



**HAL**  
open science

# Lire David Wiesner : création et narration, de l'album à l'application numérique

Séverine Billot

► **To cite this version:**

Séverine Billot. Lire David Wiesner : création et narration, de l'album à l'application numérique. Littératures. 2018. dumas-02076976

**HAL Id: dumas-02076976**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02076976>**

Submitted on 22 Mar 2019

**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.

# **Lire David Wiesner**

## **Création et narration, de l'album à l'application numérique**

Université d'Artois – UFR Lettres & Arts  
Master 2 – Parcours « Textes, auteurs, culture »  
Spécialité *Littératures d'enfance et de jeunesse*

**Mémoire de recherche réalisé sous la direction d'Éléonore  
Hamaïde-Jager**

Année universitaire 2017/2018

**Séverine Billot**



# Résumé

Primauté accordée au récit iconique, prédilection pour l'album sans texte, intervention dans deux médiums distincts, imprimé et numérique : spécificités qui invitent à interroger la création de David Wiesner, auteur-illustrateur américain contemporain. Point d'entrée privilégié, le rapport à l'image conduira ici à questionner les modalités de narration visuelle mises en œuvre par l'artiste, les thèmes, motifs et enjeux sous-tendant sa production, ainsi que la dynamique reliant albums et application.

## Mots clés

Album – Narration – Wiesner, David



# Sommaire

|  |           |
|--|-----------|
| <b>Introduction</b>  | <b>9</b>  |
| <b>I – Wiesner, ou l’art du récit en images</b>                      | <b>17</b> |
| <b>1.1. Narration de l’image, narration par l’image</b>              | <b>17</b> |
| 1.1.1. Primauté de l’instance visuelle                               | 17        |
| 1.1.1.1. Narration(s) iconique(s)                                    | 17        |
| 1.1.1.2. Texte détourné, langages non lisibles, jeux de sonorisation | 18        |
| 1.1.2. L’album sans texte, œuvre complète                            | 20        |
| 1.1.2.1. Aux origines du sans texte : une finalité pédagogique       | 20        |
| 1.1.2.2. Une émancipation venue de la bande dessinée                 | 21        |
| 1.1.3. Narration iconique, production sémantique                     | 22        |
| <b>1.2. Wiesner, art et virtuosité du langage iconique</b>           | <b>23</b> |
| 1.2.1. Investissement de l’espace, structuration du récit            | 23        |
| 1.2.1.1. À l’échelle du support : format et jeu sur la matérialité   | 24        |
| 1.2.1.2. À l’échelle de la double page : mise en espace et narration | 26        |
| a) « Diversité et flexibilité » de la double page                    | 26        |
| b) Cadres et cadrages : une rythmique narrative                      | 30        |
| 1.2.1.3. À l’échelle de l’album : enchaînements et raccords          | 31        |
| a) Paratextes : le récit au-delà de l’album                          | 32        |
| b) Positionnement graphique, récurrences chromatiques                | 34        |
| c) Au-delà de la page : raccord et continuité                        | 34        |
| 1.2.2. Langages stylistiques, grammaire narrative                    | 35        |
| 1.2.2.1. Multiplicité de langages plastiques                         | 35        |
| 1.2.2.2. Unité et pluralité de styles graphiques                     | 36        |
| a) Une triple influence picturale                                    | 36        |
| b) Cohérence et variations stylistiques                              | 39        |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>II – Au-delà du réel : thèmes, motifs et enjeux wisnériens</b>           | <b>43</b> |
| <b>2.1. Déploiements de l’imaginaire</b>                                    | <b>43</b> |
| 2.1.1. Prégnance du fantastique   | 43        |
| 2.1.1.1. Le fantastique, entre rationnel et irrationnel                     | 43        |
| 2.1.1.2. Expression et manifestations du fantastique chez Wiesner           | 44        |
| a) Banalité du réel, irruption du surnaturel                                | 44        |
| b) Mondes extraordinaires, imbrications spatio-temporelles                  | 45        |
| c) Un fantastique non inquiétant  | 46        |
| 2.1.1.3. Un fantastique teinté de science-fiction                           | 47        |
| 2.1.2. Omniprésence de l’onirisme   | 49        |
| 2.1.2.1. Rêve et imaginaire   | 49        |
| 2.1.2.2. Perspectives surréalistes  | 50        |
| 2.1.2.3. Une œuvre empreinte d’humour                                       | 51        |
| <b>2.2. Cadre narratif, support matériel : franchir les limites</b>         | <b>53</b> |
| 2.2.1. Inscription du récit dans un cycle                                   | 53        |
| 2.2.1.1. Les classiques de l’album sans texte revisités                     | 53        |
| 2.2.1.2. Une narration cyclique   | 54        |
| 2.2.2. Une, deux, trois... quatre dimensions                                | 55        |
| 2.2.2.1. Temps, distance, mouvement   | 55        |
| 2.2.2.2. Recherche de la profondeur   | 58        |
| 2.2.3. Transtextualités : références de l’œuvre, références à l’œuvre       | 59        |
| 2.2.3.1. Intertextualité, intericonicité                                    | 59        |
| 2.2.3.2. Intra textualité, intra iconicité                                  | 61        |
| 2.2.3.3. Intermédialité : l’influence de <i>2001, L’Odyssée de l’espace</i> | 62        |

|  |           |
|--|-----------|
| <b>III – Lire Wiesner, de l’imprimé au numérique</b>   | <b>65</b> |
| <b>3.1. Lire l’image, une compétence spécifique</b>  | <b>65</b> |
| 3.1.1. Décoder l’image, une exigence de lecture  | 65        |
| 3.1.1.1. L’image, fausse évidence  | 65        |
| a) Signifiants et signifiés iconiques  | 66        |
| b) <i>Mardi</i> : exemple de sémantique iconique wisnérienne                                   | 67        |
| 3.1.1.2. Lire l’image : un apprentissage   | 68        |
| 3.1.2. Album sans texte et spécificités lectorales   | 69        |
| 3.1.2.1. Complexités du sans texte   | 69        |
| 3.1.2.2. Lectures et relectures : le lecteur co-auteur ?                                       | 71        |
| <b>3.2. Wiesner, une lecture immersive et exploratoire</b>                                     | <b>74</b> |
| 3.2.1. Perdre ses repères  | 74        |
| 3.2.1.1. Des mondes imbriqués  | 74        |
| 3.2.1.2. Des repères brouillés   | 76        |
| 3.2.2. Imprimé et numérique : quand <i>Spot</i> donne à (re)lire Wiesner                       | 77        |
| 3.2.2.1. Spécificités du numérique   | 77        |
| 3.2.2.2. Nouveau récit, nouvelles lectures : le numérique, un renouveau anticipé par l’album ? | 79        |
| a) Une lecture spatialisée   | 79        |
| b) Une gestuelle renouvelée  | 80        |
| c) Début et fin : les bornes narratives en question  | 82        |
| 3.2.2.3. Wiesner, ou l’intermédialité de l’album   | 83        |
| a) Album et interactivité  | 83        |
| b) Wiesner, ou l’anticipation des potentialités du numérique                                   | 84        |
| <b>Conclusion</b>  | <b>87</b> |
| <b>Annexe</b>  | <b>89</b> |
| <b>Sources</b>   | <b>93</b> |
| <b>Bibliographie</b>   | <b>95</b> |





# Introduction

Singulière.

Qualificatif qui, à plus d'un titre, semble s'appliquer à l'œuvre de David Wiesner : primauté, voire exclusivité, conférée à l'instance iconique, thématique fantastique mêlant onirisme et science-fiction, imbrication entre univers et récits, intervention dans deux médiums radicalement distincts – imprimé et numérique – se répondant pourtant étroitement... Tout ici paraît de nature à déconcerter le lecteur approchant pour la première fois la production de l'artiste.

## Wiesner : de la découverte d'un auteur à l'exploration d'une œuvre

À cet égard, la découverte simultanée de *Spot* et du *Monde englouti* constitue le point de départ de la présente recherche. À l'étonnement initial, non dénué d'un certain inconfort – absence du verbe propulsant de plain-pied le lecteur au cœur de l'image, déconcertants emboîtements visuels et narratifs – succéda cependant un triple intérêt : curiosité, au-delà des œuvres mentionnées, en direction de l'univers de l'auteur, sensibilité à la narration iconique, questionnement quant à la création numérique.

### Du *Monde englouti* à *Spot*

Application proposant un voyage dans cinq univers fantastiques, *Spot*, édité en 2015, semble en effet constituer le prolongement technologique des thématiques et de la narration sous-jacentes au *Monde englouti*, album sans texte publié dix ans auparavant : reprise de l'univers marin, réemploi de motifs et procédés visuels (créatures hybrides, zooms successifs générant un effet de profondeur), exclusivité du visuel dans le traitement du récit traduisent ainsi une évidente continuité entre l'album et l'application<sup>1</sup>.

Dès lors, les similarités entre les deux œuvres semblent autoriser une interrogation quant à de possibles liens entre album sans texte et numérique : par sa narration exclusivement iconique, *Le Monde englouti* peut-il être lu comme précurseur de l'application ? Symétriquement, dans quelle mesure la construction narrative de *Spot* emprunte-t-elle à l'album, voire en permet la relecture ?

---

<sup>1</sup> Quand *Le Monde englouti* relate la découverte par un jeune garçon de fonds marins fantastiques, *Spot* propose d'explorer cinq univers, océanique (Oceana Prime), félin (Katzaluna), minuscule (Lower Rugg), robotisé (Mekanikos) et extraterrestre (mentionnée dans un alphabet créé par l'auteur, la dénomination de ce dernier demeure indéchiffrable).

Afin de répondre à cette double interrogation, il est apparu nécessaire de dépasser le cadre de ces seules œuvres et de porter un regard d'ensemble sur la production de l'artiste. À cet égard, une première analyse permet de mettre en lumière toute la richesse de la création de Wiesner, et, plus encore, d'en identifier les résonances courant d'une œuvre à l'autre.

Outre l'omniprésence du fantastique, la production de Wiesner se caractérise ainsi par la préférence accordée à la narration iconique, exprimée par l'usage du sans texte (*Sector 7, Le Monde englouti, Chute libre, Spot*) ou du « quasi sans texte<sup>2</sup> » (*Mardi, Monsieur Chat !*), ainsi que le rôle spatialement et narrativement réduit de l'instance verbale dans le cas de l'album avec texte (*L'Ouragan, June 29, 1999, Max et son Art*)<sup>3</sup>.

À cela s'ajoutent multiplicité des langages plastiques empruntant à la bande dessinée (*Mardi, Le Monde englouti, Monsieur Chat !*), au cinéma (*Chute libre*) ou à la photographie (*Le Monde englouti*), insertion d'image dans l'image selon un processus de récursivité, imbrications temporelles et spatiales (*Chute libre, Le Monde englouti, Spot*), jeux de récurrences graphiques selon une dynamique appuyée de transtextualité. À cet égard, *Spot* semble embrasser la totalité des enjeux sous-jacents aux albums, à la manière d'un point d'orgue thématique, graphique et narratif, que viendrait transcender le médium numérique.

Dès lors, l'appréhension de l'œuvre de Wiesner invite à s'interroger quant aux spécificités narratives portées par l'album sans texte et la création numérique.

### **L'image, de l'illustration à la narration**

Si l'album peut être défini comme

Un support d'expression dont l'unité première est la double page, sur lequel s'inscrivent, en interaction, des images et du texte, et dont l'enchaînement de page en page est articulé<sup>4</sup>,

l'album sans texte semble obéir à une double logique d'émancipation et d'expansion de l'image :

Si l'on voulait résumer d'une phrase l'évolution des rapports entre le texte et l'image dans la littérature pour enfants du XVIII<sup>e</sup> siècle à aujourd'hui, il suffirait de dire : l'image entre dans

---

<sup>2</sup> Ce qualificatif emprunte à l'expression de « presque sans texte » élaborée par Sophie Van der Linden et désignant un album comportant des éléments textuels, dont la présence, effective mais mineure, n'altère toutefois pas le caractère essentiellement visuel de la narration. L'auteur indique cependant renier désormais cette notion. Voir Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *Hors-Cadre[s]*, octobre 2008 à février 2009, n°3, p. 8.

<sup>3</sup> *Les Trois cochons* constitue à cet égard une exception notable au sein de la production de l'artiste, l'album jouant de l'intertextualité et proposant une relecture totalement originale de trois hypotextes patrimoniaux.

<sup>4</sup> Sophie Van der Linden, *Album[s]*, Arles, De Facto/Actes Sud, coll. « Encore une fois », 2013, p. 29.

les livres pour enfants, y fait sa place, envahit progressivement les pages jusqu'à en expulser le texte<sup>5</sup>.

En effet, alors que l'album fonde le récit sur l'articulation des instances verbale et iconique, l'album sans texte confie à la seule image la charge de la fonction narrative.

À cet égard, absence de texte n'emporte nullement absence de récit, non plus que d'histoire. « Signifié ou contenu narratif<sup>6</sup> », l'histoire constitue en effet une « séquence d'événements dont l'enchaînement se raconte : par la parole, par le geste, par l'écrit ou par l'image<sup>7</sup> » selon une organisation définie par l'auteur et matérialisant le récit, ce dernier étant entendu comme « signifiant, énoncé, discours<sup>8</sup> ». *Chute libre* relate ainsi le voyage onirique d'un jeune garçon, quand *Le Monde englouti* raconte, dans un emboîtement spatio-temporel, la découverte d'un appareil photographique révélant l'existence d'un univers sous-marin fantastique.

Dès lors, l'album sans texte doit être lu comme une proposition maximale de narration visuelle, donnant sa pleine expression au langage iconique. Conséquence de cette dynamique, l'image ne se réduit nullement à une illustration interagissant avec le texte selon un degré variable de primauté ou de subordination, mais constitue le plein vecteur du récit, unique médium de production de sens.

Exclusivité qui, par suite, conduit à interroger les modalités de construction narrative mises en œuvre par l'auteur, ainsi que la lecture qui peut en être faite. À cet égard, l'album sans texte, parfois qualifié de « muet<sup>9</sup> », surprend, étonne, voire déroute : appelant lectures et relectures, il exige ainsi de

Quitter le confort du spectateur du « son et image » qu'est l'album lu à voix haute pour se hisser au rang d'acteurs, et même d'« activateurs » d'un mécanisme d'une autre nature<sup>10</sup>.

Spécificités du sans texte qui se doublent, chez Wiesner, de la pleine exploitation des ressources permises par le médium numérique.

---

<sup>5</sup> Ce constat d'Isabelle Nières-Chevrel est mentionné par Christiane Connan-Pintado, « Des histoires sans paroles ou presque », *Nous voulons lire !*, septembre 2008, n°176, p. 23.

<sup>6</sup> Gérard Genette, *Figures III*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1972, p. 72.

<sup>7</sup> Yann Fastier, « Au salon », *Hors-cadre[s]*, octobre 2008 à février 2009, n°3, p. 14.

<sup>8</sup> Gérard Genette, *Figures III*, *op. cit.*, p. 72.

<sup>9</sup> Bien que le qualificatif de « muet » fasse l'objet d'un emploi récurrent, notamment chez Valérie Ducrot et Yann Fastier, on lui préférera, dans le cadre de la présente recherche, l'expression neutre de « sans texte ». En effet, ainsi que l'indique le *Trésor de la langue française*, l'adjectif « muet » caractérise ce « qui est silencieux » et « s'oppose à un objet sonore par destination ». À l'album muet ferait dès lors contrepoint, non un album avec texte, mais un document doté de propriétés sonores. Voir le *Trésor de la langue française*, entrée « [Muet](#) » [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>10</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 7-8.

## Le numérique : nouveau dispositif, nouvelles narrations ?

Support multimédia par nature, associant image, texte, son et/ou vidéo, l'application numérique<sup>11</sup> se révèle dispositif hybride, questionnant, par son principe d'interactivité, son fonctionnement tactile et le caractère mobile, voire impermanent, de son contenu, les critères traditionnels d'appréhension du livre, du récit et de la lecture.

À cet égard, la possibilité offerte au lecteur de « modifier l'apparence du livre<sup>12</sup> » constitue le fondement même de *Spot* : d'un geste des doigts, un point sur le dos d'une coccinelle devient atoll, une moisissure se transforme en paysage, un morceau de sucre ouvre sur une galaxie. Par zooms successifs, le lecteur progresse dans l'application, explorant ses différents niveaux, se déplaçant d'un monde à un autre *via* un système de passages et correspondances disséminés au sein de chaque univers.

Si cette capacité à bouleverser la construction et l'appréhension du récit peut être lue comme marqueur du numérique, *Spot* révèle cependant une évidente filiation d'avec l'album wisnérien. Outre la reprise du graphisme propre à l'artiste, le thème du voyage constitue ici le point de départ de l'exploration de cinq mondes fantastiques, héritiers en ligne directe des univers créés par l'auteur : de même qu'*Oceana Prime* manifeste l'exact pendant des fonds marins du *Monde englouti*, la cité féline de Katzaluna offre un prolongement naturel à *Monsieur Chat !*, quand *Mekanikos* et l'univers de la station spatiale empruntent tant à *Sector 7* qu'à *June 29, 1999*.

De même, l'exploration par imbrications successives de *Spot* s'inscrit en parfait miroir technologique d'avec les procédés de zoom et de récursivité à l'œuvre dans *Le Monde englouti*. Plus encore, si le numérique invite à « s'affranchir de la lecture linéaire<sup>13</sup> », une telle possibilité semble d'ores et déjà émerger de l'album sans texte : en effet, « si la lecture d'un texte impose une forme de linéarité et de chronologie, la lecture de l'image offre circularité et simultanéité<sup>14</sup> », rendant « nécessaires des lectures itératives<sup>15</sup> ».

---

<sup>11</sup> Une application est un « logiciel qui permet de réaliser une ou plusieurs tâches ou fonctions à partir d'un terminal mobile, smartphone ("téléphone mobile disposant aussi des fonctions d'un assistant numérique personnel") ou tablette ("ordinateur mobile en forme d'ardoise dépourvue de clavier et de souris, dont la principale interface est un écran tactile") ». Voir [Anonyme] « Petit glossaire », *La Revue des livres pour enfants*, juin 2012, n°265, p. 152.

<sup>12</sup> Marianne Berissi, « On peut faire défiler le texte ? », *Hors-cadre[s]*, mars à septembre 2015, n°16, p. 25.

<sup>13</sup> *Id.*

<sup>14</sup> Valérie Ducrot, « L'album muet, une esquisse de textes dissimulés », *Le français aujourd'hui*, octobre 2014/3, n°186, p. 68.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 73.

Se dessine dès lors chez Wiesner une double dynamique reliant album et application, appelant une mise en perspective visant à dégager, de l'imprimé au numérique, continuité et ruptures, constantes et évolutions.

### **Instance iconique : une plongée dans l'univers wiesnérien**

À cet égard, la prééminence conférée par l'artiste à l'image paraît constituer une entrée déterminante quant à l'appréhension de son œuvre : composante structurelle de sa production, la prédominance de l'instance iconique produit en effet une proposition narrative singulière, générant pour le destinataire une expérience de lecture inédite.

Dès lors, la présente recherche s'articulera autour du questionnement suivant :

**Dans quelle mesure la primauté, voire l'exclusivité, accordée par David Wiesner à l'instance visuelle produit-elle une narration originale et permet-elle une expérience singulière de lecture ?**

Questionnement auquel il sera répondu en trois temps.

Centrée sur la construction narrative, une première partie s'attachera à analyser les spécificités du langage iconique mis en œuvre par l'artiste – investissement des différents champs de l'album, exploitation d'une multiplicité de vocabulaires plastiques.

