sont bonnes à être montrées aux enfants et vers quoi cela les mène.

Toute cette partie se base principalement sur l'ouvrage *L'enfant et les images de la littérature enfantine* de Jacqueline Danset Léger. En effet ce livre évoque les réactions de l'enfant face au livre. Et on sait que dans ces livres pour enfants, l'image y tient un rôle premier de plus c'est une caractéristique de l'album. Toutes les questions, qui relevaient de l'enfant et du lien qu'il peut exister avec les images, étaient dans ce livre. C'est pourquoi, il m'a semblait judicieux de garder cette source dans la construction du propos énoncé.

Chapitre 1: Le rapport enfant/image.

La connaissance des réactions de l'enfant au livre est une condition essentielle de la production d'une littérature enfantine bien adaptée.

Dans les albums de jeunesse, l'image y tient un rôle majeur. Elle en est d'ailleurs une caractéristique. D'après Faucher, « l'image a une redoutable puissance de suggestion et de diversité au niveau de ses emplois » qui exercent leurs pouvoirs sans le secours du texte.

I. L'enfant, les livres et les images.

Il est question ici, de partir de l'enfant, mais il n'est pas forcément question de lui donner la même vision du monde, que celle qu'il s'est lui-même construite.

On voit donc apparaître une quantité de problème comme par exemple, les possibilités de l'enfant à comprendre. Ces questions peuvent d'ailleurs être aussi bien liées aux aspects techniques qu'artistiques vis à vis du livre. Mais aussi l'apparition d'autres problèmes comme la fameuse question du fond et de la forme, le rôle des personnages, le déroulement

de l'action, le cadre, le style graphique, les liens avec les images dans une séquence narrative.

1) L'enfant et les livres.

On peut ici se baser sur l'enquête d'Henriette Clément (1966), qui stipule que ce qui est recherché en premier, par l'enfant, est bien entendu l'image avec son aspect esthétique, mais aussi un rapport texte-image.

On peut alors se demander si l'image procure un enrichissement ou un appauvrissement à l'enfant lorsqu'on lui lit l'histoire?

Il faut pour cela reprendre les propos amenés par Denise Escarpit (1972) dans son enquête. Elle nous y indique que la manière d'aborder l'image dépend en premier lieu de l'âge. C'est, par la suite, l'histoire qui va faire naître l'intérêt pour l'image. L'enfant n'aura donc pas la même approche selon son âge et ses attentes cognitives.

2) L'enfant et les images.

Pour cette partie nous prendrons comme illustrateur de nos propos l'enquête de Stewig (1974) qui nous suggère de prendre en compte les préférences des enfants vis-à-vis de l'image et de ses divers aspects (couleur, formes, proportions, complexité, profondeur...).

On voit alors apparaître une démarcation qui se fait avec l'âge. En effet, les plus âgés apprécient plus les couleurs qui se rapprochent du réel, les images riches en détails, les objets représentés en perspective, ainsi que la stylisation des formes.

On peut également se laisser à évoquer les études menées sur la psychologie de l'esthétique qui servent à illustrer les problèmes relatifs à l'attrait des images dans les livres pour enfants.

L'image peut être d'un tout autre usage, est être un moyen de communication.

Il faut alors se pencher du côté d'Y. Bernard (1976) qui a étudié les « comportements esthétiques » liés à la grande variété des propriétés et qualités esthétiques de l'image.

Il existe dans une image beaucoup d'aspects propres à susciter des réactions chez l'enfant (les différents éléments qui compose une image, qui sont les mêmes que pour un tableau, une œuvre...).

Le déchiffrement des images, quand à lui, est un domaine d'étude plus difficile à délimiter.

On peut alors se demander comment l'enfant appréhende-t-il l'image? Tournons nous vers J-M. Kennedy (1974) qui parle de « psychologie de la perception de l'image ». Il faut pour cela bien distinguer la perception de l'image proprement dite et la perception visuelle de

manière générale. C'est la perception figurative qui appréhende les images au sens large.

3) Pour une analyse des réactions de l'enfant aux images de la littérature enfantine.

Il faut savoir que c'est d'abord sur les images que s'arrête un enfant, même quand il sait lire, et même bien avant de savoir lire. Les livres illustrés sont d'ailleurs les plus regardés.

C'est pourquoi, une place prépondérante est laissée aux images dans les albums de jeunesse, car elles s'adaptent et répondent aux besoins et aux attentes de l'enfant.

Que découvre-t-on dans ces images? Et la réponse est simple: un peu de tout, des thèmes imaginatifs, des formes, des styles... Mais ce qui fait leurs caractéristiques c'est d'être explicitement et volontairement destinées aux enfants. Il nous faut alors parler de Thibault Laulan et du « langage de l'image », cet auteur stipule que pour pouvoir lire une image, il faut savoir la déchiffrer.

C'est alors que Louis Marin précise que le mot lecture peut s'appliquer aux œuvres ainsi qu'aux images. Lire c'est parcourir du regard un ensemble graphique et c'est le déchiffrer, on retrouve bien ces deux opérations dans la lecture d'images. En effet « l'unité de la vision d'un tableau est une totalité structurée, organisée de mouvements de l'œil, une structure de regards ». L'interprétation se fait par le parcours du regard. L'image va donc de paire avec la parole.

II. L'attrait pour les images...

Étant donné que l'enfant est attiré par les images, on peut se demander vers quel type d'images, il va se tourner, s'il va toutes les apprécier et pourquoi.

1) ... réalistes.

Le réalisme correspond à la recherche d'une fidélité absolue de l'objet représenté. Au contraire la stylisation est une simplification et une épuration des figures et des lignes. Les images de la littérature enfantine sont le plus souvent réalistes, elles deviennent plus lisibles, plus claires. Mais, on leur reproche d'être trop conservatrices, traditionnelles et statiques. L'image réaliste a un côté beaucoup plus sage dans l'expression graphique des livres pour enfants.

La question de la fidélité littérale au modèle connu se pose à nous, et on peut se demander,

quand est-il pour le cubisme et autres mouvements artistiques contemporains? Dans ces mouvements on a une variation de la fidélité, une impression de simplification. Le problème ne vient donc pas de l'image mais bien des capacités de l'enfant à comprendre un tel langage.

C'est pourquoi, on constate la primauté du réalisme dans l'appréciation des images par les enfants.

Toutefois, il faut préciser la présence de variante dans le réalisme. On peut se demander pourquoi les images réalistes plaisent autant?

Il faut savoir que plus l'enfant est jeune, plus il a besoin de redondances dans l'information, l'image doit donc être complète. Or, la stylisation est une manière de représentation incomplète de la réalité. D'après Piaget, pour que l'enfant puisse comprendre l'image stylisée, il lui faut avoir acquis la pensée opératoire et l'éveil du goût pour le réalisme.

Il faut alors évoquer l'influence du « système » socio-culturel, de ce fait, le réalisme répond à un besoin de conformité. Tout enseignant doit chercher à éveiller ou même à réveiller l'enfant à d'autres formes de regard sur le réel.

C'est donc, par l'image que l'art s'exprime parce qu'elle est « le langage naturel de ce qui, faute d'être rationalisé, passe pour inexprimable ». Sans pour autant aller jusqu'à dire qu'il y a de l'art dans toutes les images naïves, mais il faut tout de même avouer qu'il y en a encore moins dans le réalisme conformiste.

2) ...incongrues.

L'incongruité se traduit par une certaine contradiction d'éléments dans l'image par un système de juxtaposition. Dans les albums, on trouve surtout deux types d'images incongrues: celles d'animaux dotés d'attributs humains et le genre fantastique. Ce type d'images occupe une place importante dans la littérature de jeunesse et offre de nombreuses variantes.

L'incongruité devient alors une sorte d'irréalisme.

On sait que ces images retiennent l'attention plus que les autres et sont regardées d'autant plus longuement.

Il est question de la distinction entre le réel et l'imaginaire dans ces images, par lesquelles, on retient l'attention des enfants. On y éveille leur curiosité pour produire chez eux un effet esthétique. De plus, dès l'âge de 5 ans, il n'y a plus de confusion entre ce qui existe réellement et ce qui relève de la pure imagination.

Le caractère d'irréalité des images se voit plaire davantage aux plus jeunes. Il est alors

indispensable de distinguer des niveaux, des degrés, des formes de réalité qui peuvent toutes s'exprimer, être symbolisées par des images. Les images peuvent alors devenir « un langage indéchiffrable pour qui s'en tient aux alphabets scolaires ».

3)... complexes.

La complexité d'une image vient du seul fait de la personne et de son propre point de vue. Une image peut alors être plus ou moins complexe du fait du nombre d'éléments mis en place dans celle-ci. La complexité est donc subjective.

Dans les albums de jeunesse, on trouve une assez grande variété de niveaux de complexité: le personnage, le figuré/ le simplifié, la scène avec la richesse du détail... Ces images éveillent la curiosité, l'orientation des préférences esthétiques...

Mais on peut douter sur l'aspect récréatif de ce genre d'images et il faut s'interroger sur la qualité et l'adéquation des images qui sont offertes aux enfants dans les albums de jeunesse.