Analyse constructiviste qui appelle, par suite, une étude des thèmes, motifs et enjeux structurant la production de l'auteur : outre la pleine dimension accordée à l'imaginaire, l'œuvre de Wiesner se caractérise par sa volonté de dépassement de la matérialité du support, tentative présente dès l'imprimé, trouvant un prolongement graphique, narratif et technologique dans le numérique.

Cette double spécificité invite, dès lors, à considérer la réception de l'œuvre, questionnant les modalités de lecture de l'image, interrogeant la dynamique en jeu entre imprimé et numérique.

## Wiesner auteur-illustrateur : choix du corpus

Visant à dégager les spécificités thématiques et narratives propres à David Wiesner, la présente recherche se focalisera sur la production réalisée par l'artiste en tant que seul et unique créateur.

Initiée dès 1980 par la voie de l'illustration<sup>16</sup>, la création de Wiesner s'exprime de manière privilégiée comme auteur-illustrateur depuis le début des années 1990, bénéficiant à ce titre d'un succès public et critique. Lauréat à trois reprises de la médaille Caldecott pour *Mardi* (1992), *Les Trois cochons* (2002, par ailleurs récipiendaire du Prix Sorcières, catégorie « album ») et *Le Monde englouti* (2007)<sup>17</sup>, David Wiesner a également reçu deux Honor Books pour *Chute libre* (1989) et *Monsieur Chat !* (2014). De même, *Spot* s'est vu récompenser en 2015 par la Pépète du livre, catégorie « création numérique », du Salon du livre et de la presse jeunesse de Montreuil, ainsi qu'une mention au titre du Bologna Ragazzi Digital Award de la Foire du livre de jeunesse de Bologne.

À cet égard, si les collaborations effectuées en qualité d'illustrateur paraissent susceptibles d'apporter un éclairage complémentaire à l'analyse de l'œuvre, la création autonome de l'artiste semble néanmoins mieux à même d'exprimer la singularité de son univers<sup>18</sup>. En outre, la dizaine d'œuvres concernées s'échelonne de 1988 à 2015, soit plus de 25 ans, permettant de procéder à une analyse synchronique et diachronique sur une période conséquente. Dès lors, la présente recherche se concentrera sur la production réalisée par Wiesner en tant qu'auteur-illustrateur pour l'album et concepteur-illustrateur dans le champ numérique<sup>19</sup>, soit neuf albums et une application<sup>20</sup>.

---

<sup>16</sup> David Wiesner a collaboré en tant qu'illustrateur à la réalisation d'une quinzaine d'albums, relevant majoritairement des genres merveilleux ou fantastique : *Honest Andrew* (1980), *Man from the Sky* (1980), *Ugly Princess* (1981), *One Bad Thing about Birthdays* (1981), *Boy who Spoke Chimp* (1981), *Owly* (1982), *Neptune Rising : Songs and Tales of the Undersea Folk* (1982), *Miranty and the Alchemist* (1983), *Dark Green Tunnel* (1984), *Wand : the Return to Mesmeria* (1985), *E.T., the Storybook of the Green Planet* (1985), *Kite Flier* (1986), *The Loathsome Dragon* (1987), *Firebrat* (1988), *The Rainbow People* (1989), *The Sorcerer's Apprentice* (1989), *Tongues of Jade* (1991), *Night of the Gargoyles* (1994), *Fish girl* (2017). Pour les noms des auteurs des textes, voir la notice « [David Wiesner](#) » sur Wikipédia (en anglais) [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>17</sup> Ces trois œuvres figurent notamment dans la sélection de référence du Centre national de la littérature pour la jeunesse. Voir Centre national de la littérature pour la jeunesse – La Joie par les livres, *Escapes en littérature de jeunesse*, Paris, Electre/Editions du Cercle de la librairie, 2013, pp. 26, 67, 157.

<sup>18</sup> Cette affirmation paraît corroborée par la sélection bibliographique opérée par Wiesner lui-même, excluant, à l'exception de *Fish girl*, les travaux de collaboration. Voir le site personnel de l'auteur, rubrique « [Bookshelf](#) » [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>19</sup> Les contraintes techniques font de l'application numérique une réalisation collective faisant appel à des compétences multiples (conception, développement web, design graphique...) réparties en une pluralité d'acteurs. Le cas de *Spot* se distingue cependant de la production actuelle, Wiesner ayant conçu à la fois

**Le corpus retenu est donc constitué comme suit : *L'Ouragan, June 29, 1999, Les Trois Cochons, Max et son Art* (albums avec texte), *Chute libre, Sector 7, Mardi, Le Monde englouti, Monsieur Chat!* (albums sans texte<sup>21</sup>), *Spot*, application numérique<sup>22</sup>.**

## **Précisions méthodologiques et sémantiques**

L'œuvre de Wiesner sera ici étudiée selon trois principaux axes – graphiques, narratifs, thématiques – dans une perspective comparatiste entre support imprimé et numérique.

Pour ce faire, l'étude des œuvres constituera le matériau initial de cette réflexion : outre les éléments canoniques d'analyse de l'album (construction narrative, composition de l'image, mise en page...) seront intégrés, dans le cas de *Spot*, les éléments propres à l'application numérique – interactivité et caractère tactile du dispositif. À ces sources premières s'ajouteront les écrits produits par Wiesner lui-même, notamment issus de son site web personnel. L'ensemble de ces éléments fera l'objet d'une mise en perspective et sera interrogé à l'aune d'apports théoriques issus de différents champs d'investigation. À cet égard, portant à la fois sur support imprimé et numérique, le périmètre de la présente recherche appelle une approche pluridisciplinaire : si les outils élaborés dans le champ littéraire seront privilégiés<sup>23</sup>, des contributions émanant des sciences de l'information et, plus marginalement, du domaine scientifique, pourront également être sollicitées afin de préciser certaines notions nécessaires à l'étude de l'application retenue.

Enfin, le terme *album* sera ici réservé à l'imprimé, avec ou sans texte, par opposition à l'*application*, dispositif numérique. Par ailleurs, les œuvres seront mentionnées sous leur titre français, à l'exception de *Sector 7* et *June 29, 1999*, albums n'ayant fait l'objet d'aucune adaptation ni traduction.

---

l'univers graphique et l'architecture narrative de l'œuvre. À cet égard, l'application mentionne le nom de David Wiesner en page d'accueil à la manière de la couverture d'un album.

<sup>20</sup> Une application a également été développée à partir de *Max et son Art*. S'agissant cependant là d'un dispositif exclusivement ludique, composé de coloriages numériques, cette application ne sera pas retenue dans le corpus.

<sup>21</sup> Paru postérieurement à la conduite de cette recherche, *I got it!*, album sans texte entièrement réalisé par David Wiesner, constituera un éclairage complémentaire aux analyses ici effectuées.

<sup>22</sup> Les références complètes de chaque œuvre sont mentionnées en sources bibliographiques, et accompagnées, en annexe, d'un bref résumé du contenu narratif.

<sup>23</sup> Outre les ouvrages et articles de référence sur l'album, la recherche s'appuiera sur des revues spécialisées en littérature de jeunesse (*La Revue des livres pour enfants, Nous voulons lire !*) et littératures graphiques (*Hors-Cadre[s]*), tout particulièrement quant aux deux numéros consacrés à l'album sans texte [octobre 2008 à février 2009] et à la création numérique [mars à septembre 2015]).





# I – Wiesner, ou l’art du récit en images

Instance narrative privilégiée chez Wiesner, première – voire exclusive – l’image interroge ici quant aux dispositifs mis en œuvre par l’artiste pour, à partir du visuel, produire un récit : investissement des espaces de l’album et jeux de vocabulaire plastique constituent, à cet égard, deux entrées majeures d’appréhension de l’œuvre ainsi proposée.

## 1.1. Narration de l’image, narration par l’image

Choix délibéré, la primauté accordée à l’instance visuelle irrigue l’ensemble de la production de l’artiste – album avec et sans texte, création numérique. À cet égard, le sans texte, œuvre complète et genre auquel Wiesner a contribué à donner ses lettres de noblesse, loin de manifester une quelconque lacune narrative, traduit la volonté de l’artiste de confier le récit au seul langage iconique. Dès lors, l’image se trouve investie d’un enjeu spécifique : structurer, construire et porter le discours dans ses différentes dimensions. Triple gageure à laquelle l’art de Wiesner répond selon des modalités particulièrement originales.

### 1.1.1. Primauté de l’instance visuelle

Se manifestant pleinement dans le sans texte, l’affinité de Wiesner pour les narrations iconiques ne doit pas être mésestimée en présence d’éléments textuels, voire d’une autre nature.

#### 1.1.1.1. Narration(s) iconique(s)

Marqueur de l’œuvre de l’artiste, le caractère visuel du récit s’exprime au premier chef dans sa création sans texte, celle-ci devant être entendue au sens large : à *Sector 7*, *Chute libre*, *Le Monde englouti* et *Spot*, albums et application dépourvus de textualité, viennent ainsi s’ajouter *Mardi* et *Monsieur Chat !*, productions où l’instance verbale, à la présence quantitativement réduite, le cède à l’icône quant aux fonctions narratives.

Opérant ainsi à la manière de didascalies, deux phrases nominales introduisent et clôturent le récit de *Mardi* (« Mardi soir, aux alentours de vingt heures » ; « Le mardi suivant, 19h58 »), inscrivant le propos dans une répétition temporelle. De même, six phylactères assurent dans *Monsieur Chat !* les fonctions de bruitage et de sonorisation des dialogues (brève adresse du maître de maison au félin, miaulements de l’animal). De manière plus subliminale, *Le Monde englouti* mentionne la marque de l’appareil

photographique (« Melville underwater camera »), référence à l'univers marin de l'auteur de *Moby Dick* : « empreintes scripturales<sup>24</sup> » qui ne contredisent cependant en rien le caractère iconique du discours. À cet égard, on considérera, avec Sophie Van der Linden, que

L'usage prioritaire, privilégié et premier d'une suite d'images dans la production du sens appelle bien une lecture spécifique. Dès lors, la question de l'exclusivité totale de l'image n'est en rien une caractéristique constitutive [de l'album sans texte]<sup>25</sup>.

Parallèlement, les albums avec texte manifestent avec éclat la priorité attribuée à l'icône quant à la fonction narrative. Franchissant la pliure, l'image occupe, dans *L'Ouragan* et *June 29, 1999*, la quasi-totalité de l'espace : resserré selon une disposition en colonne, le verbe semble ici se réduire aux marges de la page comme du récit. De même, le texte de *Max et son Art*, exclusivement constitué de dialogues, s'intègre à l'image selon une logique de conjonction des deux instances. Primauté du visuel qui, chez Wiesner, constitue un choix narratif délibéré : en effet,

La narration visuelle est au cœur de sa recherche, et s'il a écrit quelques textes par la suite, c'est parce que les éditeurs ne parvenaient pas à trouver de textes correspondant à ses images<sup>26</sup>.

Champ restreint du texte qui s'accompagne cependant dans *Les Trois cochons* et *Monsieur Chat !* d'un usage original de l'instance verbale, à quoi s'ajoute la sonorisation de *Spot*.

### 1.1.1.2. Texte détourné, langages non lisibles, jeux de sonorisation

S'appuyant sur un triple hypotexte, *Les Trois cochons* se distingue ainsi de la production de l'artiste quant au rôle accordé au texte, soubassement de l'album et vecteur d'une création singulière. Convoquant, pour les dépasser, trois genres littéraires traditionnels – conte, comptine, récit chevaleresque – *Les Trois cochons* opère selon un principe de disjonction, le discours iconique venant infirmer le propos textuel. Conjointement à l'icône, l'instance verbale assume ici une fonction narrative fondamentale, le sens émergeant de l'interaction – et de la contradiction – entre texte et image<sup>27</sup>.

---

<sup>24</sup> Valérie Ducrot, « L'album muet, une esquisse de textes dissimulés », *art cit.*, p. 70.

<sup>25</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 8.

<sup>26</sup> Transcription d'une déclaration de David Wiesner effectuée lors de l'Université d'été de l'Institut Charles-Perrault (juillet 2007), mentionnée par Christiane Connan-Pintado, « Des histoires sans paroles ou presque », *art. cit.*, p. 30.

<sup>27</sup> L'importance de la narration visuelle n'en est cependant pas moindre dans *Les Trois cochons* : l'image s'impose en effet spatialement, occupant la quasi-totalité de la page, parfois hors de toute indication textuelle (envol des héros sur leur avion de papier). Plus encore, la narration visuelle détermine *in fine* la véracité du discours : fuite des cochons et du dragon de leurs récits originels alors que le texte établit respectivement dévoration par le loup et mise à mort par le chevalier, reprise textuelle de la morale du conte quand l'image donne à voir un final librement réinterprété.

Doit en outre être relevée, dans *Monsieur Chat !* comme dans *Spot*, la présence de deux langages créés par l'auteur, sans qu'en figurent décryptage ni transcription : langue des insectes, semblable à de petites virgules – ou peut-être légères empreintes de fourmis et coccinelles – et idiome extraterrestre, composé de symboles géométriques et mathématiques (triangles, carrés, cercles, signes d'addition et de division...). Langages à la fois écrits et parlés (dialogues des insectes et des petits hommes de l'espace chez *Monsieur Chat !*), *scriptibles* selon la terminologie de Barthes<sup>28</sup>, mais non lisibles du lecteur<sup>29</sup> : jeu d'écriture qui, par suite, interroge quant à la porosité des frontières entre texte et image.

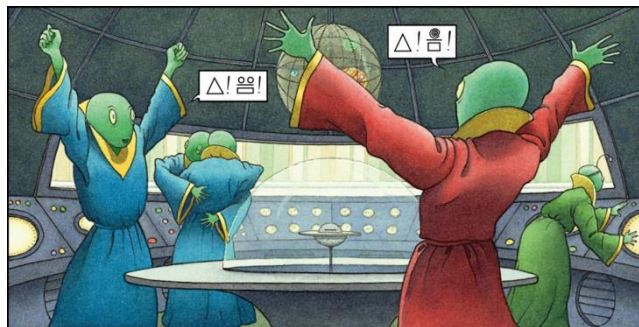


Fig. 1. *Monsieur Chat !* Scriptible, non lisible : langage extraterrestre.

Parallèlement, *Spot*, application numérique dénuée de texte, propose une exploration visuelle et tactile de son dispositif. L'œuvre est cependant sonorisée, chaque étape s'accompagnant d'un bruitage correspondant à l'univers découvert : miaulements dans le monde des chats, bruits électroniques chez les robots, clapotis dans les fonds marins... À cet égard, la sonorisation opère selon une double logique narrative – transition et continuité – associant un son dominant à l'image donnée à voir tout en intégrant simultanément une sonorité de fond destinée à annoncer la séquence suivante. L'arrivée dans Katzaluna, monde des chats, s'effectue ainsi tout d'abord à travers le survol d'une mégapole par un escadron de coccinelles, dans un vrombissement d'ailes, accompagné, en sourdine, de coups de klaxons annonçant une circulation urbaine. Bruit qui l'emporte lorsque la ville emplit l'écran, s'accompagnant de miaulements et d'une musique de parade. Un dernier agrandissement permet alors d'accéder à la cité des chats, où se déroule un grand défilé de chars, devant un enthousiaste public félin.

<sup>28</sup> Le terme « scriptible » est employé par Roland Barthes dans *S/Z*, et analysé par François Richaudeau, « [En lisant Roland Barthes : écriture, lecture, relecture et lisibilité](#) », *Communication et langages*, 1970, n°6, p. 16 [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>29</sup> À cet égard, David Wiesner qualifie lui-même *Monsieur Chat !* de « livre sans texte rempli de dialogues illisibles » (*“My latest book, Mr. Wuffles!, is a wordless book that is full of dialogue that can't be read”*). Voir le site de l'auteur, section « [Say, what ?](#) » [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

## 1.1.2. L'album sans texte, œuvre complète

Choix assumé chez Wiesner, le sans texte acquiert auprès de l'artiste ses lettres de noblesse, s'émancipant de sa finalité pédagogique, s'affirmant comme œuvre à part entière.

### 1.1.2.1. Aux origines du sans texte : une finalité pédagogique

Héritier de l'abécédaire et de l'imagier, l'album sans texte puise ses racines dans une visée didactique : ainsi que le rappelle Valérie Ducrot,

La catégorie éditoriale des albums sans texte avait pour objectif premier au début du XIX<sup>e</sup> siècle de permettre à l'enfant d'enrichir son vocabulaire en nommant ce qu'il voyait<sup>30</sup>.

Finalité présente chez Nathan « dès 1902<sup>31</sup> », irriguant par la suite la collection *Histoires en images* du Père Castor, et, plus tardivement, les *Images à faire parler* de Leo Lionni à L'École des loisirs<sup>32</sup>. Le sans texte est alors vu comme adressé à un public ne maîtrisant pas l'acte de lecture, pour lequel le décodage de l'image constituerait une porte d'entrée naturelle dans le récit : ainsi,

[Selon] l'idée communément admise [...], si l'enfant ne sait pas lire le texte, il doit, en conséquence, aisément lire une suite d'images<sup>33</sup>.

Se trouve parallèlement recherchée une production oralisée du lecteur à travers l'identification ou la description des images données à voir :

Le texte apparaît manquant : l'entreprise du jeune lecteur consiste à rétablir une parole soustraite<sup>34</sup>.

De cette perception comme lacunaire découle l'opinion – récurrente – selon laquelle l'album sans texte constituerait un récit incomplet, voire inachevé. Dans un savoureux dialogue, plus ou moins imaginaire, avec une lectrice, Yann Fastier, auteur-illustrateur pratiquant notamment le sans texte, joue ainsi de l'assimilation abusive entre absence de texte et inexistence du récit :

Vous dites : « Il n'y a rien à lire »... Qu'est-ce que ça veut dire, ça, « il n'y a rien à lire ? » ? Qu'il n'y a pas de texte ? Bien sûr qu'il n'y a pas de texte, puisque c'est un album sans texte ! Mais est-ce que ça veut dire pour autant qu'il n'y a rien à lire ? Regardez...<sup>35</sup>

Du 9<sup>e</sup> art viendra, à cet égard, la double l'émancipation du sans texte.

---

<sup>30</sup> Valérie Ducrot, « L'album muet : une esquisse de textes dissimulés », *art. cit.*, p. 67.

<sup>31</sup> Christiane Connan-Pintado, « Des histoires sans paroles ou presque », *art. cit.*, p. 24.

<sup>32</sup> Albums publiés dans les années 1980, *Où ?, Quand ?, Qui ?, Quoi ?* posent ainsi « explicitement le principe en sous-titre : "Images à faire parler" ». Voir Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 7.

<sup>33</sup> *Id.*

<sup>34</sup> *Id.*

<sup>35</sup> Yann Fastier, « Au salon », *art. cit.*, p. 14.

### 1.1.2.2. Une émancipation venue de la bande dessinée

« Secteur [...] qui a su si tôt reconnaître l'intérêt d'une production non exclusivement adressée aux enfants<sup>36</sup> », la bande dessinée muette, telle que représentée notamment par Caran d'Ache, porte, dès les origines, l'autonomisation de l'image au regard du texte :

Par opposition aux livres illustrés où l'image n'existe que dans un rapport de soumission au texte littéraire, la presse offre un support où l'image n'aura pas pour fonction de se soumettre au texte mais de s'en échapper<sup>37</sup>.

Citant à cet égard l'exemple du *Monde englouti*, Sophie Van der Linden souligne ainsi que

Les ouvrages qui sauront s'affranchir tout à la fois de la visée pédagogique et du destinataire non lecteur s'appuieront sur la bande dessinée pour construire leurs narrations<sup>38</sup>.

Influence plastique et narrative par laquelle l'album sans texte acquiert pleine autonomie, se détachant de sa finalité pédagogique initiale : ainsi, « l'album s'émancipe de cette fonction pour accéder à un statut d'expression avant tout plastique<sup>39</sup> ». Plus encore, bousculant le « présupposé non lecteur de texte = lecteur d'images<sup>40</sup> », lequel « a tout de la fausse évidence<sup>41</sup> », le sans texte connaît un élargissement de son public : ainsi,

Depuis une décennie, l'album muet fait l'objet d'importantes mutations qui remettent en question l'équation album muet = album pour jeunes enfants<sup>42</sup>.

Dès lors, il est loisible, en présence d'une œuvre intégralement iconique, de considérer que

Nous ne sommes plus en présence « d'albums d'images à faire parler » mais de livres qui « laissent parler les images »<sup>43</sup>.

Par suite, l'album sans texte s'affirme comme œuvre complète, dans laquelle l'instance visuelle porte pleinement la narration :

L'album muet, c'est l'album dans toute sa pureté dépouillée, une sorte d'absolu de l'album, réduit à ses seuls éléments constitutifs<sup>44</sup>.

---

<sup>36</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 8.

<sup>37</sup> Propos de Liliane Cheilan, rapporté par Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 8.

<sup>38</sup> *Id.*

<sup>39</sup> Christiane Connan-Pintado, « Des histoires sans paroles ou presque », *art. cit.*, p. 24.

<sup>40</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 7.

<sup>41</sup> *Id.*

<sup>42</sup> Valérie Ducrot, « L'album muet : une esquisse de textes dissimulés », *art. cit.*, p. 67.

<sup>43</sup> Citation de Sophie Van der Linden, mentionnée par Christiane Connan-Pintado, « Des histoires sans paroles ou presque », *art. cit.*, p. 24.

<sup>44</sup> Yann Fastier, « Au salon », *art. cit.*, p. 14.

Rappelant à cet égard le rôle narratif – et non simplement illustratif – de l'image, Yann Fastier souligne ainsi que

L'image n'est pas là pour traduire un texte préalable, qu'il s'agirait pour le lecteur de retrouver. Un album sans texte est un album complet, auquel il ne manque rien<sup>45</sup>.

Par suite, « un album muet est fait pour se passer de texte<sup>46</sup> ». Aussi le sans texte doit-il être lu et appréhendé comme toute œuvre, le récit en images constituant « une version en soi, sans faiblesses ni manques<sup>47</sup> ».

### 1.1.3. Narration iconique, production sémantique

Choix radical, le caractère majoritairement, voire exclusivement, visuel de la narration exige dès lors de l'auteur une parfaite appréhension du langage iconique : ainsi que le rappelle Sophie Van der Linden,

L'exercice du sans texte requiert une habile maîtrise de la composition de l'image, une capacité à produire un sens si ce n'est univoque, du moins évident. [En effet,] le texte ne pouvant jouer son rôle d'« ancrage », l'image doit permettre au lecteur de choisir d'emblée la bonne dénotation<sup>48</sup>.

Se manifeste à cet égard une différence de degré, voire de nature, entre instance verbale et visuelle quant à leurs modalités respectives d'énonciation du discours :

La langue dispose en effet d'un arsenal technique (modes et temps verbaux, locutions modalisantes) qui signale que l'énoncé passe en mode virtuel – tandis que l'image *montre* sans capacité à signaler le degré de virtualité de ce qu'elle montre<sup>49</sup>.

Par suite, l'image se trouve investie de la charge intégrale de la construction narrative :

Le texte ne pouvant tenir son autre grand rôle, celui de « relais », la suite d'images doit produire en propre ses propres articulations temporelles ou spatiales, et s'organiser en séquences cohérentes<sup>50</sup>.

Fonction d'énonciation discursive qui, dès lors, repose sur l'articulation logique, chronologique et sémantique entre images : comme le souligne Isabelle Nières-Chevrel,

C'est la succession des images qui assure alors les relations de causalité et de temporalité, qui sont deux aspects essentiels de la narrativité<sup>51</sup>.

---

<sup>45</sup> *Id.*

<sup>46</sup> *Ibid.*, p. 14-15.

<sup>47</sup> Jean-Philippe Catinchi, « Histoires sans mots et sans âge », *Hors-Cadre[s]*, octobre 2008 à février 2009, n°3, p. 13.

<sup>48</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 9.

<sup>49</sup> Cécile Boulaire, « Les deux narrateurs à l'œuvre dans l'album : tentatives théoriques », in Viviane Alary, Nelly Chabrol-Gagne (dir.), *L'Album. Le Parti-pris des images*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise-Pascal, 2012, p. 24.

<sup>50</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 9.

<sup>51</sup> Isabelle Nières-Chevrel, « Narrateur visuel et narrateur verbal dans l'album pour enfants », *La Revue des livres pour enfants*, décembre 2003, n°214, p. 74.

Agencement iconique qui se manifeste au niveau de la page, et, plus encore, de l'ensemble de l'album. En effet,

On ne peut évoquer [...] les images indépendamment les unes des autres. L'image d'album est nécessairement liée aux autres images, que ce soit directement sur l'espace de la double page ou bien à l'échelle du livre<sup>52</sup>.

À cet égard, récit et sémantique visuels font chez Wiesner l'objet d'une construction à la fois originale et complexe, l'auteur usant d'une multiplicité de procédés graphiques et narratifs.

## 1.2. Wiesner, art et virtuosité du langage iconique

Si l'album peut être défini comme « une interdépendance de mots et d'images<sup>53</sup> », narrateur visuel et narrateur verbal occupent néanmoins des fonctions distinctes : ainsi,

Le narrateur visuel s'emploie à montrer, à produire une illusion de réalité ; il actualise l'imaginaire et dispose d'une grande capacité persuasive [...]. Le narrateur verbal s'emploie à raconter, assurant les liaisons causales et temporelles ainsi que la dénomination des protagonistes et les liens qu'ils entretiennent<sup>54</sup>.

Par suite, « la narration de la grande majorité des albums repose sur ce couple du montrer (*showing*) et du dire (*telling*)<sup>55</sup> ».

Dès lors, en l'absence – ou quasi absence – d'instance verbale, la narration exige de l'image la prise en charge des fonctions traditionnellement assumées par le vecteur textuel. Enjeu auquel David Wiesner répond selon une double modalité, structurelle et formelle : outre l'investissement des différents espaces de l'album, l'artiste use d'une multiplicité de langages plastiques au sein d'une unité graphique cohérente.

### 1.2.1. Investissement de l'espace, structuration du récit

Investissement des champs de l'album et portée narrative de la mise en espace doivent s'appréhender à une triple échelle : à l'organisation du récit soutenue par la double page se combinent choix du format – exploitation de la matérialité du support – et enchaînement entre pages, apprécié d'une séquence à l'autre comme sur l'ensemble de l'album.

---

<sup>52</sup> Sophie Van der Linden, *Lire l'album*, Le Puy-en-Velay, L'Atelier du poisson soluble, 2006, p. 44.

<sup>53</sup> Définition de Barbara Bader, citée par Sophie Van der Linden, *ibid.*, p. 90-91.

<sup>54</sup> Isabelle Nières-Chevrel, « Narrateur visuel et narrateur verbal dans l'album pour enfants », *art. cit.*, p. 75.

<sup>55</sup> *Id.*



### 1.2.1.1. À l'échelle du support : format et jeu sur la matérialité

Loin de constituer un élément extérieur au projet narratif, le choix du format découle chez Wiesner d'une intention délibérée. S'inscrivant en résonance étroite avec la narration, la matérialité de l'album interagit en effet structurellement avec les instances iconique et verbale :

L'organisation des messages se réalisant favorablement à l'échelle de la page ou de la double page, la taille des images, leur emplacement et ceux des textes se trouvent fortement articulés aux dimensions du livre. Dans cette perspective, le format devient déterminant pour l'expression<sup>56</sup>.

À cet égard, à l'exception de *Sector 7*, l'œuvre de Wiesner manifeste une préférence absolue pour le format dit « à l'italienne ». « Oblong, plus large que haut<sup>57</sup> », le support présente ainsi une horizontalité démultipliée : une fois ouvert, le livre se caractérise par un redoublement de la dimension de longueur d'ores et déjà manifestée par sa couverture. Prédilection de l'artiste pour le format paysagé qui semble se rattacher à une double culture de l'image, telle que véhiculée par le cinéma et l'album sans texte.

Se référant à l'influence de *2001, L'Odyssée de l'espace* quant à son appréhension de l'image, Wiesner établit ainsi un rapport formel entre prévalence de l'horizontalité dans son œuvre et film de Kubrick : projeté dans un format proche du CinémaScope, *2001* se caractérise par l'étroitesse de l'image – 2,2 fois plus longue que haute – proportion identifiable dans la production de l'artiste<sup>58</sup>. Parallèlement, le choix du format à l'italienne s'inscrit dans une tendance de fond de l'album sans texte<sup>59</sup>, conduisant à interroger les relations entre narration visuelle et horizontalité du support.

« Epousant le sens courant de lecture, de la gauche vers la droite<sup>60</sup> », le format oblong génère ainsi un effet de continuité visuelle, le caractère longitudinal du support permettant à l'œil d'embrasser la totalité de l'espace. De même, réduit à une dimension mineure au regard de la longueur déployée par les pages ouvertes, l'obstacle matériel de la pliure s'en trouve amoindri, opérant selon une logique de transition plutôt que de dissociation.

---

<sup>56</sup> Sophie Van der Linden, *Lire l'album, op. cit.*, p. 52.

<sup>57</sup> *Ibid.*, p. 53.

<sup>58</sup> David Wiesner note ainsi : « Regardez ces cadrages. *2001* fut tourné en Panavision 70 mm et projeté selon un ratio d'aspect de 2.21:1. En clair, cela signifie que l'image est longue et étroite. Je perçois véritablement le monde selon de telles proportions. Voyez mes livres » ("*Look at the shape of those frames. 2001 was shot in Super Panavision 70 and projected at an aspect ratio of 2.21:1. Basically, that means the picture is very wide and thin. I see the world in this aspect ratio. Really. Look at my books*"). Voir le site de l'artiste, section « [I'm afraid, Dave](#) » [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>59</sup> Ainsi, « ce format à l'italienne est abondamment choisi par les auteurs d'albums sans texte, jusqu'à devenir le format imposé d'une collection d'ouvrages sans texte, "Histoire sans parole", chez Autrement ». Voir Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 9.

<sup>60</sup> Sophie Van der Linden, *Lire l'album, op. cit.*, p. 26-27.

Disposition iconique qui paraît de nature à renforcer l'articulation sémantique du récit : sur la longueur du support se déploie ainsi « une organisation horizontale des images favorisant l'expression du mouvement et du temps, la réalisation d'images séquentielles<sup>61</sup> ». De même, traditionnellement dévolu à la mise en scène de paysages, le format à l'italienne « accentue considérablement [la] tendance panoramique<sup>62</sup> » de l'album, donnant sa pleine expression à l'image et à la narration visuelle.

Structurellement présente dans l'œuvre sans texte de Wiesner, emblématique dans *Chute libre*, cette propriété de l'horizontalité trouve également à s'exprimer dans ses albums avec texte. Ainsi l'image occupe-t-elle dans *L'Ouragan* et *June 29, 1999* la quasi-totalité de l'espace, et jusqu'à son entièreté pour *Max et son Art* : quantitativement restreint, exclusivement composé de dialogues, le texte s'insère ici dans l'image même, selon une logique de « conjonction<sup>63</sup> » des deux instances.

Plus encore, l'horizontalité, par la primauté accordée à l'image, semble ici intervenir à l'appui des thématiques fantastiques et oniriques : traduction de la volonté de dépassement par l'artiste des limites du support, le format oblong laisse libre cours au regard – et à la rêverie – du destinataire, accentuant l'imaginaire véhiculé par le récit. Aussi peut-on rejoindre – et étendre à l'ensemble de l'œuvre – l'observation de Christiane Connan-Pintado au sujet de *Chute libre* :

Cet album procure une étonnante expérience visuelle, ici encore dans le sens de la profondeur, pour plonger dans le psychisme du rêveur, en se jouant des limites matérielles de la page et du support<sup>64</sup>.



Fig. 2. *June 29, 1999*. Horizontalité du support, double page panoramique, thématique fantastique.

---

<sup>61</sup> *Ibid.*, p. 53.

<sup>62</sup> *Id.*

<sup>63</sup> *Ibid.*, p. 69.

<sup>64</sup> Christiane Connan-Pintado, « Des histoires sans paroles ou presque », *art. cit.*, p. 30.

### 1.2.1.2. À l'échelle de la double page : mise en espace et narration

En étroite relation avec le format, la disposition de l'image sur l'espace déployé par le support constitue un vecteur fondamental d'élaboration du récit : « unité première<sup>65</sup> » de l'album, la double page marque en effet un « champ fondamental et privilégié d'inscription<sup>66</sup> », où « textes et images s'organisent librement<sup>67</sup> ». Potentialités pleinement exploitées par Wiesner, où l'organisation de la page, indivise ou segmentée, conditionne et structure le propos narratif.

#### a) « Diversité et flexibilité<sup>68</sup> » de la double page

« Condition[nant] en grande partie le discours véhiculé ou les effets recherchés<sup>69</sup> », la mise en page entretient un lien consubstantiel avec la narration, se caractérisant, dans le cas de l'album, par son infinie diversité :

Lorsqu'on se saisit d'un album fermé, on ne peut en aucun cas présager de son organisation interne. Alternance de pages de texte et d'images, séquence de vignettes ou entremêlement des énoncés sur la double page... L'album est le lieu de tous les possibles<sup>70</sup>.

Potentialités spatiales qui, chez Wiesner, se manifestent dans le jeu d'avec la pliure et les multiples modalités d'exploitation de la double page mises en œuvre : plein usage de l'espace ou compartimentage constituent ainsi autant d'« évolutions de la mise en page accompagn[a]nt au plus près la narration<sup>71</sup> ».

#### *Au-delà de la pliure*

« Axe matériel séparant en deux parties égales l'espace du livre ouvert<sup>72</sup> », la pliure marque une « division incontournable<sup>73</sup> » de la double page. « Donnée matérielle incontestable<sup>74</sup> », le plissement né de la fabrication de l'objet-livre ne constitue cependant nullement un obstacle visuellement et narrativement infranchissable.

Rappelant en effet que « dans l'album, [...] l'organisation des différents messages ne respecte pas nécessairement le cloisonnement par page<sup>75</sup> », Sophie Van der Linden souligne la liberté des auteurs : « Soit [la pliure] se trouve niée par les créateurs, soit

---

<sup>65</sup> Sophie Van der Linden, *Album[s]*, op. cit., p. 11.

<sup>66</sup> Sophie Van der Linden, *Lire l'album*, op. cit., p. 65.

<sup>67</sup> Sophie Van der Linden, *Album[s]*, op. cit., p. 65.

<sup>68</sup> Sophie Van der Linden, *Lire l'album*, op. cit., p. 67.

<sup>69</sup> *Id.*

<sup>70</sup> *Id.*

<sup>71</sup> *Ibid.*, p. 85.

<sup>72</sup> *Ibid.*, p. 66.

<sup>73</sup> *Id.*

<sup>74</sup> Sophie Van der Linden, « L'album, entre texte, image et support », *La Revue des livres pour enfants*, décembre 2003, n°214, p. 63.

<sup>75</sup> *Ibid.*, p. 62.

ceux-ci composent avec cette séparation de la double page<sup>76</sup> ». Ainsi, « les illustrateurs peuvent s'appuyer sur la reliure pour organiser un système de correspondances ou d'écho d'une page à l'autre<sup>77</sup> ». Dès lors,

À partir du moment où [la pliure] se trouve fréquemment tronquée, son respect résulte également d'une donnée symbolique. Entretenir le doute sur la séparation ou non produit du jeu<sup>78</sup>.

À cet égard, la double page fait chez Wiesner l'objet d'une exploitation maximale : jointe à l'horizontalité du format, l'image s'affranchit de la pliure pour investir pleinement l'espace. Priorité est ainsi donnée, dans *L'Ouragan* et *June 29, 1999*, à l'instance iconique, une unique image occupant, à l'échelle de la totalité de l'album, les trois quarts de l'espace : confiné aux marges de la page, le texte se réduit là à une simple mention, légende faisant fonction d'accompagnement de l'image.

Occupant la majorité – voire la totalité – de la surface, l'image se trouve dès lors investie d'une pluralité de fonctions sémantiques et narratives.

Renforçant la dimension panoramique portée par le format, l'occupation indivise de la double page donne ainsi sa pleine expression à la mise en scène du paysage, que vient renforcer l'usage du fond perdu : « décor en continu<sup>79</sup> » de *Chute libre* reliant espaces réels et rêvés, plage du *Monde englouti* où l'horizontalité soutient l'infini du rivage, survol dans *Mardi* de la ville par un escadron de crapauds. Fluidité visuelle qui trouve son prolongement technologique dans *Spot*, où la nature numérique du dispositif permet à Wiesner d'exploiter pleinement la logique de continuité à l'œuvre dans l'imprimé : caractérisé par son absence de rupture matérielle, l'écran prolonge ainsi pleinement la dynamique initiée par la double page.

Parallèlement, le monopole de l'image manifeste visuellement temps forts du récit et séquences structurantes : découverte de l'appareil photo qui, porté par une vague, donnera accès à un univers fantastique (*Le Monde englouti*), entrée des extraterrestres dans le refuge des insectes (*Monsieur Chat !*), arrivée du héros à la station de production de nuages (*Sector 7*), voyage des cochons sur leur avion de papier (*Les Trois cochons*), explosion de couleurs renouvelant la pratique artistique des protagonistes (*Max et son Art*).

---

<sup>76</sup> *Ibid.*, p. 63.

<sup>77</sup> *Id.*

<sup>78</sup> *Id.*

<sup>79</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 9.

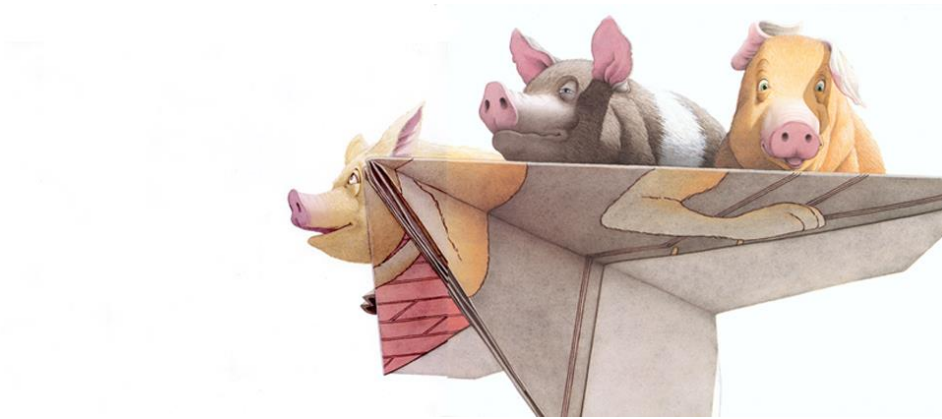


Fig. 3. *Les Trois cochons*. Franchissement de la pliure, utilisation des blancs de la page, sortie du cadre narratif et spatial par les protagonistes.

### ***De part et d'autre de la pliure***

Parallèlement, Wiesner joue de la frontière née du plissement du livre selon une logique d'articulation graphique, narrative et sémantique de l'instance iconique.