Un constat majeur est que la complexité attire plus que la simplicité, sa valeur se voit plus renforcée que dans une image simple. Mais c'est aussi une préférence que l'on développe avec l'âge. On considère que c'est vers l'âge de 5-6 ans que se fait la transition des préférences esthétiques vers la complexité. Mais la question des images complexes reste encore assez difficile à expliquer surtout dans les préférences des enfants. Il faut alors que les illustrateurs soient sensibilisés sur l'impact de celles-ci sur l'enfant et le regard qu'il peut porter sur de telles images.

La complexité joue un rôle majeur dans le fonctionnement cognitif, l'attention, l'exploration, la réaction à l'éveil ou encore le jugement esthétique. Il faut l'envisager comme une réalité à multiples facettes. Il existe plusieurs aspects de la complexité: l'hétérogénéité des éléments, asymétrie ou irrégularité des arrangements, nombre d'éléments, la quantité de détails, irrégularité des formes ou des contours... Mais, il faut savoir que tous ces aspects ne font pas réagir tous les sujets de la même manière. Il est d'ailleurs difficile de mesurer « la complexité de la complexité », mais ce qu'il faut retenir c'est qu'il existe un facteur de préférence pour la complexité chez les enfants.

L'enfant est sans conteste intrigué, intéressé, captivé par les images qui l'entourent. Il n'a cependant pas le même rapport face aux images auxquelles il est confronté. Dans le cadre de la société actuelle où l'image est omniprésente, il est nécessaire d'armer les enfants face aux messages que peuvent dissimuler ces images. C'est pourquoi, l'école est là

pour apporter une première culture artistique et des moyens de lecture d'images comme l'analyse plastique. C'est en cela que les illustrations des albums peuvent être vues comme un tremplin vers l'analyse proprement dite des œuvres d'art.

Chapitre 2: Dire et voir par l'image: de la lecture d'images à l'analyse plastique.

Ce chapitre a du être complété par un ouvrage de Martine JOLY *L'analyse plastique*, afin d'avoir un aperçu de ce procédé et donc permettre au lecteur de comprendre comment le livre pour enfant peut amener à une première lecture d'images et vers l'analyse proprement dite.

I. Image et langage:la liberté du lecteur d'images.

Comme nous l'avons vu précédemment, Thibault Laulan, avec son ouvrage sur le langage de l'image, stipule que le message esthétique de l'image est à l'origine d'une première réaction. Tandis que le message sémantique induit à l'action de déchiffrement. Dans ce cas on peut se demander, en quoi l'image est comparable à un langage?

1)Statut analogique de l'image.

Il faut mettre en évidence ce qui distingue une image d'une séquence de mots.

En premier lieu, une image ressemble à ce qu'elle représente, l'image est le fruit d'une imitation, la ressemblance du réel. D'ailleurs n'était ce pas le but rechercher par les artistes en tout temps: représenter le monde qui nous entoure. Malheureusement, ce langage ne peut pas être accessible à tous.

Les images ont ainsi un statut analogique avec une « iconocité » qui n'existe pas dans le codage linguistique. D'un autre côté, si le lecteur d'image parvient à reconstituer la mosaïque des sensations éprouvées par ce qui est représenté, il est alors possible pour lui de faire le rapprochement, une confusion avec la réalité.

2) Caractère linéaire du langage.

Il faut constater le caractère linéaire du langage, alors que dans l'image il n'existe pas de succession d'unités. Les messages dans l'image sont produits sur la trame de l'espace. Le

discours y est co-présents. D'où une infinité de lectures possibles. « La communication de type pictural n'est pas linéaire, mais à deux dimensions » avec d'un côté le peintre qui peint et passe un message et de l'autre le spectateur qui le perçoit.

3) Signe iconique et signe linguistique.

Il y a bien ici deux oppositions. Alors que le signe linguistique est vu comme un signe biface avec sa partie oralisée, sonore, mais aussi avec un concept signifié qui relève du contenu lui-même, on ne trouve rien de pareil dans l'image, car le signe iconique n'est pas biface. Lorsque l'on regarde une image, il faut englober le tout. Et ce qui fait sens c'est le message qui passe à travers elle dans sa totalité, il n'y a donc qu'un concept signifié à travers l'image.

4) Codes de la ressemblance et appréhension séquentielle de l'image.

L'image permet des variations d'ordres qualitatives et quantitatives. De manière quantitative, il faut alors poser la question de la schématisation, de la déformation, de la simplification, de la stylisation.

Les variations qualitatives sous-entendent ce que l'on apprécie de la ressemblance de l'image, dans une même culture. Il existe pour cela des codes de ressemblance.

« Toute image relève d'un univers de représentation symbolique qui répond à des conventions, à des usages socio-culturels et à des traditions ethniques ».

Quand à l'opposition entre image et mots, l'une est source d'informations simultanées, les autres faisant l'objet d'une appréhension obligatoirement séquentielle et linéaire. En effet les modalités ne sont pas les mêmes que ce soit pour la lecture de textes ou la lecture d'images.

5) Liberté du lecteur d'images: questions pour le psychologue.

Il est question ici de la liberté d'interprétation. La plasticité des images permet plus d'ouverture, et les interprétations sont d'autant plus nombreuses et plus denses quand l'image est riche en information. D'après Toubleau « La prise de conscience de cette possibilité de pluralité des significations d'une même image est une de celles qu'il importe de favoriser très tôt chez les enfants. » Il est donc nécessaire de mettre l'accent sur la liberté du lecteur d'image car elle permet d'exprimer une même réalité de manière plus variée.

L'image est un moyen de communication d'information. Il est question derrière une image d'émouvoir, de stimuler le lecteur pour qu'il perçoive l'information, le message que

l'illustrateur, l'artiste a voulu faire passer.

Comment alors le lecteur peut être amené à extraire le message pertinent d'une image?

Pour le moment on peut uniquement parler de tâtonnement.

II. Y-a t-il une syntaxe de l'image?

Même si l'on peut facilement dire que « langage et figuration » relèvent de la même aptitude à extraire une information, l'image figurative n'est pas un langage. elle n'est pas composée par un ensemble de symboles comme les lettres, qu'il faut parvenir à déchiffrer pour comprendre le mot. Ce n'est donc pas un langage dont on peut apprendre le vocabulaire, la grammaire.

S'il y a une syntaxe de l'image, ce ne peut être que celle des choses représentées par l'image. Cette prescription de règles est elle comparable à celle des conventions syntaxiques du discours écrit? C'est ce qu'affirment les théoriciens de l'image et autres auteurs en indiquant que l'image est un langage et qu'elle a des règles plus libres que le langage en lui même. Les règles dites conventionnelles peuvent être renversées d'où une évolution depuis des siècles de l'art et des illustrations. Ce qui est certain, c'est que cette pratique ne répond pas à des règles systématiques. En effet, faut-il rappeler le refus des conventions dans l'art depuis *le Déjeuner sur l'herbe* de Manet.

Mais rien en fait ne permet de dire que l'image n'est pas syntaxiquement libre. De plus elle est « sémantiquement interprétable ». C'est en cela qu'elle s'oppose nettement au codage linguistique. Et s'il y avait des règles de construction, où pourrait-on laisser place à notre interprétation?

III. Aspects de la lecture d'une image.

A travers ce paragraphe, nous allons évoquer les modalités de lecture et les conditions de lisibilité des images. En effet, artistes et illustrateurs ont tous deux recours aux mêmes procédés de représentation. Ils s'adressent à l'intelligence à travers les formes, les traits... tout doit avoir une signification, renvoyer à d'autres objets, s'organiser de manière intelligible. D'après François Ruy-Vidal, « il n'existe pas d'art pour les enfants, de couleurs pour enfants, pas de graphisme pour enfants, pas de littérature pour enfants, mais l'art, la couleur, le graphisme, la littérature... »

L'image dans l'album de jeunesse est une expérience de la « réalité plastique ». La lecture de l'image n'est plus seulement une activité visuelle. L'image n'existe que parce qu'on y lit.

Elle est à l'intersection du regard et de la parole et elle la sollicite.

1) Comment analyser les réponses d'enfants lecteurs d'images.

« La lecture d'image consiste à dépasser le stade de l'énumération des éléments reconnus, afin d'établir des relations entre ces éléments, de recréer une scène. »

On peut trouver trois niveaux:

Tout d'abord l'énumération qui consiste seulement à énumérer les personnages, les objets représentés sans établir aucun lien.

Vient ensuite la description, c'est lorsque l'action est décrite et dans laquelle sont impliqués les personnages et les objets représentés.

Enfin l'interprétation est caractérisée par l'indication, grâce à un commentaire du sujet ou du thème central de l'image, ce qui donne une interprétation d'ensemble.

La lecture de l'image est donc un « moyen de communication et d'expression du jeune enfant ». Ce moyen d'expression est très original. Mais on peut être embarrassé par le vocabulaire choisi par l'enfant et l'emploi de mots imprécis (chose, truc, ça...). Certaines images laissent place à plus de liberté face à l'interprétation et cela peut se répercuter sur la description que fait l'enfant.

L'enfant prend connaissance des différentes informations de l'image par une succession de fixations sur différentes parties. Il y a donc bien une exploration visuelle de sa part.

2) Les effets du contenu de l'image.