Cloisonnée à droite ou à gauche de la pliure, s'accompagnant volontiers d'un gros plan, l'image en pleine page manifeste ainsi une focalisation sur un élément clé du récit : colère de Max, couvert par Arthur de projections de peinture (*Max et son Art*), attente menaçante du chat guettant la soucoupe volante (*Monsieur Chat !*), rencontre d'un nuage facétieux qui ouvrira au héros les portes d'un monde mystérieux (*Sector 7*), surprise de l'homme apercevant, de la fenêtre de sa cuisine, les crapauds volants (*Mardi*). Polarisation sur une séquence donnée qui, arrêtant le regard du lecteur, génère à cet égard une « pause » dans le déroulé de la narration.



Fig. 4. *Sector 7*. De part et d'autre de la pliure, image en pleine page.

À l'inverse, le compartimentage, segmentation multiple de la page et emprunt à la bande dessinée, agit dans un sens d'accélération du récit. « Division de l'espace de la page ou de la double page en plusieurs images cadrées<sup>80</sup> » selon un découpage vertical et/ou horizontal, un tel procédé génère, par la séquentialité ainsi établie, une articulation logique, chronologique ou thématique entre images. En effet,

La case ou vignette de bande dessinée est opposée à l'image isolée en ce sens qu'elle appartient à une suite d'images articulées. Unité d'une séquence, la case est forcément parcellaire, dépendante des autres. [...] Chaque image de bande dessinée exprime une portion d'un discours se réalisant à l'échelle de la séquence. Dès lors, chacune des cases se trouve fortement liée à celles qui l'entourent. Les images séquentielles sont articulées iconiquement et sémantiquement<sup>81</sup>.

Ainsi le compartimentage permet-il de représenter sur une même page, dans *Sector 7*, l'arrivée du car scolaire au pied de l'Empire State Building, l'entrée des enfants dans le bâtiment et leur montée dans l'ascenseur, articulant et concentrant ces trois étapes en un espace-temps limité. Parallèlement, le compartimentage participe dans *Le Monde englouti* de la distinction entre lignes narratives : à la segmentation de la mise en page dans le monde réel (découverte de l'appareil photo par l'enfant, développement de la pellicule) s'oppose ainsi un usage indivis de l'espace – doubles et pleines pages – lors de l'entrée dans l'univers fantastique.



Fig. 5. *Monsieur Chat !* Compartimentage horizontal et séquentialité.

<sup>80</sup> Sophie Van der Linden, *Lire l'album, op. cit.*, p. 69.

<sup>81</sup> *Ibid.*, p. 44.

## b) Cadres et cadrages : une rythmique narrative

De même que la disposition spatiale des instances iconique et verbale sous-tend l'organisation du récit, « la manière dont s'inscrivent les images sur la page n'est pas sans implication sur la perception que nous en avons<sup>82</sup> ». À cet égard, cadres et bordures, cadrages et plans s'inscrivent chez Wiesner dans une dynamique narrative propre, dont la combinaison produit une rythmique singulière.

Héritage de la bande dessinée, l'encadrement de l'image manifeste ainsi une logique discursive précise :

Une image s'insérant dans un cadre matérialisé, une image cadrée mais ne présentant pas de bordure ou encore une image s'étalant à fond perdu sur toute la surface de la page relèvent de démarches sensiblement différentes<sup>83</sup>.

Alternent à cet égard chez Wiesner, au sein d'un même récit, jeux de cadres, bordures et fond perdus.

« Emplissant l'intégralité de l'espace de la page ou de la double page<sup>84</sup> », les images à fond perdu « produisent cette impression de pouvoir se prolonger au-delà de la double page<sup>85</sup> » : s'expriment là de manière privilégiée paysages et perspectives panoramiques (désert nord-américain dans *Max et son Art*, ciel fantastique dans *Sector 7*) ou temps forts du récit (colère de Max dans *Max et son Art*). « Générant souvent une sorte de "spectacularisation"<sup>86</sup> », se focalisant sur une scène unique, la double page à fond perdu tend ainsi à provoquer une pause dans le récit et sa lecture.

Configuration qui s'avère « très différent[e] des images cadrées qui ont un rapport dynamique avec le support<sup>87</sup> » : contour délimitant l'icône sur l'espace de la page, « le cadre a pour première fonction de fermer la vignette, et, corrélativement, de lui conférer une forme particulière<sup>88</sup> », produisant séquentialité et enchaînement narratif. Sont ainsi usités par Wiesner différents types de bordures : trait noir de case de bande dessinée (*Monsieur Chat !*), bordure blanche à la manière d'une pellicule filmique (*June 29, 1999, L'Ouragan, Chute libre*), double bordure blanche et noire manifestant l'image dans l'image, expression d'une ligne narrative autonome (photos portant la révélation de l'univers marin fantastique et de sa transmission entre enfants dans *Le Monde englouti*).

---

<sup>82</sup> *Ibid.*, p. 71.

<sup>83</sup> *Id.*

<sup>84</sup> *Ibid.*, p. 73.

<sup>85</sup> *Ibid.*, p. 74.

<sup>86</sup> *Ibid.*, p. 73.

<sup>87</sup> *Ibid.*, p. 74.

<sup>88</sup> Propos de Thierry Grosteen, rapporté par Sophie Van der Linden, *ibid.*, p. 71.

Plus encore, l'alternance entre encadrement et non-délimitation de l'image traduit dans *Les Trois cochons* la distinction entre œuvres relevant du champ patrimonial – voire du stéréotype – et originalité du récit de Wiesner : aux bordures des hypotextes (cadres prédéfinis du conte, contours arrondis de la comptine, compartimentage du récit médiéval) s'opposent les blancs de l'émancipation des cochons, espaces vierges de création où évoluent librement les héros.

Parallèlement, Wiesner s'emploie à varier la mise en perspective, usant d'une grande variété de cadrages et plans. Rappelons ici que

La notion de cadrage est apparue avec le cinéma et en est venue à désigner les positions du cadre vis-à-vis de la scène représentée. La voit-on d'en haut ? Nous sommes en plongée. Voit-on plus bas que les personnages ? Il faudra alors parler de contre-plongée<sup>89</sup>.

Alternent ainsi vues en plongée et contre-plongée (*Mardi, Le Monde englouti*), générant une impression de surplomb, ou, à l'inverse, d'immersion, dans la scène. Jeux de cadrages qui se combinent à l'utilisation de plans variés : ainsi, *Le Monde englouti* joue-t-il de l'alternance entre plans rapprochés, gros plans et panoramiques, modifiant la perception de distance du lecteur vis-à-vis de l'image. Plus encore, usant de l'agrandissement tactile permis par le numérique, *Spot* procède par succession de zooms avant, générant une plongée du destinataire au cœur même de l'image.

Variations dans l'organisation de la page qui, par suite, produisent un rythme singulier : fluidité entre doubles pages (*Chute libre*), alternance d'images cadrées et de larges panoramiques (*June 29, 1999*), blancs manifestant la sortie du cadre narratif et spatial (*Les Trois cochons*).

### 1.2.1.3. À l'échelle de l'album : enchaînements et raccords

Au-delà de l'organisation des instances iconique et verbale sur l'espace de la page, la narration prend pleinement corps à l'échelle de l'album : ainsi,

On ne peut [...] évoquer les images de manière indépendante les unes des autres. L'image d'album est nécessairement liée aux autres images, que ce soit directement sur l'espace de la double page ou à l'échelle du livre<sup>90</sup>.

Conditionnant l'élaboration du sens, l'enchaînement entre double pages participe au premier chef de la production narrative : ainsi que le rappelle Valérie Ducrot, « seule l'association de l'ensemble de ces double-pages contribue à produire ce qu'on pourrait appeler le sens du livre<sup>91</sup> ». *A contrario*, « sans enchaînement de page à page, nous sommes proches de l'imagerie ou du catalogue<sup>92</sup> ». Affirmation dont la validité trouve plus encore à s'appliquer dans le cas de la narration iconique :

---

<sup>89</sup> *Ibid.*, p. 75.

<sup>90</sup> *Ibid.*, p. 44.

<sup>91</sup> Valérie Ducrot, « L'album muet : une esquisse de textes dissimulés », *art. cit.*, p. 68.

<sup>92</sup> Sophie Van der Linden, *Album[s]*, *op. cit.*, p. 25.



Par les contraintes qu'il impose aux créateurs, mais aussi et surtout, par la dynamique qu'il active, l'album sans texte conduit le lecteur au sommet d'une forme artistique qui repose sur la maîtrise de la double page et l'enchaînement des mises en page<sup>93</sup>.

À cet enjeu narratif, Wiesner répond selon des modalités originales : investissement des paratextes, récurrences graphiques et chromatiques, jeux de raccord se combinent ainsi pour offrir un discours graphiquement et sémantiquement articulé, témoignant de la maîtrise par l'artiste du langage visuel.

### a) Paratextes : le récit au-delà de l'album

Vecteur à plein titre du récit, l'usage par Wiesner du paratexte requiert une attention spécifique.

Défini comme « l'ensemble des pages et messages qui entourent et protègent le texte<sup>94</sup> », se composant des « première, deuxième, troisième et quatrième de couverture<sup>95</sup> » auxquelles il convient d'ajouter les « pages de garde, rabats, pages de titre<sup>96</sup> » et « codes-barres<sup>97</sup> », le péri-texte connaît, particulièrement sous l'impulsion de l'album, une mutation profonde aboutissant à « le détourner de sa pure fonction informative et [à] l'intégrer de diverses manières à [la] fiction<sup>98</sup> » :

Aussi voit-on des espaces qui ne portent pas de signification particulière, jusqu'ici réservés à une codification d'éditeurs [...] devenir des espaces sémantisés, portant traces du récit, qui posent alors la question des frontières narratives<sup>99</sup>.

« Hors-texte<sup>100</sup> » investissant potentiellement la totalité des champs de l'album, ces éléments périphériques constituent des « seuils aux fonctions multiples qui renseignent, interpellent le lecteur et l'orientent vers l'intérieur du livre<sup>101</sup> ». Ainsi,

Sans être encore entré dans l'histoire, c'est-à-dire sans avoir lu les premiers mots du texte, le lecteur est déjà sollicité, tout d'abord par le titre, puis parfois par la quatrième de couverture<sup>102</sup>.

---

<sup>93</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 11.

<sup>94</sup> Benoit Mitaine, « [Paratexte](#) », in « Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée », *Neuvième art 2.0*, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2013 [En ligne] Consulté le 15 mai 2018

<sup>95</sup> Florence Gaiotti, « [Où commencent et où finissent les albums ? \(Rascal, Corentin, Ponti, Douzou\)](#) », *Fabula/Les colloques*, Le début et la fin. Roman, théâtre, B.D., cinéma. [En ligne] Consulté le 15 mai 2018

<sup>96</sup> Laurence Allain-Le Forestier, « L'usage péri-textuel de l'album contemporain : tout est bon à lire ! », *Le français aujourd'hui*, octobre 2014/3, n°186, p. 81.

<sup>97</sup> Florence Gaiotti, « Où commencent et où finissent les albums ? (Rascal, Corentin, Ponti, Douzou) », *art. cit.*

<sup>98</sup> *Id.*

<sup>99</sup> Laurence Allain-Le Forestier, « L'usage péri-textuel de l'album contemporain : tout est bon à lire ! », *art. cit.*, p. 77.

<sup>100</sup> Benoit Mitaine, « [Paratexte](#) », *art. cit.*

<sup>101</sup> Florence Gaiotti, « Où commencent et où finissent les albums ? (Rascal, Corentin, Ponti, Douzou) », *art. cit.*

Rôle particulièrement notable chez Wiesner, où le paratexte opère selon une dynamique d'introduction ou de prolongement de la narration. Ainsi la couverture du *Monde englouti* se montre-t-elle porteuse d'indices variés de lecture : outre le titre, évoquant un mystérieux univers<sup>103</sup>, est annoncée la thématique marine et amorcé le procédé de récursivité – l'appareil photo apparaît dans l'œil du poisson, lui-même semblable à un objectif photographique. De même, l'artiste use de manière récurrente des pages de faux titre à la manière d'un générique de film : exposition du caractère joueur du félin de *Monsieur Chat !*, mise en scène d'une expérience scientifique dans *June 29, 1999*, annonce du caractère fantastique du récit dans *Mardi* – la capacité de batraciens à soudainement léviter.

Paratexte, qui, dès lors, opère selon une dynamique de débord de la narration d'avec le cadre matériel de l'album :

Le récit peut commencer, classiquement, après la page de titre pour se terminer sur les derniers mots du texte, mais il peut aussi débiter à d'autres endroits : première de couverture, page de garde ou page de titre, comme il peut se terminer autrement que par les derniers mots portés sur la page<sup>104</sup>.

Ainsi les pages de garde initiales et finales du *Monde englouti* portent-elles la clé du propos, ouvrant et prolongeant la narration, l'insérant dans une chaîne répétée à l'infini, dont le récit donné à lire ne constitue qu'un maillon. Investissant, à l'échelle de l'album, la totalité de la matérialité disponible, le paratexte participe par suite de la construction narrative. Reprenant l'analyse des seuils proposée par Laurence Allain-Le Forestier, il est à cet égard loisible de considérer que chez Wiesner, « le livre est pensé dans sa totalité, le sens se construit dans les pages du récit interne, les pages de couverture et la jaquette<sup>105</sup> ».

---

<sup>102</sup> Laurence Allain-Le Forestier, « L'usage péritextuel de l'album contemporain : tout est bon à lire ! », *art. cit.*, p. 78.

<sup>103</sup> Le titre original du *Monde englouti* apparaît à cet égard éloquent, *Flotsam* désignant dans la langue anglaise les débris maritimes involontairement abandonnés à la suite d'un naufrage. A la différence du *jetsam*, marchandises volontairement jetées par-dessus bord et appropriables par tout découvreur, le *flotsam* demeure propriété de son détenteur originel. Dès lors, c'est bien à la mer, et à elle seule, qu'appartient le monde fantastique, dont témoignent, génération après génération, les enfants du monde entier. Sur ces définitions, voir National Ocean Service, « [What are flotsam and jetsam ?](#) » [En ligne] Consulté le 15 mai 2018. De même, *Spot*, titre de l'application numérique, signifiant à la fois « point » et « lieu », se réfère conjointement à la tache sur le dos de la coccinelle et aux différents espaces offerts à la découverte du lecteur.

<sup>104</sup> Laurence Allain-Le Forestier, « L'usage péritextuel de l'album contemporain : tout est bon à lire ! », *art. cit.*, p. 82.

<sup>105</sup> *Ibid.*, p. 81.

## b) Positionnement graphique, récurrences chromatiques

Parallèlement, le positionnement des éléments signifiants, en premier ou arrière-plan, aux extrémités droite ou gauche de la page, acquiert une importance capitale dans la production narrative.

La mise en scène de la découverte de l'appareil photo dans *Le Monde englouti* opère ainsi selon une construction particulièrement rigoureuse, l'objet apparaissant à l'extrémité droite de la double page, selon un plan panoramique doublé d'une composition structurée en diagonale. Surgissant spatialement du bord de l'album – soit, sémantiquement, de son dehors – l'appareil photo manifeste à cet égard l'irruption d'une extériorité fantastique dans le réel.

Parallèlement, les jeux de récurrences graphiques et chromatiques participent du récit : volant de page en page, la carte géographique de *Chute libre*, memento onirique, constitue le fil rouge de la narration. De même, les bleus intenses signent l'unité temporelle nocturne de *Mardi*, quand le voyage de l'appareil photo du *Monde englouti*, renvoyé à la mer, opère selon une triple modalité : lien thématique (la mer, sa faune, sa flore), présence, à des degrés variables de visibilité, de l'appareil photo sur chacune des six images séquentielles, continuité chromatique en dégradés de bleus.

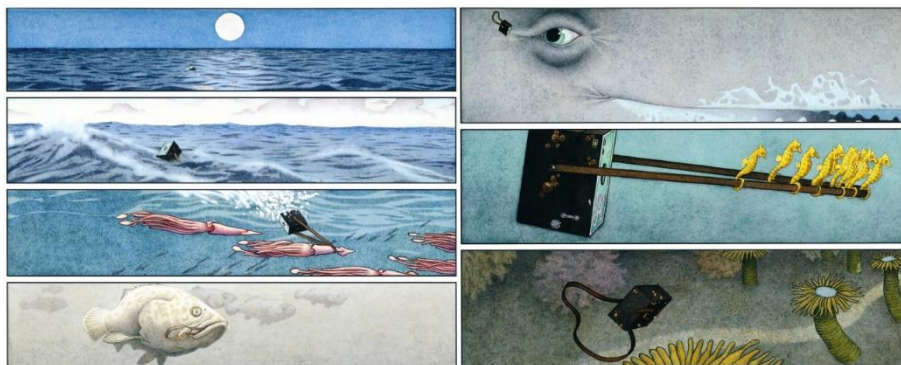


Fig. 6. *Le Monde englouti*. Langage séquentiel, variations de plans, continuité chromatique et thématique.

## c) Au-delà de la page : raccord et continuité

Parallèlement, le prolongement de l'image au-delà des limites de la page produit un enchaînement fluide, à la manière d'une pellicule filmique, phénomène particulièrement notable dans *Chute libre* : « album sans texte essentiellement composé d'images pleine double page<sup>106</sup> », *Chute libre* propose « un décor en continu, relié de page en page malgré la rupture imposée par la découpe<sup>107</sup> ». Plus encore, le jeu sur les extrémités – chaque élément tronqué trouvant sa seconde moitié en page suivante –

<sup>106</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 9.

<sup>107</sup> *Id.*

bouleverse la tourne de page, celle-ci devenant vecteur de continuité plutôt que segmentation.

De même, le recours au procédé de fond perdu, où l'image paraît excéder la surface de la page, assure une liaison chromatique et sémantique entre séquences (*Sector 7, Le Monde englouti, Mardi, Max et son Art*). Plus encore, l'entrée dans *Spot* s'effectue par métamorphoses successives : de l'analogie entre formes, couleurs et fonctions – un flocon de neige se révèle plaquette de composants électroniques, un océan sourd d'une simple flaque d'eau – naît un procédé d'imbrication continue où chaque image génère, sans rupture aucune, la suivante.

Maîtrise pleine et entière du langage iconique par Wiesner à laquelle vient se superposer le jeu de la stylistique propre à l'artiste, porteuse d'enjeux esthétiques, et, plus encore, narratifs.

### **1.2.2. Langages stylistiques, grammaire narrative**

Aux jeux de mise en page se superpose chez Wiesner l'emploi du vocabulaire plastique : agencement formel qui, excédant un simple esthétisme, contribue à l'expressivité narrative. Par ailleurs, outre la pleine exploitation du langage propre à l'album, l'œuvre de l'artiste se singularise par son emprunt à une pluralité de médiums. De même, si la picturalité se caractérise ici par un graphisme dominant, identifiable comme proprement wisnérien, le recours à de multiples variations stylistiques participe de la construction du récit.

#### **1.2.2.1. Multiplicité de langages plastiques**

Manifestant avec éclat le « versant protéiforme<sup>108</sup> » du sans texte, l'œuvre de Wiesner emprunte à « d'autres formes, d'autres arts, d'autres langages<sup>109</sup> » – bande dessinée, photographie, cinéma.

Outre l'usage plénier des possibilités de l'album, Wiesner manifeste une totale maîtrise du langage séquentiel tel qu'hérité de la bande dessinée : compartimentage et vignettage participent ainsi de ce « dévoilement *progressif* de l'histoire racontée<sup>110</sup> », dont les « dessins juxtaposés entretiennent certains rapports particuliers de complémentarité, de successivité et de coréférence à une même action ou intrigue<sup>111</sup> ». À

---

<sup>108</sup> Valérie Ducrot, « L'album muet : une esquisse de textes dissimulés », *art. cit.*, p. 69.

<sup>109</sup> *Id.*

<sup>110</sup> Thierry Groensteen, *La Bande dessinée mode d'emploi*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2007, p. 32.

<sup>111</sup> *Id.*

cet égard, entièrement structuré en cases, *Monsieur Chat !* affirme sa proximité d'avec le 9<sup>e</sup> art, traduisant la plasticité de l'album ainsi que sa porosité au regard d'autres médiums graphiques et littéraires.

Parallèlement, l'œuvre de Wiesner emprunte sciemment au langage photographique. Outre les jeux de plans, cadrages et zoom, *Le Monde englouti* va jusqu'à recréer, dans l'album, la présence même du médium *via* la représentation de clichés : encadrements façon tirage argentique et réalisme de l'image apparaissent ainsi caractéristiques du photogramme<sup>112</sup>.

De même, l'influence du cinéma s'avère patente : outre l'usage du raccord entre doubles pages à la manière du montage filmique et l'emploi du paratexte comme générique (*Sector 7, Chute libre, Mardi, Monsieur Chat !*), le langage du 7<sup>e</sup> art se révèle à travers le mécanisme de la tourne de page, confinant au procédé d'animation. À cet égard, chez Wiesner, « l'usage de la double page s'apparente à celui d'un écran : les images pleine page défilent en fonction de l'activation de la tourne de page par le lecteur<sup>113</sup> », et il paraît ici loisible de considérer que « dans ses efforts pour acquérir temporalité et mouvement, l'image fixe aspire à l'animation<sup>114</sup> ». Apparemment qui trouve en *Spot* un aboutissement logique et technologique, le dispositif numérique permettant la mise en mouvement de l'image sur l'écran<sup>115</sup>.

### 1.2.2.2. Unité et pluralité de styles graphiques

À cette filiation multi médiale se superpose la grammaire stylistique propre à l'artiste : revendiquant une triple influence picturale, l'œuvre de Wiesner se caractérise par ses variations graphiques, dont la combinaison participe de la narration.

#### a) Une triple influence picturale

Se réclamant du surréalisme, empruntant au classicisme et à l'hyperréalisme, la stylistique instituée par Wiesner s'enracine dans un triple héritage pictural<sup>116</sup>.

---

<sup>112</sup> Langage photographique qui se double de la présence récurrente d'instruments de vision : appareil photo (*Le Monde englouti*), microscope (*Le Monde englouti, June 29, 1999*), longue-vue (*Sector 7, L'Ouragan*).

<sup>113</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 11.

<sup>114</sup> Sophie Van der Linden, *Lire l'album, op. cit.*, p. 105.

<sup>115</sup> De même, la sonorisation de *Spot* agit à la manière d'une bande-son filmique.

<sup>116</sup> À l'influence du classicisme, du surréalisme et de l'hyperréalisme s'ajoute dans *Max et son Art* un hommage au pointillisme de Seurat et au tachisme de Pollock.

### **Traces du classicisme**

Particulièrement prégnante dans *Chute libre*, l'influence du classicisme renaissant s'exprime à travers la présence d'éléments antiquisants (temple gréco-romain avec plafonds à caissons, colonnes doriques), et, plus encore, dans la virtuosité des jeux de perspective, « souligné[s] par l'architecture et le pavage<sup>117</sup> » : carreaux de la couverture, patchwork de prairies, damier d'un échiquier portent les lignes de fuite de la construction graphique, quand voûtes et arches aux multiples ouvertures traduisent la maîtrise par l'artiste de la mise en espace picturale.

De même, la « science des raccourcis<sup>118</sup> » chère au Quattrocento apparaît manifeste dans l'agencement des différents plans : la disproportion entre gigantisme des chevaliers en armure et personnages miniaturisés franchissant le pont, jointe à la dynamique d'une composition en diagonale, offre ainsi la saisissante illusion d'une distorsion de l'image, le premier plan avançant en direction du lecteur quand l'arrière-plan paraît s'en éloigner<sup>119</sup>.

### **Prédominance de l'hyperréalisme**

Parallèlement, l'art de Wiesner emprunte à l'hyperréalisme, tant dans sa facture picturale que les motifs constituant la toile de fond de sa production.

Courant né à la fin des années 1960, « surtout présent aux États-Unis<sup>120</sup> », se proposant de « rendre compte objectivement de la réalité du monde moderne<sup>121</sup> », l'hyperréalisme se caractérise ainsi par une « facture lisse et [un] rendu plat, dont l'aspect glacé et déshumanisé est encore renforcé par l'usage de couleurs froides<sup>122</sup> ». À cet égard, l'art de Wiesner s'attache à l'exactitude anatomique du trait, humain, animal ou botanique (réalisme des *Trois cochons* une fois sortis du conte, des batraciens de *Mardi*, des légumes géants de *June 29, 1999*), usant parallèlement d'une palette à dominante chromatique désaturée. Stylistique qui participe de la narration : dans *Le Monde englouti*, éléments du réel et photos des enfants de générations antérieures font ainsi l'objet d'un traitement identique, dont l'hyperréalisme, liant présent et passé, traduit conjointement la véracité de la chaîne de transmission enfantine.

---

<sup>117</sup> Patricia Fride-Carassat, Isabelle Marcadé, *Les Mouvements dans la peinture*, Paris, Larousse, coll. « Reconnaître / Comprendre », 2013, p. 12.

<sup>118</sup> *Id.*

<sup>119</sup> Il s'agit là de la troisième double page de *Chute libre*.

<sup>120</sup> Alain Virmaux, Odette Virmaux, *Dictionnaires des mouvements artistiques et littéraires 1870-2010. Groupes, courants, pôles, foyers*, Paris, Editions du Félin, 2012, coll. « Les marches du temps », p. 238.

<sup>121</sup> Patricia Fride-Carassat, Isabelle Marcadé, *Les Mouvements dans la peinture*, *op. cit.*, p. 198.

<sup>122</sup> Stéphanie Jamet-Chavigny, « Principaux mouvements », in Daniel Soutif (dir.), *L'Art du XX<sup>e</sup> siècle*, Paris, Citadelles et Mazenod, 2005, p. 620.

Plus encore, contextualisant son œuvre dans une réalité contemporaine, Wiesner emprunte aux motifs caractéristiques de l'hyperréalisme :

Les toiles, peintes à l'huile ou à l'acrylique, marquent une prédilection pour la vie citadine, avec une débauche de panneaux publicitaires, de vitrines, de boutiques, de cafétérias, de supermarchés et d'aéroports<sup>123</sup>.

Toile de fond de l'œuvre, le paysage urbain archétypique de la *middle class* américaine se déploie ainsi en pavillons résidentiels (*L'Ouragan, June 29, 1999, Mardi*), stations-service (*June 29, 1999*), gratte-ciels et buildings (*Sector 7, June 29, 1999*), vitrines et enseignes commerciales (*June 29, 1999, Le Monde englouti*) : froid vérisme d'un quotidien urbain que vient cependant bousculer l'irruption du fantastique.

### ***Un surréalisme fondateur***

Parallèlement, le surréalisme constitue une source majeure d'inspiration, revendiquée comme telle par Wiesner, l'artiste soulignant lui-même combien

L'application du caractère académique de la technique picturale à une imagerie de l'étrange, de l'onirique, était fascinante. A onze ou douze ans, c'était cet art auquel je me référais pleinement<sup>124</sup>.

Courant aux origines littéraires, expression de la puissance de l'imaginaire, le surréalisme favorise ainsi libre association d'idées et mise en relation d'opposés, opérant volontiers selon une jonction d'impossibilités logiques : ainsi que le supputait André Breton,

Tout porte à croire qu'il existe un certain point de l'esprit où la vie et la mort, le réel et l'imaginaire, le passé et le futur, le communicable et l'incommunicable, le haut et le bas, cessent d'être perçus contradictoirement<sup>125</sup>.

Décliné dans le champ pictural, le surréalisme s'incarne essentiellement en « trois grands ensembles »<sup>126</sup> : « figuration décalée, souvent dérivée de la peinture métaphysique<sup>127</sup> » (Ernst, Magritte), « élémentarisme revendiqué, dont l'aspect idéographique et schématique évoque les dessins d'enfants et d'aliénés<sup>128</sup> » (Miro, Arp), recours, enfin, à des « procédés insolites ou révélateurs<sup>129</sup> » destinés à « [mettre] la

---

<sup>123</sup> Hervé Gauville, *L'Art depuis 1945. Groupes et mouvements*, Paris, Hazan, coll. « Bibliothèque des arts », 2007, p. 243.

<sup>124</sup> « *The academic nature of the painting technique applied to the strange, dream-like imagery was enthralling. At eleven or twelve, this was art I could totally relate to* ». À cet égard, l'artiste intitule « [Hello Dali!](#) » la section de son blog évoquant l'influence du surréalisme sur son œuvre. [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>125</sup> André Breton, *Second Manifeste du surréalisme*, décembre 1929. Cité par Alain Virmaux, Odette Virmaux, *Dictionnaires des mouvements artistiques et littéraires 1870-2010. Groupes, courants, pôles, foyers*, op. cit., p. 469.

<sup>126</sup> Thierry Dufrêne, « Le surréalisme », in Serge Lemoine (dir.), *L'art moderne et contemporain. Peinture, sculpture, photographie, graphisme, nouveaux médias*, Paris, Larousse, 2007, p. 118.

<sup>127</sup> *Id.*

<sup>128</sup> *Id.*

<sup>129</sup> *Id.*

peinture au défi<sup>130</sup> ». À cet égard, l'œuvre de Wiesner manifeste sa filiation d'avec le courant figuratif : outre le « réalisme magique<sup>131</sup> » d'un Magritte, « construit sur le vérisme de l'image, qui fait illusion, alors même que le contenu est hautement paradoxal et même incohérent<sup>132</sup> », l'artiste reprend « la technique méticuleuse, le dessin précis<sup>133</sup> » d'un Dali, dont « le coup de pinceau [...] soucieux du détail, donne une vraisemblance au "sur-réal"<sup>134</sup> ».

Structurant la quasi-totalité de l'œuvre de l'artiste<sup>135</sup>, le surréalisme naît ainsi chez Wiesner du hiatus entre hyperréalisme du trait et irruption de l'irréel : légumes géants et crapauds survolent de banales banlieues résidentielles (*June 29, 1999, Mardi*), un vieil appareil photo révèle l'existence d'extraordinaires fonds marins (*Le Monde englouti*), un atlas de géographie génère un voyage fait de perpétuelles métamorphoses (*Chute libre*), un point sur le dos d'une coccinelle ouvre sur l'infiniment grand (*Spot*).



Fig. 7. *June 29, 1999. American way of life et surréalisme.*

## b) Cohérence et variations stylistiques

Si la création wisnérienne se caractérise par sa forte unité graphique, l'artiste joue cependant de variations stylistiques, porteuses d'autant de lignes narratives distinctes.

Nombre de constantes graphiques se manifestent en effet dans l'œuvre de Wiesner, conférant une forte unité à sa production : domine ainsi le médium pictural

---

<sup>130</sup> Expression forgée par Louis Aragon en 1930, citée par Thierry Dufrêne, « Le surréalisme », *id.*

<sup>131</sup> *Ibid.*, p. 120.

<sup>132</sup> *Id.*

<sup>133</sup> Edina Bernard, 1905-1945. *L'Art moderne*, Paris, Larousse, coll. « Rencontres / Comprendre », 1999, p. 96.

<sup>134</sup> Patricia Fride-Carassat, Isabelle Marcadé, *Les Mouvements dans la peinture*, *op. cit.*, p. 138.

<sup>135</sup> S'écarte ainsi du surréalisme *Monsieur Chat !*, œuvre de science-fiction empruntant à la bande dessinée.



(aquarelle avec rehauts de gouache sur papier Arches<sup>136</sup>), ainsi que le traitement hyperréaliste de l'image, dont la netteté avoisine l'aspect photographique. Parallèlement, Wiesner privilégie une approche de la perspective par niveaux successifs ou aplats plutôt que volumes (*Le Monde englouti, Monsieur Chat !*), principe repris dans *Spot*, où, à rebours de la 3D permise par le numérique, l'artiste propose un dévoilement par plans des différents univers<sup>137</sup>. Parallèlement, *Spot* s'inscrit résolument dans une filiation stylistique d'avec l'œuvre imprimée : restitution à l'écran du granulé du papier, chromatisme lumineux de l'aquarelle, omniprésence de la ligne claire.



Fig. 8. *Spot* : dispositif numérique et rendu de l'aquarelle.

Parallèlement, perceptibles d'une œuvre à l'autre, les variations stylistiques usitées par Wiesner apparaissent plus remarquables encore au sein d'un même album.

Usant ainsi des différentes possibilités permises par l'aquarelle, jouant « de sa transparence et de sa luminosité mais également de la densité de ses couleurs<sup>138</sup> », Wiesner fait de *Sector 7, Chute libre* ou *L'Ouragan* des mondes dominés par les teintes claires, quand *June 29, 1999* se caractérise par des tons vifs, dont le rendu lisse et brillant évoque un traitement à l'huile ou à l'acrylique. À l'inverse, *Mardi* et *Monsieur Chat !* exploitent le fondu et l'effet texturant de l'aquarelle, conférant respectivement un aspect velouté au ciel nocturne et à la fourrure de l'animal.

<sup>136</sup> Les versions originales des œuvres précisent ainsi, au côté des mentions éditoriales, les indications « Illustrations executed in watercolor » (*Sector 7*) ou « Illustrations executed in watercolor on Arches paper » (*June 29, 1999*). De même, David Wiesner indique sur son blog utiliser des aquarelles et pinceaux de marque Windsor Newton, ainsi que du papier Arches blanc brillant. Voir la rubrique « [Materials 101](#) » [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>137</sup> Univers et figures de *Spot* se déploient ainsi à la manière de décors de théâtre, plaçant le lecteur dans une situation similaire à celle des héros des *Trois cochons* découvrant la galerie de décors en réserve dans l'imaginaire de l'auteur.

<sup>138</sup> Sophie Van der Linden, *Lire l'album, op. cit.*, p. 36.

Plus encore, coexiste au sein d'un même album une multiplicité de traitements graphiques, traduisant la coprésence de lignes narratives plurielles. *Le Monde englouti* recourt ainsi à trois styles distincts, permettant d'identifier univers et récit en jeu : teintes pastel et contours clairs pour le monde réel et présent (l'enfant, la plage, la boutique photographique) ; couleurs vives, cernées de brun pour l'univers fantastique ; tons sépia, noir et blanc, pour la remontée dans un temps révolu. Distinction entre narrations qui se double d'une subtile imbrication : le visage des enfants figurant sur les photos est ainsi traité selon les canons utilisés pour le monde réel, manifestant leur commune véracité.

De même, *Les Trois cochons* use de quatre styles radicalement distincts, portant chacun une ligne narrative. La traversée par les héros des différents hypotextes se traduit ainsi par leur adoption du style graphique propre à chaque récit : illustratif pour le conte (contour noir et épais, dominante de tons jaune-vert au rendu légèrement fané), enfantin pour la comptine (couleurs pastel, ligne arrondie et simplifiée), médiévalisant, au trait noir et blanc, pour le récit chevaleresque. Traitements conventionnels auquel s'oppose le réalisme des cochons s'émancipant du récit traditionnel, manifestant à cet égard l'originalité de la relecture opérée par l'artiste<sup>139</sup>.

De cette analyse constructiviste et formelle de l'œuvre de Wiesner ressort sa magistrale maîtrise de la narration visuelle, portée tout à la fois par la composition iconique, la combinaison d'outils stylistiques et l'exploitation de la totalité des champs de l'album. Virtuosité de l'art du récit en images qui vient ici pleinement appuyer les motifs, thématiques et enjeux chers à l'artiste.

---

<sup>139</sup> Plus encore, *Les Trois cochons* joue de la juxtaposition de différents styles sur une même page, traduisant l'étroite imbrication entre récit d'origine et création d'accueil.



## II – Au-delà du réel : thèmes, motifs et enjeux wisnériens

En l'absence – ou quasi absence – de texte susceptible d'indiquer le degré de virtualité du propos, la primauté accordée à l'icône vient appuyer la thématique fantastique structurant l'œuvre de l'artiste, l'image se manifestant d'emblée aux yeux du lecteur. Parallèlement, l'exploitation de l'instance visuelle se traduit dès l'imprimé par une volonté de dépassement des frontières narratives et matérielles, le récit excédant délibérément le cadre du support.

### 2.1. Déploiements de l'imaginaire

Motif sous-tendant l'œuvre de Wiesner, l'imaginaire s'incarne à travers la prégnance d'un fantastique teinté de science-fiction, auquel viennent se greffer, dans la lignée du surréalisme, rêve et humour.

#### 2.1.1. Prégnance du fantastique

Jouant de l'incertitude entre réel et irréel, offrant du propos une double interprétation, le fantastique se manifeste chez Wiesner selon une relecture originale des thèmes et motifs propres au genre.

##### 2.1.1.1. Le fantastique, entre rationnel et irrationnel

À la différence du merveilleux, où « la fiction nous transporte d'emblée dans un univers fabuleux, où le surnaturel va de soi<sup>140</sup> », le fantastique « présente des événements qui semblent défier les lois naturelles<sup>141</sup> ». Ainsi, chez Wiesner, un jeune garçon visite une usine de fabrication de nuages (*Sector 7*), un autre découvre un monde marin peuplé d'étranges créatures (*Le Monde englouti*), des crapauds s'envolent, survolant la ville en escadrons de nénuphars (*Mardi*), quand des légumes géants envahissent les États-Unis (*June 29, 1999*).

---

<sup>140</sup> Michel Viegnes, *Le Fantastique*, Paris, Garnier-Flammarion, coll. « Corpus Lettres », 2006, p. 16. À cet égard, « Mythes, légendes et contes populaires relèvent de cette catégorie, de même que tout récit dont le pacte de lecture nous invite à jouer le jeu de la fiction surnaturelle, et à accepter l'inexplicable comme évident ». *Id.*

<sup>141</sup> *Id.*

Manifestant une porosité entre réel et irréel, le fantastique offre une double lecture, rationnelle et irrationnelle, des faits, se traduisant pour le lecteur par une « hésitation entre une explication naturelle et un recours au surnaturel<sup>142</sup> ». Ambiguïté qui présente la caractéristique de perdurer par-delà la clôture du récit : ainsi,

Le fantastique, au sens strict, n'intervient que dans un récit où le lecteur a le choix entre les deux lectures d'un même événement particulièrement troublant. Aucune solution définitive n'est donnée, et l'énigme est totale : il reste suspendu entre une interprétation naturelle et une autre qui contredit la logique rationnelle<sup>143</sup>.

Ingérence de l'étrange qui présuppose, par contrecoup, la définition préalable – et son acceptation par le destinataire – du champ de la normalité : ainsi,

L'ambiguïté propre à déclencher le frisson du fantastique suppose un univers de référence que l'on nomme « le réel »<sup>144</sup>.

À cet égard, le réel adopte pour référentiel chez Wiesner le cadre résidentiel de la classe moyenne américaine : pavillons palissés de bois et jardins individuels (*Mardi*, *L'Ouragan*, *June 29, 1999*), contexte scolaire (voyage d'un groupe d'élèves dans *Sector 7*, classe de sciences naturelles dans *June 29, 1999*), activités relevant du quotidien – préparation d'un sandwich, visionnage d'un programme télévisé (*Mardi*), jeux sur une plage (*Le Monde englouti*). Réel que vient interroger, par suite, l'irruption de l'étrange.

### 2.1.1.2. Expression et manifestations du fantastique chez Wiesner

Perturbation du cadre ainsi posé, le fantastique émerge *via* de multiples procédés – imbrication entre banalité du réel et improbabilité du surnaturel, mise en scène de personnages et mondes extraordinaires, emboîtement des temps et espaces – aboutissant ici à une paisible étrangeté.