Une image offre un nombre plus ou moins important d'éléments. La richesse de la lecture dépend de l'image. Et plus une image donne d'informations, plus elle fera l'objet de découpages en parties ou sous-parties. On peut constater que lorsque des personnages sont présents, cela favorise une meilleure organisation de la lecture de l'image. Peut aussi jouer la disposition spatiale des différents éléments. En effet certaines images permettent de favoriser au mieux une lecture descriptive.

3) Les effets du style graphique.

Les facteurs de réalisme dans l'image jouent un rôle dans la lecture faite par l'enfant. Il sera donc plus aisé pour lui de lire une image réaliste et d'en faire une description. Tandis qu'une image qui relève d'un procédé artistique tel que la simplification fait déjà appel à une prise de distance face à la réalité et utilise un « code », un « style » qui lui est propre.

Mais certains procédés de stylisation permettent de clarifier l'image. C'est pourquoi on en fait usage et plus particulièrement en littérature de jeunesse dans les albums.

IV. Introduction à l'analyse de l'image.

L'analyse d'images provoque le plus souvent des réticences. En effet on peut se demander ce qu'il peut y avoir à dire sur le message visuel, ce dernier peut d'ailleurs se révéler très riche, de ce fait l'analyste peut se demander si l'auteur a voulu dire tout cela. Et enfin l'image qui relève du domaine artistique n'est pas de l'ordre de l'intellect mais plus de l'émotif et de l'affectif.

Mais ce qui est certain c'est que l'image est bien un langage universel. Dans ce cas, on peut se demander comment analyser une image?

1) les fonctions de l'analyse d'images.

L'analyse de l'image peut avoir différentes fonctions, mais une analyse permet d'accroître ses connaissances, de lire ou même de concevoir des messages visuels.

On peut alors parler du goût de l'analyste, ici l'enfant, il est clair que c'est sa propre personnalité, qui va déterminer l'interprétation que ce dernier peut faire d'une image. A travers, l'image, on veut faire appel à l'imagination du lecteur. La composition dans l'image des différents éléments qui la composent sont comme des rouages qu'il faut mettre bout à bout pour pouvoir « maîtriser l'objet » ainsi que ses significations. Une analyse plus fréquente peut augmenter le sens de l'observation et éduquer le regard. Il est donc essentiel, que dès le plus jeune âge, l'enfant soit confronté à ce genre de situation pour pouvoir être à même de comprendre une image et de ne pas être dominé par elle.

C'est pourquoi une fonction majeure de l'analyse d'images est la fonction pédagogique. Cela consiste à prouver qu'une image est bien un langage, mais que pour le comprendre, il est nécessaire de maîtriser les outils de ce langage, pour enfin pouvoir faire sa propre interprétation. Ainsi en ayant compris les fondements même de l'analyse, le jeune lecteur d'images va y trouver une liberté certaine.

Mais qu'elles sont les objectifs et les méthodes de l'analyse?

2) Objectifs et méthodologie de l'analyse.

Il faut savoir que toute bonne analyse se caractérise par ses objectifs. En mettant en place des objectifs, on sait quels outils utiliser pour parvenir à une bonne lecture d'images. Pour

ce qui est ensuite de la méthode, il n'en existe pas une absolue, mais c'est à l'analyste de faire ses choix tout en gardant en tête les objectifs fixés.

On peut alors évoquer la recherche de méthode faite par Roland Barthes. Son objectif étant de chercher si l'image contenait des signes, il invente ainsi sa propre méthodologie.

Cela consiste à dire que les signes trouvés ont la même structure que les signes linguistiques proposés par Saussure, c'est-à-dire un signifiant pour un signifié. Lorsqu'il trouve des signifiés, il leur associe des signifiants et ainsi il obtient des signes complets. C'est ainsi qu'il découvre que certains concepts sont produits par des types différents de signifiants. Cela permet donc de comprendre que l'image est composée de différents types de signes que ce soit linguistiques, iconiques, plastiques, qui ensemble cherchent à construire une signification globale et implicite.

Le projet d'une analyse est donc de découvrir le message implicite véhiculé à travers l'image. Il est donc essentiel de passer, pour commencer, par une description de ce que je vois: un homme, une femme, un rond, du rouge, du jaune... Il est donc question de repérer les différents éléments plastiques comme la forme, la couleur... Grâce à cette distinction, on peut ensuite aller vers une interprétation des couleurs, des motifs, des formes... Cela ajoute à l'analyse la question du choix de ces éléments et ainsi l'enrichit. On cherche à mettre le lecteur d'image à la place de l'artiste, l'illustrateur comment a-t-il procédé pourquoi telle forme, telle couleur, qu'a-t-il voulu exprimer par là?...

Pour l'enfant passer par l'analyse d'images issues de la littérature de jeunesse peut être un tremplin vers l'analyse plastique proprement dite. En effet que ce soit pour une image comme pour un tableau la méthode est toujours la même. L'enfant pourra alors passer de l'un à l'autre sans pour autant changer sa propre lecture ou perception. Il est d'ailleurs préparé à mieux comprendre une œuvre plastique. L'analyse se situe alors entre l'expression laissée dans l'image et la communication car l'enfant va mettre des mots sur ce qu'il voit et sur ce qu'il ressent.

Partie III: Présentation d'une séquence , en arts visuels, à partir des albums *Une histoire à quatre voix* et *Les tableaux de Marcel*, d'Anthony Browne.

Pour tout ce qui relève d'Anthony Browne, on ne peut échapper à Christian BRUNEL qui a su, dans son livre intitulé *Anthony Browne*, présenter tout l'univers de cet auteur-illustrateur hors normes. Ce livre et le dossier pédagogique *Au pays d'Anthony Browne*, en lien avec l'exposition menée sur l'auteur à la médiathèque de Tourcoing en 2004-2005, seront les principales sources motrices de cette partie finale.

Chapitre 1: Au pays d'Anthony Browne.

Pour Anthony Browne, « un véritable album nous parle à la fois de lui-même, de l'humain et du monde ». En proposant une imbrication de ces rapports, l'album produit de la connaissance. L'album propose une modélisation en actualisant une partie du système qui est propre à son genre artistique, c'est-à-dire l'inscription d'images séparées, liées et articulées avec un texte. Textes et images s'y trouvent séparés d'un point de vue typologique mais unis dans une dépendance créatrice de sens basée sur une dynamique qui se veut motrice. C'est là une des forces d'Anthony Browne.

Il confère à l'image une force de regard. Dans ses albums une des caractéristiques majeures reste le livre double. Dans ces derniers, l'image regarde le texte et elle tire avantage de cette situation. Le lecteur de ces albums construit et valide à partir de ce qu'il voit des échanges entre la figuration et la narration.

Il sera alors question de montrer comment Anthony Browne parvient à avoir ce pouvoir sur son lecteur dont la coopération est abondamment sollicitée: mutation du point de vue et de la place du lecteur, substitutions des narrateurs et changement de la focalisation sur les personnages, jeu des regards, hiérarchie des détails, variation de la réalité des fragments d'une même image, nouage d'énigmes, fins ouvertes... Tout chez Anthony Browne n'est que prise d'indices.

Lire ces albums, c'est aussi en apprendre plus sur l'album lui-même, ses possibilités de lectures et ce que chacun est en droit d'en attendre. C'est pour cela qu'il est essentiel de connaître l'auteur et son travail, ainsi que le contenu de ses ouvrages pour pouvoir envisager un travail cohérent et adapté aux élèves.

I. Qui est Anthony Browne?

1) Éléments biographiques.

Dès son plus jeune âge Anthony partage avec son père et son frère aîné la passion du dessin. Son père était lui même professeur de dessin et aurait aimé devenir artiste. C'est d'ailleurs cette figure paternelle qui sert d'inspiration à Antony Browne pour ses personnages de gorilles sympathiques.

Lorsqu'il choisit de faire des études d'art, sa famille s'y oppose. C'est grâce à son père qu'il poursuit un cursus de trois ans au Leeds College of Art. C'est à cette période qu'il le perd. Avec la mort de son père, il perd l'enthousiasme de ses études. Il détestera dessiner les logos d'entreprises et il passera son temps dans des classes de cours sur modèle vivant et réalisera des travaux personnels inspirés de Francis Bacon.

Lorsqu'il sort de son école, il quitte la ville pour la capitale et veut « devenir Francis Bacon ou rien ».

Il commence alors à gagner sa vie en travaillant comme artiste médical. Il fait des compte-rendus d'opérations et d'autopsies peints au pastel ou à l'aquarelle. Il dit avoir beaucoup appris durant ces deux années: « raconter une histoire en une suite d'images, choisir dans le réel ce qui vaut d'être montré, montrer ce qui est caché... ». Avec cette expérience, il exorcise tout le côté morbide de son art.

La création de cartes postales l'aidera à vivre pendant près de quinze ans. Mais grâce à cette nouvelle expérience, il a pu expérimenter de nouveaux styles et nouvelles techniques, et se construire un univers graphique moins désespérant.

Puis il fait une rencontre déterminante: l'éditrice qui publiera son premier livre, Julia MacRae. Mais le succès ne viendra que lentement, « il fallait convaincre les commerciaux qui cherchaient moins de frivolité et plus de rentabilité ». Mais le succès d'*Anna et le gorille* le propulsa au rang de grand illustrateur de jeunesse. C'est d'ailleurs en 2000, qu'il reçoit la plus haute consécration: le prix Hans Christian Andersen, pour l'ensemble de son œuvre.

2) Antony Browne: maître du texte et des images.

On sait que les contraintes de l'album dépendent du mode de création: selon le cas, Anthony Browne peut avoir eu la maîtrise totale du texte et de l'image, pour d'autres il peut n'avoir été que l'auteur des images ou avoir travaillé avec l'auteur du texte dans une véritable collaboration. C'est pourquoi, il peut nous apparaître que certaines de ses œuvres appartiennent à des séries tandis que d'autres semblent autonomes. Mais cela n'interdit en rien de leur trouver des points communs au niveau de la thématique ou même de la forme. Dans ses œuvres, Anthony Browne fait appel à des pratiques littéraires contemporaines et à

des recherches sur la théorie de production et de réception.

Maria Cécilia Silva-Diaz considère que les livres d'Anthony Browne familiarisent le lecteur avec la méta-fiction, qui est comprise comme une rupture avec la réalité. Cela entraîne à réévaluer les mots au contact des images, à déchiffrer les clés de la fiction conventionnelle. C'est pourquoi ces livres prennent place dans la littérature postmoderne. Ce qui est caractéristique chez Anthony Browne, c'est la présence de passerelles entre les livres de l'auteur. En effet des thèmes, des personnages, des lieux reviennent sans cesse. L'enfant peut donc être au cœur même de cet enchaînement de livres et, l'auteur lui ouvrir les portes de la culture et des références.

II. L'univers Brownien.

1) La famille.

Dans ses albums, la structure familiale est toujours présentée de façon restreinte. Elle vit repliée sur elle-même. Cette image de la famille est souvent négative au début de l'album et évolue généralement vers une relation un peu plus chaleureuse et positive. Anthony Browne va même plus loin en nous présentant sa propre famille dans un de ses albums *Tout change*.

On retrouve, au fil de ses textes, différents types de familles. On trouve les familles traditionnelles avec un couple et deux enfants ou un enfant unique. Le plus souvent, la communication passe mal. Dans ce type de famille, les parents y sont plus vus comme des pères et des mères que des hommes et des femmes. La mère est le plus souvent opprimée, isolée. Tandis que le père est un père terne effacé ou au contraire grossier et démonstratif.

On trouve aussi les familles mono-parentales qui semblent un moindre mal par rapport aux autres familles rigides et étouffantes.

Parfois la famille s'agrandit. La naissance est un sujet qui peut amener l'enfant à se poser des questions. C'est pourquoi dans ses illustrations Anthony Browne passe par des métaphores pour illustrer le caractère de l'enfant face à une telle situation. Mais au final, l'auteur montre une famille unie autour du bébé.

Les parents sont des personnages importants. Le père est un des personnages favoris de l'artiste: fragile, balourd ou immature, exubérant ou effacé, adoré par l'enfant ou ne sachant lui parler. Il peut même être caricaturé.

La condition de mère joue un rôle plus important que la mère elle-même. Elle est triste

effacée ou sous la domination de son mari. Parfois elle est simplement absente de l'histoire et quand elle est présente, elle est peu valorisée. Contrairement aux représentations habituelles dans la littérature de jeunesse, la mère n'est ni aimante, ni aimée.

Dans le cas où la famille n'est pas complète, les relations sont croisées, soit de père à fille, soit de mère à fils. Les parents ne sont jamais un recours ou un soutien pour leur enfant.

Chez A. Browne, l'enfant ne peut donc se construire à travers eux, il se construit seul.

2) Les lieux.

Les lieux présents dans l'œuvre d'Anthony Browne, font partie de notre quotidien. L'extérieur est le plus souvent représenté sous la forme d'un décor urbain: parc, zoo, musée, rue...

L'intérieur de maison est aussi largement présenté. L'espace y est truffé de détails, accessoires inattendus ou représentations insolites, porteurs de sens sur l'histoire et sur le comportement des protagonistes.

Les décors urbains portent les marques du décor urbain anglais, avec les murs de briques. Si la population n'est que peu représentée, Anthony Browne nous livre quelques indices sur une réalité sociale. Les pères sont parfois touchés par le chômage.

L'habitat individuel et résidentiel n'apparaît qu'occasionnellement. Il n'inspire pas vraiment le bonheur.

Dans les décors naturels, le parc est un élément récurrent. Il incarne une nature maîtrisée: allées, jardins. Les bancs, arbres, arbustes sculptés, statues et réverbères sont sujets de détournement et permettent à l'auteur de créer un univers fantaisiste, insolite voire surréaliste. Le parc est un lieu de vie sociale à l'anglaise où s'exercent de multiples activités: promenade du chien, jogging, on s'arrête sur un banc, on y pique-nique...

Pour ce qui est des intérieurs de maison, quasiment toutes les pièces de la maison sont présentes que ce soit la cuisine, le salon, la chambre des enfants, la chambre des parents.

3) Les personnages significatifs.

Une des caractéristiques dans l'œuvre de cet auteur-illustrateur, c'est que si l'on exclut les humains, on trouve deux catégories de personnages: les chimpanzés et les gorilles.

Dans les chimpanzés, on trouve le personnage de Marcel. Sa tenue et son prénom, lui donnent un air ringard. Il porte un pull jacquard, une chemise boutonnée, une cravate ou un nœud papillon, un pantalon trop court et des souliers bien cirés. Sa coiffure est en décalage avec son âge et sa posture voutée lui donne un aspect de vieillard. Il est chétif et vulnérable

ce qui n'est pas sans lui poser des problèmes avec les gorilles. Il peint à l'occasion et fréquente les musées.

On trouve également le personnage de Mimi, c'est l'ami de cœur de Marcel, il la protège et prend soin d'elle. Dans *les tableaux de Marcel*, elle apparaît aux côtés de son ami, baigneuse à la grande jatte, explorée auprès de Saint Georges terrassant le dragon, ou épouse malgré elle du terrible Pif la terreur alias l'époux Arnolfini.

Quant aux gorilles, ils sont partout. On peut les distinguer en deux catégories incarnées respectivement par Pif la terreur et Hugo.

4) Le petit musée: objets et accessoires.

Tout l'œuvre de notre artiste regorge de petits détails visuels, d'objets insolites, de clins d'œil au monde de la peinture ou du cinéma et d'effets graphiques. Certains objets sont redondants et peuvent être assimilés à la signature de l'auteur.

On retrouve donc des objets incontournables tels que la banane qui apparaît sous différentes formes, réaliste, symbolique et surréaliste; le débardeur jacquard qui représente Marcel et toutes ses caractéristiques psychologiques; l'œuf ou encore les boîtes de céréales; mais aussi le papillon qui symbolise la liberté, la métamorphose accomplie et le pouvoir de l'imagination.

On trouve aussi tout un autre registre d'objets comme les pommes et les chapeaux qui font référence à Magritte, les chaussures, chaussettes et autres formes de pieds, les objets liés au personnage du père et enfin les livres.

Ce qui est intéressant dans les livres d'Anthony Browne, c'est qu'il y place de nombreuses références artistiques connues, que ce soit des tableaux, des sculptures, des imprégnations d'un artiste ou d'un courant. En effet dans *les tableaux de Marcel*, il procède à la parodie de tableaux célèbres. Les incrustations d'objet issus des œuvres de Magritte ou Dali sont courantes. Il emprunte aussi le procédé des surréalistes celui de fusionner deux objets en un. Il met aussi en scène des personnages et des univers graphiques empruntés à la bande dessinée, au cinéma et au cinéma d'animation.

De même, il pratique l'auto-citation, un personnage d'une histoire peut intervenir de façon anecdotique dans une autre. Et enfin, il s'inspire de l'art des jardins pour créer les décors extérieurs et des univers particuliers.

5) Les métamorphoses et autres transgressions de la réalité.

Notre artiste se plaît à détourner la réalité. Il utilise très souvent le procédé de la

métamorphose qui interpelle l'imaginaire du lecteur et le rend acteur de l'histoire qu'il lit. Les métamorphoses traduisent son amour de la peinture et de l'histoire des arts, mais aussi sa fascination pour la face cachée des personnages et le mystère humain. Il cherche par là à enrichir l'histoire qui peut alors se lire à plusieurs degrés selon l'âge des lecteurs.

Il utilise différents types de métamorphoses. Tout d'abord la métamorphose d'objets avec laquelle il crée des ambiances étranges afin de stimuler l'imaginaire du lecteur. Par ce procédé il renforce le sentiment de rêve et d'irréalité. Certaines sont fortement inspirées du mouvement artistique le surréalisme, l'art du XXème siècle utilisant le rêve et l'imaginaire plutôt que la réalité. C'est d'ailleurs pour cela que l'on retrouve très souvent l'artiste phare de ce mouvement Salvador Dali.

Il procède aussi à la métamorphose du corps de ses personnages. C'est un moyen pour lui d'échapper à la réalité et de révéler son personnage sous un nouveau jour. Mais la métamorphose la plus spectaculaire reste celle de l'auteur lui-même en Marcel? L'auteur s'amuse à semer le doute à la fin du livre *Les tableaux de Marcel*: un homme non-identifiable sort d'une pièce où un masque de Marcel est posé sur la table.