#### a) Banalité du réel, irruption du surnaturel

Marqueur du fantastique, la soudaine irruption de l'étrange dans le réel apparaît caractéristique du genre :

Dans un monde qui est le nôtre, celui que nous connaissons, [...] se produit un événement qui ne peut s'expliquer par les lois de ce même monde familier<sup>145</sup>.

Rationnel et surnaturel s'inscrivent, par suite, dans une dynamique interactive : évolution soudaine du réel vers l'irréel, survenue symétrique de l'étrange dans le monde ordinaire. Ainsi, de triviales grenouilles s'envolent (*Mardi*), quand de simples légumes confinent au gigantisme (*June 29, 1999*). L'étonnement s'avère alors d'autant plus fort que la situation de départ apparaît banale : batraciens des plus communs paressant dans

---

<sup>142</sup> *Ibid.*, p. 28.

<sup>143</sup> *Ibid.*, p. 16.

<sup>144</sup> *Ibid.*, p. 29.

<sup>145</sup> Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1970, p. 29.

leur mare, plantation d'ordinaires légumes – navets, brocolis, fèves, panais. À l'inverse, l'étrange vient brusquement s'ingérer dans le monde connu : des extraterrestres atterrissent dans un salon (*Monsieur Chat !*), un appareil photo révèle un univers secret (*Le Monde englouti*).

Percussion de l'étrange et du banal qui interroge, par suite, l'interprétation à accorder au propos : si *L'Ouragan* pose explicitement le caractère imaginaire des jeux enfantins (d'un arbre abattu, deux jeunes garçons créent une jungle, un océan, une lointaine planète)<sup>146</sup>, l'incertitude demeure en revanche quant aux récits mis en scène dans *Le Monde englouti* ou *Sector 7* : s'agit-il d'un rêve éveillé, ou bien d'une réalité cachée des adultes ? De même, alors que *Mardi* pose comme véritable l'envol des grenouilles – et, paradoxalement, invraisemblable le témoignage de l'homme affirmant avoir assisté à cette scène – aucun élément ne permet d'explicitier ce phénomène, dont Wiesner indique cependant la récurrence : la semaine suivante, des cochons s'envolent à leur tour.



Fig. 9. *June 29, 1999*. Irruption de l'irréel dans le quotidien.

## **b) Mondes extraordinaires, imbrications spatio-temporelles**

Mer et espace constituent parallèlement les deux *topoi* abritant de manière privilégiée des créatures fantastiques, extraterrestres (*June 29, 1999*) ou hybrides : étoiles de mer mi terrestres mi marines, poissons mécaniques (*Le Monde englouti*), martiens aux allures de pieuvres (*June 29, 1999, Spot*).

Ces différents univers présentent en outre la particularité chez Wiesner de se combiner : de minuscules extraterrestres voisinent avec les anémones de mer (*Le Monde englouti*), quand *Spot* fait voyager deux petits martiens dans cinq univers distincts, d'une station spatiale aux profondeurs marines en passant par un monde félin. De même, le lien entre ciel et mer opère par fusion chromatique : les tonalités de bleu opèrent ainsi une continuité paysagée dans *Le Monde englouti*, quand *Sector 7* use d'une même

---

<sup>146</sup> De même, *Chute libre* se situe clairement dans le monde onirique, le rêve du héros se trouvant encadré par son endormissement et son réveil.

couleur – un blanc teinté de gris – pour représenter les nuages-poissons flottant dans le ciel et la glace recouvrant les eaux de la baie de Manhattan.

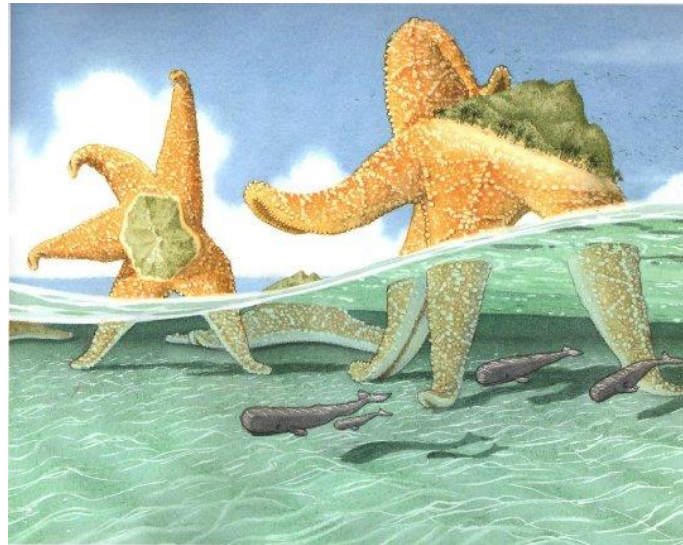


Fig. 10. *Le Monde englouti*. Créatures hybrides : association d'éléments terrestres et marins.

Autre marqueur du fantastique, la porosité entre espaces et temporalités trouve particulièrement à s'exprimer dans *Le Monde englouti*, où s'emboîtent présent et passé, monde réel et irréel, univers sous-marin merveilleux et plage ordinaire : jouant de l'insertion d'images dans l'image, Wiesner donne ainsi à voir, sur une même page, le garçon regardant les clichés du monde sous-marin ou des enfants des générations antérieures.

Plus encore, l'imbrication entre mondes constitue le principe même de *Spot*, où chaque détail génère, par agrandissement, un nouvel univers, l'infiniment petit ouvrant sur l'infiniment grand : un banal morceau de sucre devient astéroïde, quand un simple point de tramage d'un caractère imprimé ouvre sur une ville entière. De même, les métamorphoses du décor – paysage, architecture – dessinent dans *Chute libre* un jeu permanent oscillant entre transformation et continuité : une couverture devient colline, puis échiquier géant, dont le donjon constitue à son tour un château-fort.

### c) Un fantastique non inquiétant

Fantastique, qui, chez Wiesner, écarte l'inquiétude usuellement associée au genre, celui-ci opérant volontiers selon une « poétique de la peur<sup>147</sup> » : ainsi que le relève Michel Vieignes,

Certains théoriciens définissent le fantastique à travers l'effet qu'il est censé produire, à savoir la peur, sous toutes ses formes et dans toute sa gradation, de l'angoisse diffuse à l'épouvante<sup>148</sup>.

<sup>147</sup> Michel Vieignes, *Le Fantastique*, op. cit., p. 23.

Plus encore, il semblerait que « le fantastique exploite la réserve de terreur et d'angoisse qui veille au fond de chaque homme<sup>149</sup> ». Cependant, « tout le monde [...] n'est pas d'accord sur cette équation entre "fantastique" et "anxiogène"<sup>150</sup> » : en effet,

L'étrangeté peut certes être inquiétante, mais aussi parfois se révéler exaltante, à tout le moins envoûtante, en dilatant pour nous le potentiel signifiant de l'existence<sup>151</sup>.

À cet égard, le fantastique se caractérise chez Wiesner par l'aspect paisible des mondes extraordinaires comme des créatures venues d'ailleurs : pieuvres lisant tranquillement leur journal dans *Le Monde englouti*, caractère inoffensif des extraterrestres dans *June, 29, 1999* comme *Monsieur Chat !*. De même, le héros de *Chute libre* s'extirpe-t-il rapidement de la menace du dragon lors de son voyage à travers de merveilleuses contrées.

### 2.1.1.3. Un fantastique teinté de science-fiction

Parallèlement, le fantastique se colore volontiers chez Wiesner de science-fiction. Si les frontières entre les deux genres connaissent une délimitation fluctuante, l'on peut cependant considérer que la science-fiction

échappe [...] au fantastique canonique, non point parce qu'elle ne provoque pas la surprise, mais parce qu'elle confronte à d'autres univers, à des formes de vie extraterrestres<sup>152</sup>.

Littérature de l'imaginaire s'appuyant sur une « base rationnelle, scientifique ou d'apparence scientifique<sup>153</sup> », la science-fiction présente en effet « la particularité [...] d'enrichir notre univers de créatures, de civilisations, d'inventions, de mondes qui n'existent que dans l'imagination de leurs auteurs<sup>154</sup> ». Création qui se manifeste chez Wiesner par la reprise et la réinterprétation de thèmes et motifs récurrents du genre : espace, temps, machines, civilisations et mondes parallèles.

« Première frontière de la science-fiction<sup>155</sup> », l'appréhension wisnérienne de l'espace se manifeste selon une double dynamique : voyage du héros humain de par la galaxie (atterrissage sur une lointaine planète dans *L'Ouragan*), exploration de l'infini par ses propres habitants extraterrestres. Ainsi, *June 29, 1999* et *Spot* donnent-ils à voir des créatures spatiales visitant des univers étranges, quand *Monsieur Chat !* relate la panne d'une navette dans le monde terrestre. Motif récurrent chez l'artiste, la présence d'extraterrestres excède à cet égard le strict cadre de la science-fiction : les petits

---

<sup>148</sup> *Id.*

<sup>149</sup> Jean-Luc Steinmetz, *La Littérature fantastique*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je », 2008, p. 9.

<sup>150</sup> Michel Viegnes, *op. cit.*, p. 24.

<sup>151</sup> *Id.*

<sup>152</sup> Jean-Luc Steinmetz, *La Littérature fantastique*, *op. cit.*, p. 9.

<sup>153</sup> *Id.*

<sup>154</sup> Jacques Baudou, *La Science-fiction*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 2003, n°1426, p. 6.

<sup>155</sup> *Ibid.*, p. 65.



hommes de l'espace se manifestent ainsi dans *Chute libre*, *Le Monde englouti* et *L'Ouragan*, récits de l'imaginaire, accompagnant les jeux ou le rêve de l'enfant.

Parallèlement, dans la lignée des codes figuratifs propres au genre, où les créatures de l'espace « doivent souvent leur morphologie à des espèces animales terrestres (reptiles, insectes, [...] mollusques) ou à des recompositions hétéroclites<sup>156</sup> », Wiesner joue de l'emprunt à la vie marine, mettant volontiers en scène des poulpes extraterrestres (*June 29, 1999*, *Spot*). Jonction entre mer et espace qui rejoint là une autre grande thématique de la science-fiction, celle des « océans cosmiques et leur mythologie<sup>157</sup>».

« Deuxième frontière de la science-fiction<sup>158</sup> », le temps est usuellement envisagé selon une double perspective : « revivre l'histoire ou la précéder<sup>159</sup> », but du voyage spatio-temporel. À cet égard, *Le Monde englouti* propose une surprenante plongée dans le passé, l'appareil photo venu de la mer donnant à voir les enfants se transmettant, de génération en génération, les secrets d'un univers enfoui.

Autre motif caractéristique du genre, les machines et leurs extensions – des créatures mécanisées<sup>160</sup> – sont ici fortement présentes : ainsi les robots, « êtres artificiels mécaniques<sup>161</sup> », possèdent-ils dans *Spot* leur propre univers (Mekanikos, monde électronique). De même, l'hybridation entre nature et mécanique trouve-t-elle à s'exprimer dans la présence de poissons et coccinelles à ossature métallique (*Le Monde englouti*, *Spot*). Parallèlement, l'attrait de Wiesner pour la création scientifique, technique et industrielle se manifeste à la fois dans *Sector 7* (conception et production relevant de l'ingénierie), *June 29, 1999* (expérience de sciences naturelles) et *Spot* (production de coccinelles mécanisées à grand renfort de plans).

Enfin, l'attrait pour les mondes parallèles<sup>162</sup> s'exprime à travers la mise en scène de civilisations inconnues. Sont ainsi données à voir des « sociétés qui ont des religions, des cultures, des langages, des mœurs, des évolutions différentes de celles de l'humanité<sup>163</sup> » : univers des extraterrestres (*June 29, 1999*, *Monsieur Chat !*, *Spot*),

---

<sup>156</sup> *Ibid.*, p. 74.

<sup>157</sup> *Id.*

<sup>158</sup> *Ibid.*, p. 85.

<sup>159</sup> *Id.*

<sup>160</sup> À cet égard, « L'idée de créer des êtres artificiels, manufacturés par l'homme, est une idée ancienne qui a trouvé une première réalisation au XVIII<sup>e</sup> siècle avec la vogue des automates ». Voir Jacques Baudou, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 99.

<sup>161</sup> *Ibid.*, p. 100.

<sup>162</sup> L'idée selon laquelle « Il y a des univers coexistants avec le nôtre, mais dont l'existence ne peut nous être révélée par les seules perceptions de nos cinq sens » constitue en effet une thématique récurrente de la science-fiction ». Voir Jacques Baudou, *La Science-fiction*, *op. cit.*, p. 107.

<sup>163</sup> *Ibid.*, p. 78.

monde microscopique des insectes (fourmis et coccinelles dans *Monsieur Chat!*, coccinelles seules dans *Spot*), chaque communauté étant dotée de son langage propre.



Fig. 11. *Le Monde englouti*. Poissons semi mécaniques.

## 2.1.2. Omniprésence de l'onirisme

Manifestation des pouvoirs du rêve et l'imaginaire, l'œuvre de Wiesner s'inscrit, dans la lignée du surréalisme, dans une dynamique non dénuée d'humour.

### 2.1.2.1. Rêve et imaginaire

Attributs de l'enfance face à un monde adulte indifférent, rêve et imaginaire constituent deux vecteurs privilégiés de passage dans les mondes extraordinaires : si *Chute libre* s'inscrit explicitement dans une perspective onirique, *L'Ouragan* rend hommage à la puissance imaginative de ses jeunes héros, quand *Sector 7* et *Le Monde englouti* oscillent délibérément entre rêve éveillé et récit fantastique.

Chez Wiesner, cette aptitude à la perception autre – l'enfant se faisant « voyant » selon la terminologie rimbaldienne – traduit le pouvoir de transfiguration de l'imagination, autorisant le dépassement de la réalité première. Nombreux sont, à cet égard, les instruments de vue présents dans l'œuvre de l'artiste : téléobjectif (*Sector 7*), loupe, appareil photo (*Le Monde englouti*), microscope (*June 29, 1999, Le Monde englouti*), tous appareils scientifiques qui, combinés à la puissance de l'imaginaire, permettent d'accéder à des mondes inconnus ou oubliés<sup>164</sup>.

Plus encore, c'est à l'enfant que revient la charge de la transmission. Témoin d'un univers demeuré secret, le héros du *Monde englouti* s'en fait le relais : à son tour, il se photographie, tenant à la main l'image de l'enfant qui l'a précédé, s'insérant ainsi dans la

---

<sup>164</sup> Dans *L'Ouragan*, un rouleau de papier essuie-tout sert de longue-vue à David et Georges jouant aux pirates sur un tronc d'arbre rêvé en navire. Peu importe, à cet égard, l'efficacité réelle de l'instrument : c'est ici la capacité à l'imaginaire qui se trouve véritablement en jeu.

grande chaîne des passeurs, renvoyant ensuite l'appareil photo à la mer. De même, la découverte de *Sector 7*, usine de fabrication de nuages, s'effectue en dehors du regard de l'adulte : échappant à ses professeurs lors d'une visite scolaire, un jeune garçon découvre, à la faveur d'un épais brouillard, un facétieux nuage qui le conduira dans un monde extraordinaire.

Parallèlement, *L'Ouragan* rend explicitement hommage à la capacité de l'enfant à l'imaginaire, selon une double perspective alliant vue subjective et objective : sont ainsi simultanément donnés à voir monde rêvé (animaux de la jungle, vagues de l'océan, créatures de l'espace) et éléments du réel (tronc d'arbre constituant le navire ou le vaisseau spatial, tenues usuelles des jeunes enfants). Plus encore, la présence du chat domestique dans ses activités quotidiennes, déambulant sur la souche abattue ou faisant sa toilette, sujet participant à la scène mais extérieur au jeu, vient rappeler la dimension fictive des univers perçus par les enfants.

### 2.1.2.2. Perspectives surréalistes

Pendant fait au rêve, le surréalisme s'incarne chez Wiesner à travers le hiatus entre réalisme graphique et invraisemblance situationnelle, la précision photographique du dessin faisant contrepoint à d'improbables états : peuvent ainsi être relevés le trait anatomique de grenouilles et cochons volants (*Mardi, Les Trois Cochons*), l'exactitude botanique de légumes défiant les lois de la gravité (*June 29, 1999*) ou le naturalisme d'un lézard en posture verticale (*Max et son Art*)<sup>165</sup>.

Parallèlement, Wiesner joue de l'analogie entre formes, couleurs et fonctions pour proposer, particulièrement dans *Chute libre*, un jeu continu de métamorphoses, un détail devenant, par bouleversement d'échelle, le cadre d'une nouvelle scène. Ainsi, les pages d'un livre se transforment-elles en marches de palais, quand une montagne devient viennoiserie sur la table d'un petit déjeuner.

Dès lors, l'image opère une mue permanente, multipliant, à partir d'un même signifiant, les signifiés. L'instance visuelle semble ici manifester *La Trahison des images* chère à Magritte : « Ceci n'est pas... », est-on ainsi tenté de lire à chaque nouvelle proposition de *Chute libre* – non une muraille, mais le corps écaillé d'un dragon, non une feuille morte, mais un cygne prenant son envol, non une banale salière, mais un petit extraterrestre. Métamorphoses dont *Spot* marque le point d'orgue, jouant d'une imbrication permanente entre infiniment petit et infiniment grand.

---

<sup>165</sup> À cet égard, David Wiesner indique créer des objets en trois dimensions afin d'accroître la vraisemblance d'éléments insusceptibles d'observation dans la réalité. Sur le processus de création de l'artiste, voir son site personnel, rubrique « [Creative process : David's studio](#) » [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

À cet égard, le surréalisme constitue chez Wiesner une porte d'entrée cardinale dans le fantastique : ainsi l'image combine-t-elle anthropomorphisation (poulpes du *Monde englouti* lisant leur journal), inversions d'échelle (étoiles de mer géantes / minuscules cachalots dans *Le Monde englouti*, gigantisme de l'enfant dans *Chute libre*), association entre forme et fonction (poisson-lune devenant montgolfière, poisson-lanterne faisant office de luminaire dans *Le Monde englouti*), hybridité des créatures traduisant la porosité entre mondes (nuages et poissons volants dans *Sector 7*). Tous procédés qui, par l'« incertitude et l'hésitation<sup>166</sup> » ainsi générée, viennent appuyer la dimension fantastique du récit.



Fig. 12. *June 29, 1999*. Surréalisme : réalisme du trait, situation irréaliste.

### 2.1.2.3. Une œuvre empreinte d'humour

Parallèlement, imaginaire, fantastique et surréalisme se doublent chez Wiesner d'une teinte d'humour.

*June 29, 1999* repose ainsi sur un quiproquo, ressort typique de la comédie : les légumes géants ne sont pas le résultat de l'expérience menée par la jeune Holly, mais la conséquence d'une fausse manœuvre d'un vaisseau spatial extraterrestre ayant largué par erreur sa cargaison alimentaire, révélée par la dernière planche de l'album. De même, *Monsieur Chat!* repose sur l'utilisation redoublée du vaisseau spatial, à la fois simple jouet animalier – vu comme tel par le maître du chat – et véritable soucoupe volante, visible du félin et du lecteur, mais échappant à la perception de l'humain.

Plus fondamentalement, l'artiste joue de l'écart entre véracité et invraisemblance simultanées d'une même situation. Ainsi, l'incrédulité des enquêteurs envers le témoin relatant le survol de la ville par des batraciens dans *Mardi* se double-t-elle de la méfiance du chien policier à la vue de nénuphars parsemant les rues, trace matérielle de

<sup>166</sup> Selon Michel Viegnes, ces deux éléments constituent la caractéristique essentielle du fantastique. Michel Viegnes, *Le Fantastique*, op. cit., p. 16.

l'événement ne suffisant cependant pas à en prouver la réalité. De même, un tabloïd porte dans *June 29, 1999* le témoignage d'un homme disant avoir rencontré des extraterrestres : déclaration extravagante, dont la véracité n'est découverte qu'à la clôture de l'album.