Anthony Browne va même jusqu'à métamorphoser les lieux comme le décor et l'espace. La frontière entre le rêve et la réalité s'accroît et devient de plus en plus floue pour le lecteur. Les paysages oniriques sont de plus en plus présents et interpellent l'imaginaire du lecteur qui devient acteur de l'histoire qu'il lit.

Tout au long des albums d'Anthony Browne, on voit apparaître des ombres, des reflets et des silhouettes. Certaines ombres sont différentes de leur propriétaire, cela vient renforcer le sens de l'histoire, le personnage n'est peut-être pas celui que l'on croit. D'autres ombres sont fidèles à leur propriétaire mais un détail a été ajouté pour donner l'impression d'évolution du personnage. On trouve aussi des ombres sans propriétaire, cette fois l'atmosphère est plus angoissante mais en même temps ludique.

Quant au reflet, il est un moyen pour l'artiste de rendre accessible au lecteur les sentiments et pensées du personnage, sans avoir à les écrire. Et les silhouettes sont toujours une occasion pour l'auteur de jouer avec le lecteur.

III. Présentation des albums.

Pour cette séquence, j'ai décidé de travailler sur les albums d'Anthony Browne, *Les tableaux de Marcel* et *Une histoire à quatre voix*. Ces deux albums sont très intéressants pour l'apport artistique qu'ils dégagent. En effet, tous deux font appel au détournement

d'œuvres d'art connues. Cela peut donc amener les élèves à un certain jeu de découverte ou de redécouverte des œuvres dissimulées: retrouver les « œuvres cachées ».

1) Une histoire à quatre voix.

Cet album est paru en 1998, il est la reprise d'un album du même auteur paru vingt et un ans plus tôt: *Une promenade au parc*.

Dans cet album, l'auteur nous présente « quatre voix », quatre personnages, avec quatre points de vue différents sur la même histoire. Et toutes ces voix n'épuisent pas l'intérêt des lecteurs. Cet album contient une quantité de jeux et de variations autour d'une même situation, cela permet de générer des émotions, des énigmes nouvelles et la possibilité de confrontations des points de vue des lecteurs.

Ce qui le différencie d'*Une promenade au parc*, c'est qu'au lieu d'avoir des personnages humains, on retrouve les gorilles, Marcel et autres personnages cultes de l'univers brownien. Malgré cet aspect, les personnages semblent humains, vrais. L'ensemble devient plus bizarre.

Dans ce récit, il introduit la version des quatre personnages: la mère, le père et les deux enfants respectifs.

Il décide dans ces quatre voix d'introduire de nombreuses références artistiques que ce soit Magritte, Munch, Léonard de Vinci, Guimard, Les Tuileries... De ce fait le lecteur est toujours à l'affût d'une découverte, il devient un petit détective à la recherche de toute référence possible.

Cet album a pour sujet le point de vue, dans tous les sens du terme.

2) Les tableaux de Marcel.

Cet album est paru en 2000, il est pour le moment, la dernière parution de notre auteur. Comme il l'avait fait dans l'album *Marcel le rêveur*, il revisite et investit physiquement des grandes œuvres de l'histoire de la peinture comme *la Joconde*, le couple Arnouldfini, *Le cri* de Munch, le fameux *déjeuner sur l'herbe* de Manet... Anthony Browne procède dans cet album de manière explicite et systématique, il va même jusqu'à mélanger les tableaux entre eux.

De nouveau le lecteur se retrouve en chercheur d'indices et en connaisseur d'œuvres. Implicitement, il se voit jouer avec les différents tableaux, à la prise d'indices, qui au fur des lectures continuent à affluer. Il se voit porter un nouveau regard sur chaque page afin de reconnaître le « vrai tableau » derrière le détournement.

Pour aider son lecteur, l'auteur laisse à la fin du livre une galerie et des repères qui font références aux œuvres présentées dans l'album.

Comme toujours, on retrouve des personnages phares du monde brownien, outre le héros Marcel, on a Mimi et Pif la Terreur. Mais les tableaux de Marcel vont plus loin car à travers chaque mise en scène se jouent les inquiétudes, les désirs de Marcel. L'image devient une sorte de miroir où l'on retrouve les sentiments du héros. C'est alors au lecteur d'images de percevoir et de plonger plus en profondeur dans le monde qu'Anthony Browne nous offre.

Cet auteur-illustrateur a su créer un monde qui lui est propre, qui parle de lui-même et qui à la fois semble mystérieux et préoccupant. Glissant détournement d'œuvres, reproduction et ré-interprétations, il devient un atout pour aborder les arts visuels avec les élèves et plus particulièrement le détournement d'œuvres en Art très souvent répandu dans l'art d'hier et d'aujourd'hui.

Chapitre 2: Créer en détournant.

Les deux albums d'Anthony Browne pourraient très bien être abordés en arts visuels dans le cadre d'une séquence, où il serait question de comprendre le principe de détournement. On pourrait alors proposer cette séquence en cycle 3, dans une classe de CE2. Il serait aussi intéressant de découvrir le principe de détournement tout aussi bien dans la littérature de jeunesse qu'en art. En effet comme nombreux de théoriciens l'ont approuvé, les albums peuvent être une première approche à l'éducation et à la culture de l'image.

Il y aurait donc tout un travail préalable, fait en littérature, pour l'étude approfondie de l'album *Une histoire à quatre voix*. Mais pour ce qui relève des arts visuels, le travail est important. Tout d'abord, il faudrait partir avec à la base l'album proprement dit, puis le croiser avec le second, *Les tableaux de Marcel*, pour enfin aboutir au détournement dans l'art. En effet, c'est un problème intéressant, qui amène à la question sous-jacente du modèle. On cherche à questionner l'élève sur le rapport à l'œuvre. La question est simple: comment créer en détournant une œuvre. Autrement dit on cherchera tout au long des séances, à faire en sorte que les élèves s'approprient les techniques du pastiche, de la parodie... Il serait intéressant pour les élèves de travailler avec le détournement en art, dans un but d'une exploitation de ces méthodes, de plus en plus répandue à l'heure actuelle, où

l'image est omniprésente. L'enseignant pourrait alors se baser sur des artistes du XXème siècle ayant eu recours au détournement. Chez ces artistes, il faudra insister sur le fait qu'il y ait relecture, appropriation de l'œuvre... Mais pour comprendre ce détournement, il est essentiel que les élèves comprennent, connaissent les œuvres originales. Cela les amène alors à une certaine culture et à un catalogue culturel.

Rappelons que les arts visuels appartiennent, dans les programmes, à la culture humaniste qui comprend les dimensions historiques, géographiques, artistiques et civiques et initie aux premiers éléments de l'histoire des arts.

A la fin du cycle 3, l'élève doit être capable de « reconnaître et décrire des œuvres visuelles préalablement étudiées », il faut que l'élève sache « les situer dans le temps et l'espace, identifier le domaine artistique dont elles relèvent, en détailler certains éléments constitutifs en utilisant quelques termes d'un vocabulaire spécifique ». Mais il est aussi question que les élèves aient une pratique artistique afin « d'exprimer ses émotions et préférences face à une œuvre d'art, en utilisant ses connaissances ». Pour cela l'élève sera amené au cours de son année à « pratiquer le dessin et diverses formes d'expressions visuelles et plastiques (formes abstraites ou images), en se servant de différents matériaux, supports, instruments et techniques ». Tout ceci afin d'aboutir à l'invention ou la réalisation d'œuvres plastiques à visée artistique ou expressive.

Cette séquence mettrai donc en avant un procédé artistique très répandu et que l'on retrouve plus particulièrement dans le monde de la publicité.

Il faut savoir que la démarche pédagogique en arts visuels regroupe diverses étapes qui permettent de mettre l'élève en situation de création. Cette conduite créatrice se caractérise par des mises en relation et des confrontations de procédés plastiques, d'œuvres d'art, d'images...

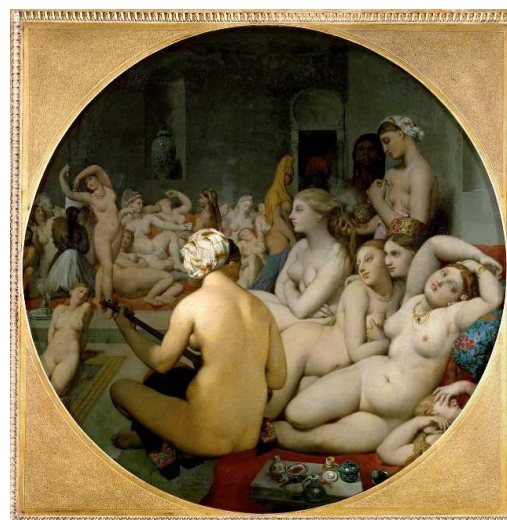
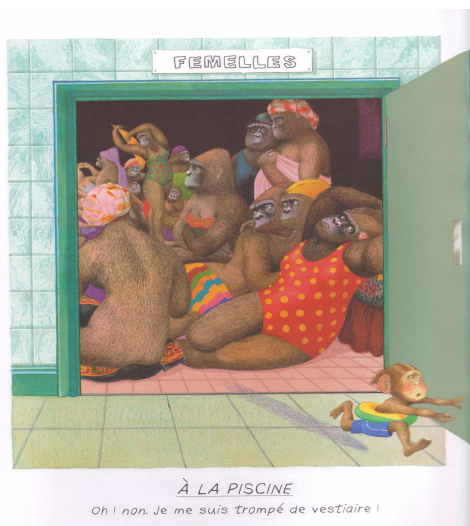
Le soucis étant qu'il faut partir de l'élève, le mettre en contact avec les artistes, en vue d'une première culture, pour ensuite passer à la pratique proprement dite.

Séance 1: Nouvelle approche des œuvres détournées chez Anthony Browne.

Cette séance aura pour but d'introduire par le biais des œuvres détournées chez Anthony Browne, le principe de détournement. En effet, il sera principalement question de voir de quelles œuvres sont issus ces détournement et de comprendre comment l'artiste a procédé.

Dans une première phase, en groupe classe, l'enseignant raccroche les œuvres identifiées dans l'album *Une histoire à quatre voix*. L'enseignant affichera des reproductions de chaque œuvres au tableau. On demandera alors aux élèves de rappeler les noms de chacune d'elles, ainsi que l'artiste correspondant. En effet lors du travail en littérature, à chaque lecture les élèves auront déjà abordé les œuvres, leurs titres et les artistes. On cherche par cette introduction à se remémorer les œuvres étudiées à travers l'album d'Anthony Browne. Après un court rappel de la mise en scène de ces œuvres dans l'histoire, l'enseignant demande aux élèves de se mettre en binôme pour le travail qui va suivre.

Chaque groupe se verra attribuer deux œuvres cachées l'une issue du livre *Les tableaux de Marcel* et l'autre étant l'œuvre originale. Seules quelques ouvertures permettront aux élèves de découvrir les œuvres mystères. On donne alors pour consigne: « Vous allez avoir deux œuvres comme celles-ci (montre un exemple). Pour l'instant, on ne les voit pas, c'est normal elles sont recouvertes mais il y existe des ouvertures numérotées de 1 à 5 (les montre aux élèves), vous allez les ouvrir une par une (fait une manipulation exemple). Entre chaque ouverture de fenêtres, on laisse bien le temps à son partenaire de voir ce qui est représenté. Puis lorsque vous avez tout ouvert, vous ferez une liste des différences et des ressemblances qu'il existe entre ces deux œuvres et si, par hasard, vous connaissez le titre ou l'artiste qui l'a réalisé vous pouvez l'indiquer ».



voici comme exemple le bain turc d'Anthony Browne et celui d'Ingres.

Sur chaque reproduction, on mettra en avant quelques éléments communs, mais surtout les différences qu'il peut y avoir entre elles. Après avoir énoncé la consigne, l'enseignant

demande à deux élèves de répéter la consigne. S'il y a des questions, l'enseignant y répond et peut revenir sur certains points obscurs de l'activité.

Puis il distribue à chaque groupe les deux œuvres mystères. On laisse alors un temps de découverte aux élèves afin de faire le travail demandé. L'enseignant passe dans les rangs afin de constater l'avancée du travail.

On s'attend durant cette phase que les élèves prennent conscience que les deux œuvres mystères ont des éléments communs puisque c'est la même œuvre mais détournée, avec tout de même quelques différences dans leurs aspects, avec des détails ajoutés, retirés, changés...

Pour finir, on fait une mise en commun au tableau du travail établi dans les groupes. L'enseignant place les deux œuvres cachées de chaque groupe au tableau et ouvre peu à peu les fenêtres pour que tous puissent voir, en même temps. Les élèves du groupe concerné énumèrent ce qu'ils ont découvert. Puis l'enseignant dévoile une reproduction de chaque œuvre. Lorsque tous les groupes sont passés, il est intéressant de faire une liste des points communs qu'il existe entre ces œuvres. Ainsi on fait apparaître certains procédés de détournement. L'enseignant met alors en route une feuille témoin des découvertes établies pour la réemployer dans les séances futures.

Séance 2: Les premières réalisations.

Après avoir dégager la séance précédente la notion de détournement et mis en avant quelques procédés. Dans cette séance, il est question de laisser les élèves réaliser un premier jet sur le thème du détournement.

Dans un premier temps, on retrouve la classe en entière. C'est à ce moment que l'enseignant va présenter le projet proprement dit: « Créer en détournant ». On peut alors rappeler quelques notions établies avec la séance précédente et les procédés d'Anthony Browne. Après cette phase de rappel, l'enseignant donne comme consigne: « Voici plusieurs œuvres, comment les transformer, les détourner? ». Il est nécessaire, en arts visuels de mettre les élèves toujours en situation de problématique. C'est pourquoi, il ne faut pas donner une consigne trop importante pour laisser aux élèves rechercher par eux-mêmes une ou des possibilités. L'enseignant précise cependant qu'il est question de s'approprier la ou les œuvre(s) donnée(s) en la ou les transformant.

On est alors dans une situation de mise en pratique. On laisse aux élèves un temps libre pour qu'ils puissent choisir une ou des œuvres et tenter de la ou les transformer. Ce

qui est intéressant, c'est le fait de partir d'une œuvre déjà existante, en l'occurrence une photocopie noir et blanc sur lesquelles on propose d'effectuer des transformations dans le but de créer un détournement. Mais on peut se demander de quelles œuvres partir, celles sur lesquelles on va travailler par la suite, ainsi le lien est déjà établi ou bien des œuvres lambdas. Pour ma part, je partirais d'œuvres qui ont déjà fait l'expérience de détournements afin de pouvoir montrer aux élèves ce que certains artistes ont proposé, en parallèle à la démarche choisie par l'élève. Peut-être que les élèves proposeront une mise en couleurs, des ajouts d'éléments collés, de déstructurer...

Puis, lorsque les élèves ont fini, ils viennent montrer ce qu'ils ont réalisé à l'enseignant. Il est important de faire parler l'élève sur sa production, expliquer pourquoi ils ont détourné de cette manière, le procédé, est ce que tu penses t'être approprié l'œuvre correctement pour la détourner de manière pertinente?...

Il faut être prudent, car il n'est pas question de dévaloriser le travail d'un enfant. Dans ce travail, il ne suffit pas de découper une tête et de la coller sur un autre corps. Il faut que l'enfant comprenne pourquoi il a fait ça. De plus ce que l'on cherche à faire c'est de manipuler une ou des œuvres afin d'en créer une nouvelle qui dise autre chose. On cherche à ce que l'enfant se questionne sur le procédé même de détournement et ce que cela implique réellement.

La séance s'achève avec la collecte des premières productions d'élèves qui pourraient être à la base du travail à suivre.

Séance 3: découverte du détournement en arts: ouverture culturelle.

Cette séance a pour objectif de montrer aux élèves qu'il n'y a pas que les illustrateurs qui se sont prêté au jeu du détournement. En effet, de nos jours on voit apparaître des mouvements comme culture jamming qui se veulent porteurs de détournements et en particulier dans le monde de la publicité. Dans cette séance, on présente aux élèves différentes démarches et procédés d'artistes sur ce même sujet. En effet il sera question de mettre un point d'honneur sur la culture artistique des élèves. Car si l'on ne connaît pas les œuvres originales, toute œuvre détournée n'aura pas de sens ou très peu. L'élève ne pourra alors que l'aborder de manière subjective par une simple analyse. Alors qu'en réalité l'œuvre détournée fait appel à l'œuvre originale, mais en donne un sens nouveau.

Pour commencer la séance, on peut visionner les travaux réalisés précédemment. Il

est en aucun cas question de dévaloriser le travail effectué par les élèves. L'enseignant aura préalablement choisi certaines productions pour leur intérêt plastique. En groupe classe, on fait remarquer ce qui est bien dans ces productions, la composition, la manière de détourner, le procédé... Puis il ouvre le tableau sur lequel, sont accrochées plusieurs œuvres d'artistes différents, qui ont travaillé sur le même thème: le détournement. On peut alors proposer les détournement de Picasso *l'infante Marie-Margherite*, Botero, Dorothée Golz, la grande odalisque de Martial Raysse... bien entendu ce qui est intéressant c'est de croiser ces détournements avec les originaux.

Nous sommes ici dans l'approche d'un procédé artistique. Il est donc essentiel d'identifier les œuvres avec les noms d'artistes, le titre, la nature de l'œuvre, les dimensions... Cette étude se base alors sur la confrontation de différentes œuvres qui traitent de la même notion, mais avec des approches diverses et variées.

Pour chaque œuvre, assez rapidement, on demande aux élèves de dégager, de repérer les éléments plastiques.

Étant donné que toutes ces œuvres ne sont pas forcément de même nature, il est nécessaire pour pouvoir les analyser, d'instaurer un vocabulaire spécifique. S'il s'agit d'une photographie, on retiendra alors les notions de cadrages, plans, points de vue. Pareil pour les peintures, il sera nécessaire de parler de plans, des formes, du fond, de la composition...

Après avoir fait cette première approche sur ces artistes, il est intéressant de leur fournir quelques éléments sur leurs vies afin d'éclairer les œuvres étudiées.

Enfin, il est question de situer le travail de détournement dans son contexte artistique et historique. L'enseignant devra alors présenter en quelques lignes le mouvement culture jamming, mais aussi rappeler que nous sommes nous-mêmes dans l'ère de l'image et qu'actuellement la publicité fait beaucoup appel à ce type de procédé. Et donc faire prendre conscience aux élèves, dans une certaine distanciation, qu'ils peuvent être amené à être des producteurs de nouvelles images détournées. D'où la réutilisation de leurs productions et du débat qui peut s'en suivre.