La dimension parodique est par ailleurs manifeste dans *Mardi*, où l'escadron de crapauds sur nénuphars vient pasticher le traditionnel motif science-fictionnel de l'invasion de soucoupes volantes. De même, aux prises avec un fil à linge, les crapauds se trouvent soudainement affublés de draps et nappes mis à sécher : serviette autour du cou, un batracien offre ainsi un ersatz comique de Superman, quand un autre se trouve contraint à un funambulisme pataud. De même, Wiesner use, tout particulièrement dans *Les Trois cochons*, de ressorts relevant du burlesque, voire du gag : sortie de l'histoire par les protagonistes et réécriture du conte dont ils sont issus, mise à mal du loup, réduit à une simple page de papier<sup>167</sup>, extraction de personnages de leurs récits respectifs (le chat quitte la comptine, le dragon le récit chevaleresque), improbable confrontation finale du loup et du dragon. Plus encore, *Les Trois cochons* use de la disjonction entre visible et lisible, procédé s'inscrivant pleinement dans la veine de la comédie : ainsi que le rappelle Cécile Boulaire,

Dans les cas de divergences entre les deux focalisations, c'est le texte qui est tenu pour mensonger et l'image qui est jugée *fiable* – et le lecteur se réjouit<sup>168</sup>.

Ici, alors que le texte du conte et du récit médiéval porte le propos classique, ou du moins attendu – le loup dévore deux petits cochons, le chevalier tue le dragon – l'image exprime une tout autre histoire : cochons et dragon fuient leurs assaillants, laissant un loup et un chevalier désespérés et dépités. Enfin, le réalisme humanisé des expressions animalières ajoute à l'humour du propos : affliction des poulpes de l'espace à la vue du maigre repas qui s'annonce (*June 29, 1999*), stupéfaction, satisfaction et jubilation des grenouilles et porcelets parvenant à s'envoler (*Mardi, Les Trois cochons*), désarroi manifeste du loup à la vue de sa proie disparue (*Les Trois cochons*).



Fig. 13. *Mardi*. Parodie et comique de situation : escadron de crapauds percutant du linge mis à sécher.

<sup>167</sup> Pliée et repliée sans ménagement, la page du conte où figure le loup forme ainsi un avion de papier permettant aux héros de voyager dans le patrimoine littéraire

<sup>168</sup> Cécile Boulaire, « Les deux narrateurs à l'œuvre dans l'album : tentatives théoriques », *art. cit.*, p. 21.

## 2.2. Cadre narratif, support matériel : franchir les limites

À l'encontre d'une résolution définitive, le récit s'inscrit chez Wiesner dans une dynamique d'ouverture – relance ou répétition de l'enjeu – potentialisée par le jeu du franchissement des limites, narratives et matérielles, mis en œuvre par l'auteur.

### 2.2.1. Inscription du récit dans un cycle

Renouvelant les motifs classiques du sans texte, l'album inscrit ici volontiers la narration dans une dynamique cyclique.

#### 2.2.1.1. Les classiques de l'album sans texte revisités

Usant pleinement des possibilités narratives et spatiales offertes par l'instance iconique, l'œuvre de Wiesner propose un prolongement original des trois « grands genres<sup>169</sup> » propres au sans texte.

Ainsi, le « panorama<sup>170</sup> », soutenu par l'horizontalité du format à l'italienne, offre « un décor en continu, le plus souvent un paysage, [qui] coïncide de page en page malgré la rupture imposée par la tourne des pages<sup>171</sup> ». À cet égard, *Chute libre* constitue une remarquable exploitation de l'espace de l'album, chaque double page s'articulant avec la suivante selon une logique de continuité visuelle et graphique. De même, sont privilégiées dans *Chute libre*, et plus encore dans *Spot*, les « métamorphoses ou évolutions<sup>172</sup> », se caractérisant par l'« enchaînement d'image à image, où chaque image apporte une modification à la précédente pour mettre en scène une évolution ou une métamorphose<sup>173</sup> ».

Parallèlement, l'album sans texte propose volontiers au lecteur des « promenades<sup>174</sup> » visuelles, où « des images tableaux offr[e]nt une multitude de scènes ou de détails servant de cadre à une déambulation spatiale, souvent doublée d'une évolution temporelle<sup>175</sup> ». Dynamique qui, chez Wieser, se trouve renforcée par la prégnance du motif du voyage : relevant de l'onirique (*Chute libre*) ou oscillant entre

---

<sup>169</sup> Sophie Van der Linden, *Album[s]*, op. cit., p. 132.

<sup>170</sup> *Id.*

<sup>171</sup> *Id.*

<sup>172</sup> *Id.*

<sup>173</sup> *Id.*

<sup>174</sup> *Id.*

<sup>175</sup> *Id.*

imaginaire et réalité (*Sector 7, Le Monde englouti*), le voyage constitue un fil narratif privilégié – découverte d’extraordinaires fonds marins (*Le Monde englouti*), périple d’extraterrestres (*Monsieur Chat !*), comique odyssee de grenouilles volantes (*Mardi*), exploration d’univers fantastiques (*Spot*) ou traversée du patrimoine littéraire (*Les Trois cochons*) sous-tendent ainsi fondamentalement l’œuvre de l’artiste.



Fig. 14. *Chute libre*. Composition panoramique et jeux de métamorphose.

### 2.2.1.2. Une narration cyclique

Plus encore, la narration s’inscrit chez Wiesner dans une double dynamique de dépassement : mise en jeu d’un espace-temps excédant le cadre du récit, cycle franchissant les limites matérielles du support. Ainsi, le propos relaté dans *Le Monde englouti* constitue-t-il un simple maillon donné d’un cycle infini, dans lequel les enfants se transmettent, de génération en génération, le secret d’un univers marin enfoui. Semble ici s’appliquer la tendance du sans texte à proposer

Une déambulation en soi narrative [...] qui invite nombre de créateurs à imaginer franchir l’obstacle de la couverture pour relier la dernière page à sa première et construire un inépuisable cycle<sup>176</sup>.

À cet égard, *Le Monde englouti* s’affranchit d’emblée de la matérialité du support, l’illustration de couverture débordant de part et d’autre de la pliure. Plus encore, se manifeste là, avant même l’ouverture du corps de l’album, une récurrence irriguant le fond du récit : réplification d’un même motif à différentes échelles (les poissons), jeux de récursivité et de similitude (appareil photo visible dans l’œil du poisson, lui-même semblable à une focale photographique). De même, l’absence de pagination contribue à accentuer l’effet de fluidité et de continuité narrative, la progression du récit se dégageant là de la linéarité de la numération.

Parallèlement, nombre d’œuvres de Wiesner se closent sur une fin ouverte : arrivée annoncée d’une nouvelle tempête (*L’Ouragan*), bascule d’une expérience

<sup>176</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 9.

scientifique de collégienne à un voyage intergalactique d'extraterrestres (*June 29, 1999*), réitération différenciée du propos initial – après l'envol des grenouilles survient celui des cochons (*Mardi*), ambiguïté de la conclusion de *Sector 7*, où l'irruption du fantastique (nuage malicieux, poissons volants) dans le quotidien (la chambre de l'enfant) interroge les frontières entre rêve et réalité. Plus encore, l'architecture même de *Spot*, organisée autour de cinq univers étroitement imbriqués, autorisant une multiplicité de parcours, s'inscrit dans un jeu de recommencement continu.

## 2.2.2. Une, deux, trois... quatre dimensions

Si l'expression du temps, de la distance et du déplacement fait chez Wiesner l'objet d'une attention particulière, la production de l'artiste se singularise en outre par sa volonté, au sein d'un support par nature bidimensionnel, de manifester la notion de profondeur.

### 2.2.2.1. Temps, distance, mouvement

Enjeu consubstantiel au récit, l'expression de la temporalité se pose avec une acuité accrue dans l'album sans texte. En effet, comme le souligne Denise Escarpit,

Raconter une histoire, c'est d'abord relater une succession d'actions qui se déploient dans une double temporalité, celle de l'histoire elle-même et celle de la narration. Le récit implique un rapport au temps. L'image, de son côté, représente un espace ; mais, par toutes sortes de stratégies, elle va chercher à s'inscrire dans le temps et à créer du mouvement<sup>177</sup>.

Ainsi, si l'instance verbale dispose, par ses outils grammaticaux – modes et temps, conjonctions de subordination – de marqueurs temporels, « exprimer le temps, le mouvement par une série d'images<sup>178</sup> » constitue un double enjeu narratif : en effet,

Rien ne prédispose une image fixe unique à exprimer du temps. Celle-ci doit inventer des solutions qui lui sont propres puisque la successivité et la linéarité caractérisant une expression corporelle lui font a priori défaut<sup>179</sup>.

À cet égard, écoulement du temps et spatialité se manifestent chez Wiesner selon des modalités originales, l'artiste usant pleinement du langage séquentiel pour exprimer successivité et simultanéité, voire procéder à une étonnante jonction de ces deux états, par essence incompatibles.

Suite articulée d'images, l'organisation séquentielle permet d'opérer « gestion du temps et gestion de l'espace » : ainsi, « lorsque deux images sont mises en relation, apparaît la possibilité d'exprimer une progression<sup>180</sup> ». À cet égard, deux modalités

---

<sup>177</sup> Denise Escarpit (dir.), *La Littérature de jeunesse. Itinéraires d'hier à aujourd'hui*, Paris, Magnard, 2008, p. 307.

<sup>178</sup> Sophie Van der Linden, *Lire l'album, op. cit.*, p. 102.

<sup>179</sup> *Id.*

<sup>180</sup> *Id.*



graphiques héritées de la bande dessinée sont particulièrement usitées chez Wiesner : vignettage et compartimentage.

Procédé permettant de visualiser, de case en case, l'évolution d'un personnage ou d'une situation, le vignettage s'inscrit dans une logique d'expression spatio-temporelle. Comme l'indique Sophie Van der Linden,

Un même personnage peut se trouver plusieurs fois représenté dans le même espace, pour signifier les étapes d'un déplacement par exemple. Les différences observables entre chaque représentation caractérisent le flux temporel écoulé<sup>181</sup>.

À cet égard, la mise en scène par *Le Monde englouti* de l'attente de l'enfant devant la boutique photographique apparaît particulièrement représentative. Se succèdent là sept cases, expression, pour les six premières, de l'ennui du protagoniste durant l'écoulement de l'heure nécessaire au développement de la pellicule, puis soudaine résolution, en septième vignette, de la situation, le jeune garçon sortant du magasin, liasses de photos en main. À l'immobilité et à la durée des premières cases s'opposent ainsi mouvement et brièveté de la dernière image, dans une narration reposant sur le contraste entre répétition et ellipse<sup>182</sup>.

Plus encore, vignettage de l'image et compartimentage de la page entrent en résonance étroite, l'expression du temps se doublant de la dimension spatiale.

Ainsi, la page de garde de *Mardi*, ouvrant le récit, se découpe en trois vignettes posant la thématique du récit – l'envol des crapauds : se succèdent là situation initiale (des crapauds somnolent sur leur nénuphar), événement déclencheur (une feuille se soulève, portant un batracien stupéfait), entrée dans le corps du récit (le nénuphar s'envole, l'animal faisant ses adieux à son voisin de mare). Organisée verticalement – donc, sémantiquement, selon une proximité spatio-temporelle – la narration iconique parvient ici à exprimer la brièveté de la séquence, dans une succession immédiate de l'avant-pendant-après. À l'inverse, la page suivante manifeste lenteur et écoulement temporel portés par la tombée de la nuit : au gros plan sur une tortue vient ainsi s'ajouter la construction de l'image, structurée en longueur selon un triple compartimentage horizontal.

---

<sup>181</sup> *Ibid.*, p. 107.

<sup>182</sup> Entre la séquence de l'attente formée par les six premières cases (l'enfant assis devant la boutique) et le dénouement de la septième vignette s'insère en effet une ellipse narrative : n'est pas ici montrée la restitution de la pellicule un fois développée. Etape intermédiaire qui se déduit cependant de la mise en relation des séquences précédentes (entrée de l'enfant dans le magasin, dépôt de l'appareil à la vendeuse) et suivantes (visualisation par le protagoniste des clichés tirés de l'appareil).



Fig. 15. *Mardi*. Compartimentage vertical.

Parallèlement, la simultanéité – cohabitation au sein d’une même image d’« une multitude de personnages ou de scènes indépendantes<sup>183</sup> », expression conjointe d’actions plurielles – se manifeste *via* la recours à l’incrustation d’image dans l’image, reprenant du langage cinématographique le *split screen* (écran partagé). Ainsi, *Monsieur Chat !* use à de multiples reprises de ce procédé, donnant simultanément à voir jeu du chat avec le vaisseau spatial et réaction des extraterrestres prisonniers de leur véhicule.

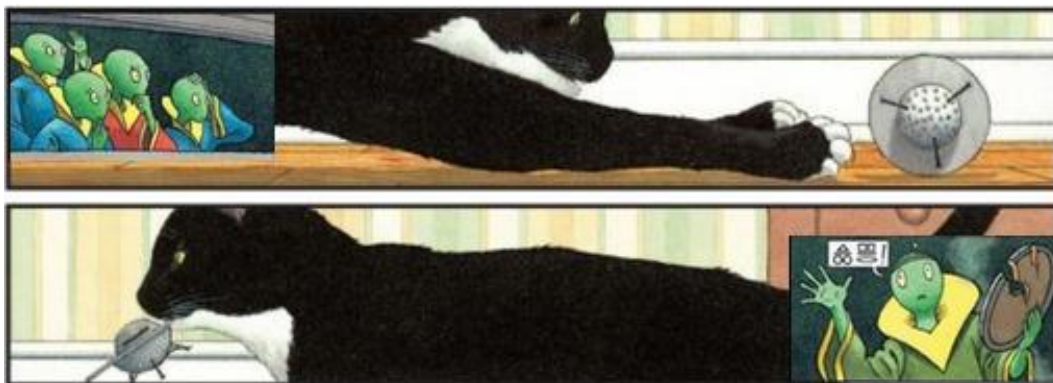


Fig. 16. *Monsieur Chat !* Scènes multiples en simultanéité et *split screen*.

Plus encore, la combinaison entre double page et vignettage, incrustation d’images cadrées et applications à fonds perdus, permet une expression conjointe de la durée et de l’instant, de la distance et d’un lieu déterminé, du mouvement et de l’arrêt sur image. Originalité profonde de Wiesner, particulièrement manifeste dans *Sector 7* et *Mardi*, ce procédé génère ainsi une représentation de temps et d’espaces pluriels, selon une dynamique narrative semblant multiplier les perspectives simultanées d’états et situations antinomiques.

<sup>183</sup> Sophie Van der Linden, *Lire l’album, op. cit.*, p. 106.



Fig. 17. *Mardi*. Durée et instantanéité, immobilité et mouvement.

### 2.2.2.2. Recherche de la profondeur

Enfin, au-delà du cadre spatio-temporel, l'œuvre de Wiesner se caractérise par sa volonté marquée de manifester, dans un support bidimensionnel, la notion de profondeur.

Outre l'usage de plans en plongée et contre-plongée (*Mardi*, *L'Ouragan*, *Chute libre*), *Le Monde englouti* joue ainsi de l'insertion d'image dans l'image selon un procédé de récursivité : photo d'un enfant tenant en main un cliché montrant la photo d'un autre enfant, lui-même présentant l'image d'un troisième, et ce selon une chaîne sans fin. Est parallèlement usité un processus d'agrandissement, permettant une remontée dans le temps (profondeur temporelle) et l'image (profondeur spatiale) : procédé qui constituera le principe même de navigation dans le dispositif de *Spot*.

À cet égard, un parallèle étroit peut être relevé entre *Le Monde englouti* et *Spot* quant à l'entrée dans les univers secrets et leur exploration. Un premier cheminement – de type vertical – permet ainsi d'accéder aux sphères fantastiques : remontée dans le temps par zoom arrière dans *Le Monde englouti*, agrandissements en zoom avant dans *Spot*. Une fois découvert le monde secret, domine en revanche l'horizontalité : se succèdent ainsi différents clichés des fonds marins (*Le Monde englouti*), quand l'exploration des univers de *Spot* s'effectue principalement par balayage latéral<sup>184</sup>. Permettant de faire glisser l'image au-delà des limites de l'écran, l'application vient à cet égard prolonger le jeu de fond perdu à l'œuvre dans l'imprimé, manifestation de la volonté de Wiesner de dépassement du cadre de la page.

<sup>184</sup> Si les univers félin, minuscule et électronique présentent dans *Spot* un seul niveau d'exploration, les mondes de la mer et de l'espace comportent en revanche plusieurs étages, accessibles par un passage à découvrir du joueur (ouverture de l'ascenseur possible uniquement lors de l'affichage du monde spatial sur le panneau publicitaire déroulant, agrandissement d'un banc de poissons argentés).

### 2.2.3. Transtextualités : références de l'œuvre, références à l'œuvre

Echo textuel et iconique à ce parti-pris de franchissement des limites du support, la production de Wiesner se caractérise par sa forte transtextualité, jouant d'un référencement externe et interne, s'inscrivant pleinement dans une dynamique intermédiaire.

#### 2.2.3.1. Intertextualité, intericonicité

Définie par Julia Kristeva comme le « croisement dans un texte d'énoncés pris à d'autres textes<sup>185</sup> », l'intertextualité se double, en littérature de jeunesse et tout particulièrement dans l'album, du phénomène d'intericonicité, opération recouvrant différents « modes de renvois entre [...] œuvres picturales<sup>186</sup> ». A travers cette dynamique verbale et visuelle se manifeste ainsi la triple « mémoire de la littérature<sup>187</sup> » : mémoire portée par le texte, empruntant à une littérarité antérieure, mémoire de l'auteur, enrichissant ce référentiel de sa propre création, mémoire du lecteur, enfin, dans un mouvement de mise en relation active.

Intertextualité et intericonicité établissent à cet égard un lien de filiation direct entre la production de Wiesner et le patrimoine littéraire et artistique – jeunesse mais également tout public – l'œuvre se nourrissant d'œuvres.

La thématique marine du *Monde englouti* s'inscrit ainsi dans le prolongement d'Herman Melville et Hokusai, faisant explicitement du nom de l'écrivain la marque de l'appareil photo, quand *La Vague* participe du voyage du mystérieux instrument à travers les océans. Parallèlement, *Chute libre* cite volontiers *Les Voyages de Gulliver* – devenu géant, l'enfant se trouve assailli de minuscules personnages – quand *Mardi* pastiche la culture populaire des comics, transformant un crapaud en burlesque version batracienne de Superman. De même, *Monsieur Chat !* rend un hommage appuyé à l'art pariétal de Lascaux<sup>188</sup>, les fourmis retraçant sur un mur leur rencontre d'avec les extraterrestres.

---

<sup>185</sup> Julia Kristeva, *Seméiotikè. Recherches pour une sémanalyse*, Paris, Seuil, 1969, p. 115.

<sup>186</sup> Yannick Chapot, « [La citation picturale : enjeux et problématiques](#) », *Cahiers du CELEC*, n°2, juin 2012 [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>187</sup> Tiphaine Samoyault, *L'Intertextualité. Mémoire de la littérature*, Paris, Armand Colin, coll. « 128 », 2005, p. 111.