Séances 4 et 5: Travail d'approfondissement à travers divers ateliers.

L'objectif de ces séances est de pousser les élèves à aller plus loin dans leur démarche artistique, il faut détourner, mais comment? Quel procédé utilisé? Je m'approprie l'œuvre, mais pour dire quoi?... Autant de questions que de recherches qu'il faut mener pour aboutir à l'œuvre détournée finale.

Dans ces ateliers, il faudrait déjà faire comprendre aux élèves que le détournement nous offre de nombreuses possibilités. En effet, on pourrait mettre en place des collections pour montrer les différents détournements que l'on peut trouver que ce soit dans la publicité, les livres, l'art... Bref tout un travail de recherche sur le sujet.

Ensuite, on peut travailler avec les élèves sur différents ateliers en fonction du thème choisit.

Atelier de simplification: Si l'on part sur le principe de simplification, on peut alors mettre en place un atelier qui se baserait sur les formes d'une œuvre que l'on décalquerait. On pourra alors se rendre compte que les élèves ne simplifient pas de la même manière. Tous ne gardent pas les mêmes formes, ne donnent pas autant d'importance à certaines lignes... Puis il suffirait de mettre en couleur le décalquage obtenu. On peut aussi procéder à une simplification par l'usage de papiers découpés, on pourrait alors prendre un tableau dont on demanderait de simplifier les formes.

Atelier sur la forme: La forme peut aussi être un aspect à détourner. En effet, on peut partir d'une image existante et ensuite agir sur elle, en la découpant, la froissant. A travers cet atelier, on met l'élève en découverte de manipulations, afin qu'il sache comment il va procéder par la suite. Ce qui peut être intéressant c'est de faire découper en bandes une image puis de remplir entre elles afin de déformer au maximum le rendu final.

Atelier de recomposition: La recomposition peut également être travaillé dans ces ateliers. Il sera donc question de découper les différents éléments qui composent une image, un tableau. Puis l'élève devra recomposer ces éléments, le sens pourra donc être totalement différent et l'appropriation sera justifiée. Enfin pour achever l'atelier, il devra procéder à une mise en couleurs.

Atelier sur la technique employée: Le changement de technique peut être un point fort pour le détournement. Ce qu'il faut essayer de mettre en avant dans ce type d'atelier, c'est la notion de technique qui doit prendre tout son sens. Tout un travail peut donc être mené sur les différentes techniques mises en œuvre dans les arts visuels (peinture, craie, fusain, photographie...).

L'actualisation comme autre moyen de détourner: Enfin l'actualisation consiste à procéder à un métissage de deux images. Cela permet de travailler à partir des magazines. Ce qui sera important de mettre en avant c'est la question de l'échelle. Pour que ce métissage prenne vie, il faut que les deux images soient à la même échelle. Dans cet atelier, on pourra aussi transformer des tableaux afin qu'ils deviennent des affiches ou des publicités. Il faudra alors faire un point sur la nécessité d'avoir le produit et le slogan comme dans toute

publicité qui se respecte.

Durant tout ce travail, l'enseignant tourne dans les rangs, observe le travail mené par les élèves, les aide dans leurs recherches plastiques, leurs manipulations... Il est essentiel que l'enseignant se donne à 100% dans cette phase et soit très présent aux côtés des élèves, car c'est à ce moment que tout se joue pour la réalisation finale.

Séance 6: Les pistes de travail et réinvestissements.

Dans cette séance, les élèves réinvestissent les connaissances acquises lors des différents ateliers d'approfondissement et réalisent leur projet final.

Après un rappel des techniques vues dans les séances précédentes, les illustrations étudiées, les artistes et leurs procédés. Les élèves sont de nouveau laissés en temps libre au sein de la classe, ils ont pour but de réaliser leur projet. Il faut veiller à ce que les élèves ne prennent pas tous les mêmes procédés de détournement.

Lorsque tous les élèves ont fini, on se remet en groupe classe. L'enseignant récupère les productions. Puis on montre ce qui avait été réalisé en premier lieu en début de séquence et la dernière réalisation afin de montrer ce qui a changé, l'évolution du travail réalisé. On peut même lancer un petit débat sur ce qui est représenté, le sentiment que cela produit, est-ce que l'on retrouve bien l'appropriation de l'œuvre et le détournement...

Il est très important de valoriser les productions des élèves que ce soit le premier jet ou le travail rendu à la fin. En réalisant cette mise en commun, l'élève constate sa propre évolution au sein même de la classe. Il peut alors se rendre compte s'il a, oui ou non, respecté ce qui avait été demandé par l'enseignant. Il faut donc veiller à ce que les élèves se sentent investis dans le travail établi et sache que ce qu'ils ont réalisé est bien, intéressant, pertinent.

Pour finir ce projet, on peut évoquer tous les détournements qui ont pu être réalisés autour de la Joconde. Avec bien évidemment la Joconde de De Vinci, celle d'Anthony Browne qui sont les deux qu'ils connaissent, mais aussi Botero, Andy Warhol, Léger, Dali, Duchamp, Rauschenberg, Paul Giovanopoulos... Et pourquoi pas si l'on a choisit comme base des œuvres qui ont été par la suite détournée, montrer les propositions des artistes.

Le travail sur le détournement est assez facile à mettre en place avec les élèves. En effet par l'introduction avec les illustrations d'Anthony Browne, le rapport à ce procédé artistique semble plus abordable, plus compréhensible. Cet illustrateur permet de faire le

lien avec le domaine artistique, puisque les artistes eux-mêmes se sont vus attribuer le rôle de « détourneur » de grands classiques, par de nombreux procédés. Ainsi les élèves comprennent, qu'il n'y a pas une seule manière de détourner, mais bien d'avantage et à travers cette séquence, ils en font l'expérience. Sa seule action sur l'image ou l'œuvre pouvant être porteuse d'un message artistique nouveau et d'une production riche et pertinente. L'élève se plaçant ici comme un créateur de nouvelles images.

Cette séquence peut également être une première approche pour permettre, par la suite à l'enseignant, d'aborder la question de l'humour en arts. En effet le détournement selon le procédé et le rendu peut amener à la parodie et au rire du spectateur. Il serait donc intéressant de poursuivre sur le sujet, avec une séquence appropriée, qui pourrait elle aussi se baser sur des albums de jeunesse faisant appel à ce procédé.

Tout au long de ce développement, il était question de prouver, comment les illustrations dans les albums de jeunesse, pouvaient être un moyen d'aborder l'image, sa lecture et de donner une première culture artistique à l'enfant.

La littérature s'est beaucoup développée, on est très loin, aujourd'hui, des livres d'éducation destinés à éduquer les futurs rois et princes de France. La littérature pour enfants s'est vue devenir indépendante, novatrice, ce public autrefois délaissé et aujourd'hui un des plus grand acheteur de livres. Mais pas n'importe quels livres. Ce qui attire l'enfant avant tout le reste, ce sont les images, c'est elles qui vont attirer son regard, le questionner, lui parler, lui donner envie de lire le livre...

C'est pourquoi, il était essentiel de présenter le créateur de ces images: l'illustrateur. Il n'est pas n'importe qui, il ne crée pas n'importe comment. Sa démarche est longue, il n'est d'ailleurs pas tout seul à décider. Le texte, l'auteur, le directeur artistique, le destinataire...autant de facteurs qu'il doit prendre en compte lorsqu'il doit mettre des

images sur des mots. Depuis les années 60, on a vu dans le monde artistique s'effectuer une rupture. Auparavant, les artistes étaient eux-mêmes des illustrateurs, mais aujourd'hui un fossé sépare ces deux individus, pourtant très proches, très identiques. Ne créent-ils pas tous deux des images, des œuvres qui cherchent à laisser un message, faire sens au spectateur. De plus les illustrateurs tentent dans leurs images à faire entrer le monde de l'art, ils sont comme des éponges culturelles, ils vont voir des expositions, s'imprègnent d'images en tout genre, étudient l'art. En bref l'illustrateur est le premier artiste en contact avec les enfants, même si ces derniers ne le savent pas vraiment.

Il a donc fallu se demander si toutes les images étaient bonnes à être montrées aux enfants? La réponse est non car, l'enfant n'a pas la même perception du monde que nous. Par exemple face au *Cri* de Munch, on va ressentir le malaise du personnage, de l'artiste, un enfant va peut-être ressentir un sentiment plus fort, plus intense, il peut prendre peur. C'est pourquoi, dès son plus jeune âge, il faut le préparer à ce que ses yeux vont voir, découvrir. Il faut lui donner toutes les armes possibles, pour éviter qu'il ne se sente désarmé, dominé par ces images. Mais plutôt qu'il se sente maître de la décrypter et de la comprendre.

Dans ce sens, l'illustrateur connaisseur de son public, doit s'appuyer sur les images que peuvent aborder les enfants. Avec l'âge les besoins ne restent pas les mêmes, images réalistes, complexes, incongrues vont être vues et appréciées par différentes générations, mais continueront de plaire aux enfants. C'est pourquoi, on les retrouve facilement dans les albums de jeunesse. On sait qu'elles parleront et plairont aux enfants.

Dans le cadre de l'école, l'élève est amené à étudier les albums de la littérature de jeunesse. En effet, les programmes officiels proposent une liste de livres prenant en compte le niveau de lecture pour le texte, mais aussi les images qui ne peuvent pas être abordées avant un certain niveau pour quelques livres. Pour ne citer qu'un exemple, Claude Ponti ne peut pas être abordé avant le cycle 3, de par ses images, l'histoire racontée... De ce fait, l'album peut, bien évidemment être étudié dans le domaine du français, mais aussi pour son apport artistique.

Pourquoi, cet outil ne pourrait pas servir de tremplin entre la lecture d'images et l'analyse plastique proprement dite. Si l'on sélectionne des albums qui parlent déjà d'art, comme ceux d'Anthony Browne, cela permet de passer plus facilement de l'un à l'autre. On sait que l'image est un langage, non pas linéaire comme le langage écrit mais qui se fait par une succession de prises d'informations afin de déchiffrer le message laissé. L'image, comme toute œuvre artistique, est porteuse d'un message induit par l'artiste. Instruire les élèves sur la manière de prendre ces informations, dans l'image, de les mettre en lien entre elles et de

tenter de comprendre ce que ces différents éléments signifient, peut être une première approche à la lecture d'images et pourrait faciliter l'entrée à l'analyse plastique. Cependant, c'est à l'enseignant de choisir le meilleur album possible en vue de la réalisation de ce travail. Pour ma part, ici, j'ai choisi de travailler avec les albums d'Anthony Browne, *Une histoire à quatre voix* et *Les albums de Marcel*, car tous deux faisaient appel au détournement d'œuvres connues. Ainsi, ils permettent d'aborder un procédé artistique de plus en plus répandu, d'autant plus à l'heure actuelle avec la publicité. Mais c'est aussi une façon d'instaurer une première culture artistique chez les élèves. Pour comprendre tout détournement, il est primordial de connaître l'œuvre source, car celle-ci portera un sens tout autre que celui de l'œuvre détournée.

Ainsi l'album peut être une première approche, sinon la première approche à la culture de l'image, chez les enfants. L'illustrateur étant le premier artiste en contact avec eux, laisse au travers de ses images un message. L'école est là pour leur apprendre à lire ces images et à les comprendre, pour qu'ensuite, ils puissent tout aussi bien lire les œuvres d'art que les images de notre ère.

Bibliographie.

Ouvrages sur la littérature de jeunesse: généralités, aspects historiques.

C. Poslaniec, *L'évolution de la littérature jeunesse de 1850 à nos jours*, collection thèse à la carte, ANRT, Paris, 1997.

Histoire du livre de jeunesse d'hier à aujourd'hui, en France et dans le monde, Gallimard jeunesse, Paris, 1993.

H. Zoughebi, *Panorama de l'illustration du livre de jeunesse*, édition du cercle de la librairie, DL 1996.

Ouvrages sur l'aspect esthétique et les images dans les albums de jeunesse.

J. Beguery, *Une esthétique contemporaine de l'album de jeunesse de grands, petits livres*, éditions l'Harmattan, Paris, 2003.

A. Lorrant-Jolly *Images des livres pour la jeunesse, lire et analyser*, éditions Thierry Magnier, Paris, 2006.

J. Perrot, *Jeux graphiques dans l'album pour la jeunesse*, CRDPI, université Paris-Nord, 1991.

D. Beaulieu, *L'enfant vers l'art*, autrement, Paris, 1997.

J. Danset-Léger, *L'enfant et les images de la littérature enfantine*, deuxième édition, collection psychologie et sciences humaines, éditions Mardaga, Paris, 1988.

M. Joly, *Introduction à l'analyse de l'image*, Armand Colin, Paris, 2007.

Ouvrages sur l'illustrateur jeunesse.

D. Maja, *Illustrateur jeunesse: comment créer des images sur les mots*, éditions du Sorbier, Paris, 2004.

C. Bruel, *Anthony Browne*, collection Boite à z'outils, Etre Eds, Paris, 2001.

Revue Citrouille n°46, *Dire et voir par l'image*, mars 2007.

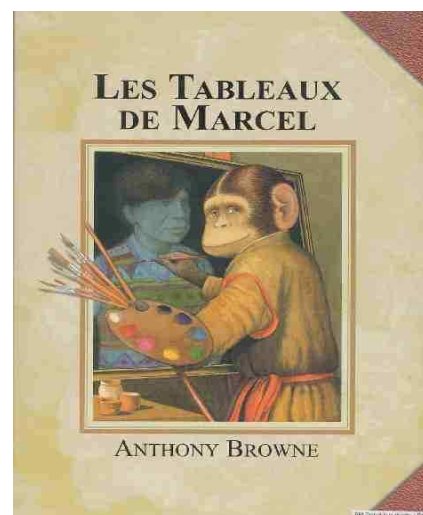
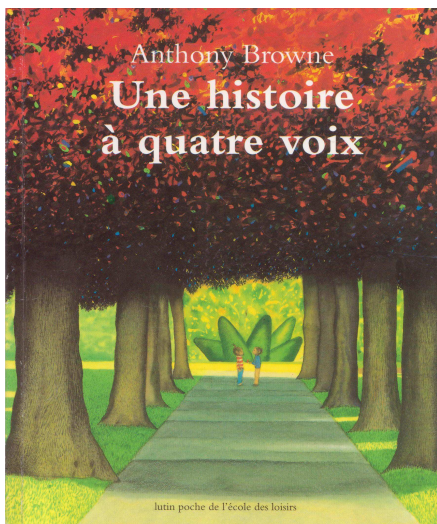
Autres documents.

Article d'I. Depaire, *Interroger la signification des images dans les albums*, Audenge, 9 novembre 2005.

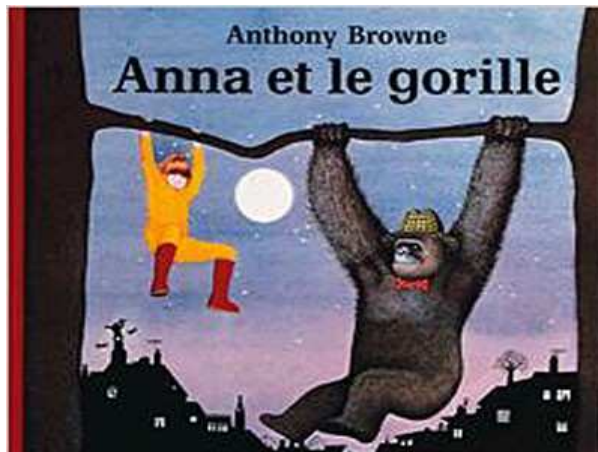
Les programmes officiels de 2007 et les dossiers d'accompagnement des programmes de 2002.

Annexes.

Quelques albums d'Anthony Browne.



Une histoire à quatre voix, 1998

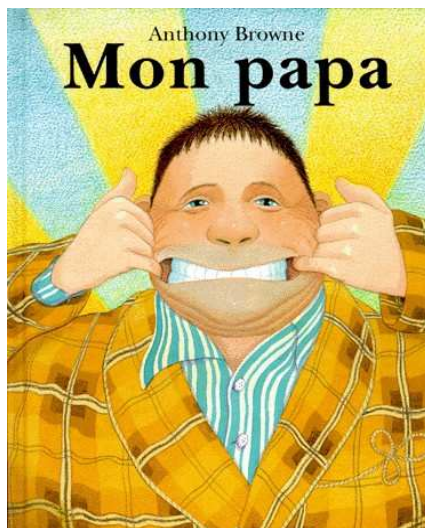


Anna et le gorille, 1983

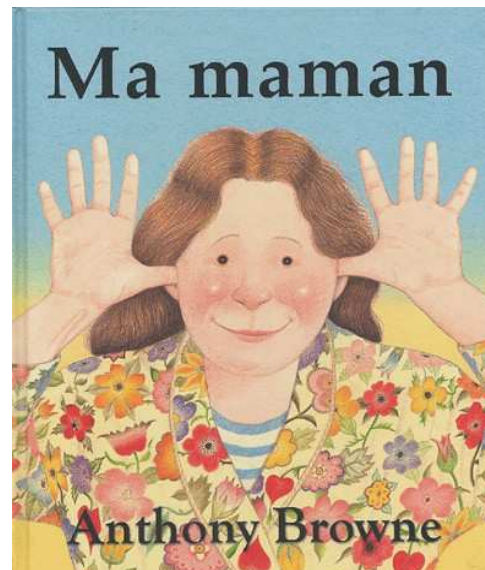
Les tableaux de Marcel, 2000



Marcel le rêveur, 1997



Mon papa, 2000



Ma maman, 2005

Œuvres d'appuis pour la séquence et références artistiques.



La grande odalisque, Ingres 1814
Raysse 1964



La grande odalisque,



Durer, *Autoportrait à la fourrure*, 1500
2009



Dorothee Golz, *Durer autoportrait*,



Vermeer, *jeune fille à la perle*, 1665
2009



Dorothee Golz, *Jeune fille à la perle*



L'infante de Velasquez, 1653 et celle de Picasso 1957



Louis XIV en costume de sacre, Rigaud, 1701



Botero, Louis XIV, 1973