<sup>188</sup> David Wiesner explique sur son blog que « Les fresques se réfèrent bien évidemment aux peintures préhistoriques de la grotte de Lascaux en France. J'en ai beaucoup observé pour aboutir au trait adéquat pour mes fresques d'insectes » (“*The murals are obviously intended to evoke the prehistoric cave paintings in Lascaux, France. I looked at many of these to get the feel of them for my bug murals*”). Voir la section « [This Is the end...](#) » [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

Parallèlement, *Spot* s'inscrit dans une prestigieuse filiation, le numérique se rattachant ici à la culture classique : outre la mention de Léonard de Vinci, génie tant pictural que technique (*L'homme de Vitruve* figure sur la table de travail des coccinelles devenues insectes ingénieurs), Wiesner multiplie les références au conte patrimonial, citant iconiquement *Jack et le haricot magique* (univers d'Oceana Prime), *Le Chat botté* (Katzaluna), ou *Poucette* d'Andersen (Lower Rügge). De même, la cité électronique de Mekanikos, avec ses bâtiments néoclassiques identiques et ses avenues disposées en froid quadrillage, n'est pas sans évoquer les villes semi désertes de De Chirico.

Plus encore, bien au-delà d'un hommage ou simple filiation, c'est une proposition totalement novatrice qu'offre *Les Trois cochons*, intertextualité et intericonicité constituant les axes structurants d'une création transcendant un patrimoine universel.

Convoquant un triple hypotexte – conte, comptine, récit chevaleresque – et leurs codes visuels respectifs (styles illustratif, enfantin, médiévalisant), Wiesner livre là une composition littéraire et artistique singulière, les héros porcins s'émancipant du texte d'origine afin d'écrire leur propre histoire, se manifestant alors selon un graphisme propre, fait d'un réalisme comique<sup>189</sup>. Semble ici se réaliser l'analyse de Philippe Sollers quant à la construction du texte entendu au sens large : « Tout texte se situe à la jonction de plusieurs textes dont il est à la fois la relecture, l'accentuation, la condensation, le déplacement et la profondeur<sup>190</sup> », l'album offrant une réinterprétation radicale du patrimoine graphique et littéraire selon une double dynamique, mémorielle et créatrice.



Fig. 18. Chute libre. Voyages de Gulliver et architecture Renaissance : intertextualité et iconicité.

---

<sup>189</sup> Se manifeste en outre dans *Les Trois cochons* une multiplicité de pratiques intertextuelles : si le conte original fait l'objet d'une citation directe, les deux autres hypotextes – comptine et récit chevaleresque – s'apparentent à un pastiche d'œuvres stéréotypées (texte de la comptine à la portée insignifiante et au graphisme simplifié, voire simpliste).

<sup>190</sup> Tel quel, *Théorie d'ensemble*, Paris, Seuil, 1980, p. 75.

### 2.2.3.2. Intra textualité, intra iconicité

Outre son inscription dans le champ patrimonial, la création de Wiesner se caractérise par son jeu de référencement interne, multipliant intra textualité et iconicité, chaque œuvre empruntant aux précédentes et se prolongeant dans les suivantes selon une logique d'incrémentation.

Ainsi, les univers porteurs d'infini, de mystère et d'exploration constituent-ils le cadre privilégié du récit, qu'il s'agisse de la mer (*Le Monde englouti*<sup>191</sup>) ou de l'espace (*Monsieur Chat !, June 29, 1999*), ces deux univers pouvant être simultanément présents au sein d'une même œuvre (*L'Ouragan, Spot, Sector 7*, où l'univers urbain allie ciel et mer, les poissons volants se confondant alors avec les nuages des eaux de la baie de Manhattan). À cet égard, océans et espace constituent autant de décors potentiels, susceptibles de combinaisons illimitées, réserves pour de futures créations, ainsi que le découvrent les héros des *Trois cochons*, traversant un stock d'images – peut-être la mémoire de l'auteur – présentées à la manière des coulisses d'un théâtre.

De même, nombre de personnages s'avèrent récurrents d'une œuvre à l'autre, jouant tantôt un rôle principal, tantôt secondaire.

Annoncés au dénouement de *Mardi*, apparaissant ponctuellement dans *Chute libre*, les cochons se trouvent ainsi au premier plan des *Trois cochons*, puis forts d'un rappel en page de titre du *Monde englouti* : présence incongrue au milieu de ces trouvailles venues de la mer, que l'auteur déguise malicieusement en figurine de plastique. De même, le chat, élément mineur dans *L'Ouragan*, acquiert-il une place prédominante dans *Monsieur Chat !*, auquel fait écho Katzaluna, monde félin de *Spot*. La figure du dragon se présente quant à elle sous une double polarité : menaçante dans *Chute libre*, la créature fantastique devient proie – donc victime – d'une quête chevaleresque chez *Les Trois cochons*.

Plus fondamentalement, extraterrestres et créatures marines fantastiques dessinent un fil conducteur de l'œuvre : présents dans *June 29, 1999, Chute libre, Le Monde englouti* et *Monsieur Chat !*, les petits hommes de l'espace possèdent dans *Spot* leur propre univers, constituant en outre la trame directrice de la narration<sup>192</sup>. De même, le monde marin, figuré dès *Sector 7*, devient l'enjeu du *Monde englouti* : rappelée sous forme de décors par *Les Trois cochons*, la thématique marine préfigure en outre les profondeurs d'Oceana Prime (*Spot*).

---

<sup>191</sup> De même, *Fish girl*, roman graphique illustré par David Wiesner, reprend la thématique et le langage plastique des créatures marines du *Monde englouti*.

<sup>192</sup> L'un des fils narratifs de *Spot* est constitué de la quête de deux extraterrestres, à la recherche de l'un des leurs, parti explorer les cinq univers fantastiques.

S'esquisse ainsi d'œuvre en œuvre une dynamique incrémentale, un élément secondaire devenant premier – et inversement : à cet égard, *Spot* peut être lu comme le point d'orgue de la création de Wiesner, rassemblant et transcendant univers, motifs et thématiques propres à l'artiste.

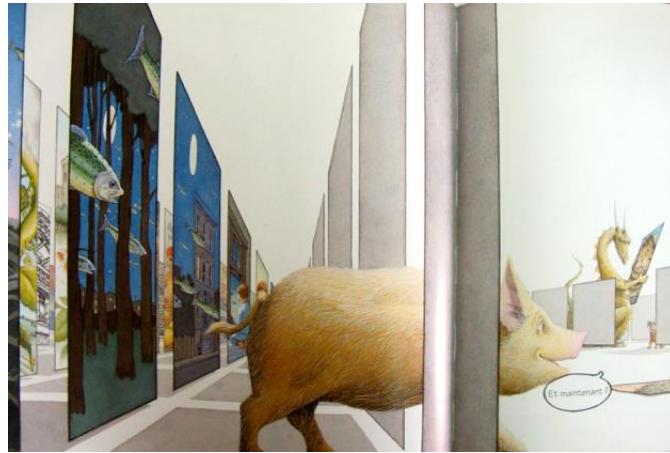


Fig. 19. *Les Trois cochons*. Promenade des protagonistes dans l'imaginaire de l'auteur.

### 2.2.3.3. Intermédialité : l'influence de *2001, L'Odysée de l'espace*

Outre les références textuelles et iconiques, l'œuvre de Wiesner s'inscrit volontiers dans une dynamique intermédiaire, empruntant particulièrement au cinéma, et notamment à l'œuvre de Stanley Kubrick.

S'attachant à considérer les médias

[non] comme des phénomènes isolés, mais comme des processus où il y a des interactions constantes entre des concepts médiatiques, des processus qui ne doivent pas être confondus avec une simple addition<sup>193</sup>,

l'intermédialité s'intéresse aux relations entre vecteurs distincts à l'intérieur d'une même œuvre, et, par suite, à la sémantique émergeant de ces convergences. Ainsi que l'explique Jürgen E. Müller,

Dans *La Révolution du langage poétique*, Kristeva conçoit l'intertextualité comme « le passage d'un système de signes à un autre » [...]. La définition reste convaincante ; alors, quel besoin de cette autre notion qu'est l'intermédialité ? Évidemment, il y a beaucoup de rapports entre les notions d'intertextualité et d'intermédialité, mais la première sert presque exclusivement à décrire des textes écrits. Le concept d'intermédialité est donc nécessaire et complémentaire dans la mesure où il prend en charge les processus de production du sens liés à des interactions médiatiques<sup>194</sup>.

---

<sup>193</sup> Jürgen E. Müller, « [L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision](#) », *Cinémas*, vol. 10, n°2-3, printemps 2000, p. 106 [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>194</sup> *Id.*

À cet égard, explicitement revendiquée<sup>195</sup>, l'influence de *2001, L'Odyssée de l'espace* se manifeste chez Wiesner à un double titre : outre la primauté accordée au panoramique, l'image se faisant paysage, l'œuvre de Kubrick apparaît décisive quant à la composition spatiale de l'image et à l'enchaînement entre séquences. Se référant à la scène d'ouverture du film où s'opère un raccord entre un ossement propulsé dans les airs et un vaisseau spatial, Wiesner note ainsi :

Ce montage et ce raccord affectèrent définitivement la façon dont je percevais l'enchaînement entre images. Que ce soit en regardant d'autres films ou en lisant des bandes dessinées, je devins plus attentif aux liens entre images et mouvement. Plus je m'attachais à créer un art séquentiel, plus je devenais conscient de l'impact de mes décisions sur la manière dont les images sont articulées et s'influencent les unes les autres. Ce raccord me demeura en tête. Il est toujours là lorsque je dessine un livre, me faisant prendre en considération chaque relation picturale<sup>196</sup>.

Construction et articulations iconiques à cet égard perceptibles dans l'organisation et l'exploitation par l'artiste de la double page, qu'il s'agisse de *Mardi, Chute libre* ou encore *Max et son Art*.

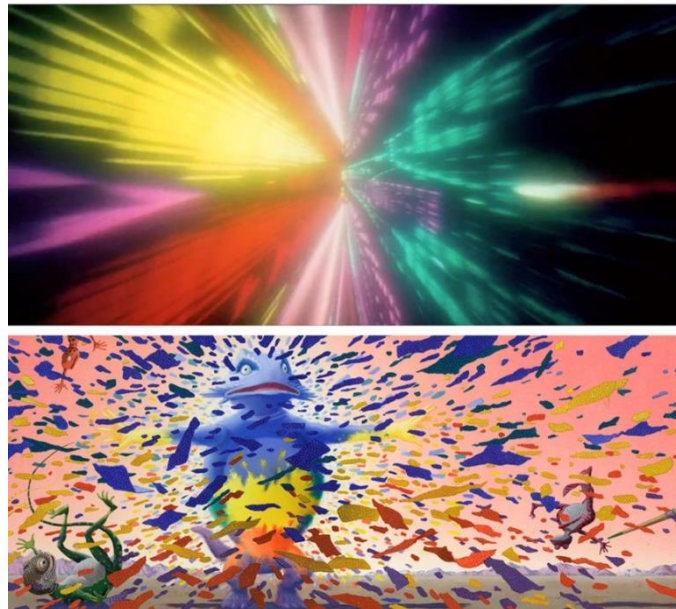


Fig. 20. *Max et son Art* : influence de *2001, L'Odyssée de l'espace* sur la composition de l'image chez Wiesner.

---

<sup>195</sup> David Wiesner indique ainsi « être allé voir le film chaque fois que possible. Dans les dix ans qui suivirent la sortie du film, je le vis vingt fois » (*"I went to see the movie whenever and wherever I could. [...] In the first ten years after the film's release I saw it twenty five times"*) Voir le blog de l'artiste, section « [I'm afraid, Dave](#) » [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>196</sup> *"That edit, that cut, forever after affected the way I looked at juxtaposed images. Whether watching other movies or reading comic books, I became more aware of the relationships of picture-to-picture movement. The more I began to make sequential art, the more conscious I became of my decisions about how images related to and affected each other. That cut became this little kernel in the back of my mind. It's always there when I'm drawing a book, making me consider every pictorial relationship". Id.*



Primauté narrative accordée à l'image, prégnance de l'imaginaire et du fantastique, mais également volonté de s'affranchir de la matérialité du support constituent ainsi les constantes majeures de la production wisnérienne, présentes dès l'imprimé, prolongées par les possibilités technologiques ouvertes par le numérique. Similitudes entre médiums distincts qui invitent, dès lors, à interroger la porosité entre album et application : ainsi, le sans texte peut-il être appréhendé, chez Wiesner, comme précurseur du numérique ? Symétriquement, dans quelle mesure *Spot* permet-il une relecture de l'album ? Questionnement qui invite, par suite, à une prise en compte des modalités de réception de l'œuvre de l'artiste.

# III – Lire Wiesner, de l’imprimé au numérique

Les spécificités ainsi dégagées – narration visuelle, dépassement de la matérialité du support – invitent à s’interroger quant aux modalités de réception de l’œuvre : lecture possédant ses propres codes, le décryptage de l’image génère ainsi chez Wiesner une expérience singulière, activité immersive et exploratoire où se répondent étroitement imprimé et numérique.

## 3.1. Lire l’image, une compétence spécifique

Loin d’autoriser une appréhension immédiate et univoque, l’image constitue une construction sémiotique complexe, aux sens multiples, dont le décryptage relève, à l’instar de l’instance verbale, d’un acte de lecture : activité se traduisant, dans le cas de l’album sans texte, par une exigence de compétences spécifiques.

### 3.1.1. Décoder l’image, une exigence de lecture

Contrairement à un présupposé récurrent – une immédiate intelligibilité – l’icône, signe relevant d’un langage propre, exige de son destinataire une capacité de décryptage, et donc de lecture.

#### 3.1.1.1. L’image, fausse évidence

Selon une idée communément admise, la lecture d’image se destinerait en première intention au non-lecteur textuel, dont elle constituerait une compétence innée, manifestée dès l’enfance. Opinion régulièrement émise, cependant erronée, ainsi que le souligne Sophie Van der Linden :

Si l’enfant ne sait pas lire le texte, il doit, en conséquence, aisément lire une suite d’images. Pourtant, ce présupposé (non lecteur de texte = lecteur d’images) a tout de la fausse évidence<sup>197</sup>.

En effet, l’appréhension de l’icône appelle, en raison de sa polysémie, des compétences relevant d’un décodage – donc d’un enseignement – spécifique : ainsi que le relève Christelle Coronet, enseignante ayant mené une expérience de lecture d’albums sans texte auprès d’élèves de cycle 3, bien que l’enfant se trouve « dès son plus jeune âge

---

<sup>197</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 7.

[...] plongé dans un bain d'images<sup>198</sup> », leur décryptage implique qu'il soit « initié à la lecture d'image, à l'apprentissage de codes iconiques comme le rôle des couleurs, des formes, des tailles<sup>199</sup> ». Par suite, l'image, « représentation (ou réplique) perceptible d'un être ou d'une chose<sup>200</sup> », doit être appréhendée comme signe, objet linguistique vecteur et producteur de sens.

### a) Signifiants et signifiés iconiques

S'applique ainsi à l'image le *distinguo* entre signifiant et signifié, dont Benveniste rappelle que « le signifiant est la traduction phonique du concept ; le signifié est la contrepartie mentale du signifiant<sup>201</sup> ». Par suite, « l'image, comme construction de sens, et comme tout système de communication, repose [...] sur des signes décomposables en signifiants et signifiés<sup>202</sup> ».

À cet égard, si le signifiant iconique désigne la trace graphique, il est possible, avec Liliane Hamm, d'opérer une distinction entre signifiants iconiques et extra-iconiques. Ainsi, les signifiants iconiques « tiennent à la manière dont l'auteur a conçu et organisé l'image<sup>203</sup> », constituant un « ensemble de choix fondamentaux destinés à donner à la fraction du réel que l'on décide de montrer la plénitude d'une signification<sup>204</sup> ». Éléments formels de construction de l'image, les signifiants iconiques recouvrent, par suite, les partis-pris de composition, plans, angles de vue, lumière ou couleur. Parallèlement, les signifiants extra-iconiques désignent les éléments « qui ont une existence hors de l'image, et que l'image simplement récupère et associe<sup>205</sup> » : attitudes, objets, personnages ou encore lieux, tous éléments « déterminés culturellement par la macroculture et les microcultures diverses<sup>206</sup> ».

---

<sup>198</sup> Christelle Coronet, *Dans quelle mesure l'album sans texte permet-il à l'élève de cycle 3 de produire un écrit d'invention ?*. Mémoire de recherche, Université Stendhal-Grenoble III, 2014, p. 43 [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>199</sup> *Id.*

<sup>200</sup> Trésor de la langue française, « [Image](#) » [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>201</sup> Emile Benveniste, *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 1966, t. 1, p. 51-52.

<sup>202</sup> Liliane Hamm, *Lire des images*, Paris, Armand Colin - Bourrellet, coll. « Pratique pédagogique », 1986, p. 16.

<sup>203</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>204</sup> *Id.*

<sup>205</sup> *Id.*

<sup>206</sup> *Id.*

Signifiants induisant, par suite, des signifiés, dont Liliane Hamm souligne le caractère par nature non univoque :

Dans l'image, il y a plutôt inférences multiples, relations dialectiques entre les différents signifiants et signifiés, qui se précisent mutuellement, de sorte qu'on pourrait parler de réseau de sens tissé à travers chaque image<sup>207</sup>.

Analyse qui se rapproche, à cet égard, de la réflexion conduite par Barthes, rappelant qu'« on ne rencontre jamais [...] une image littérale à l'état pur<sup>208</sup> » : au contraire,

Toute image est polysémique, elle implique, sous-jacente à ses signifiants, une « chaîne flottante » de signifiés, dont le lecteur peut choisir certains et ignorer les autres<sup>209</sup>.

Cependant, loin de relever d'un total arbitraire ou d'une pure subjectivité, le choix des signifiés s'inscrit dans un contexte donné : ainsi, « la variation des lectures d'une image n'est pas anarchique, elle dépend des savoirs investis dans l'image (savoirs pratique, national, culturel, esthétique)<sup>210</sup> ».

### **b) *Mardi* : exemple de sémantique iconique wisnérienne**

A cet égard, par sa primauté narrative comme sa richesse graphique et sémantique, la lecture de l'icône requiert chez Wiesner une multiplicité de références culturelles – littéraires, artistiques, cinématographiques – mais également civilisationnelles, comme en témoigne notamment l'analyse de la quatrième double page de *Mardi*.

L'examen des signifiants iconiques permet ainsi d'identifier une composition panoramique, l'image occupant, en mode paysagé, la totalité de l'espace. Du contraste entre la taille des éléments – énormes crapauds au premier plan, petits bâtiments positionnés au second rang – se déduit le cadrage en plongée de l'image : ayant la sensation de surplomber les personnages, le lecteur semble ainsi assister en direct au déroulement des événements. Parallèlement, la dominante chromatique de bleu-violet et vert sombre indique le caractère nocturne de la scène. Les signifiants extra iconiques se répartissent quant à eux entre animaux et bâti architectural : assis sur des feuilles de nénuphar, une dizaine de crapauds flotte au-dessus du niveau du sol, dominant un alignement de maisons et jardins.

Des signifiants iconiques et extra iconiques se déduit là une multiplicité de signifiés : juchés sur leurs substituts végétaux de soucoupes volantes, les batraciens évoquent une invasion d'extraterrestres, quand le contexte urbain signe l'appartenance de la scène à la *middle class* états-unienne. Oscillant entre surréalisme et fantastique,

---

<sup>207</sup> *Ibid.*, p. 18.

<sup>208</sup> Roland Barthes, « [Rhétorique de l'image](#) », *Communications*, 1964, n°4, p. 45 [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>209</sup> *Ibid.*, p. 44.

<sup>210</sup> *Ibid.*, p. 48.

l'image manifeste ouvertement une parodie des œuvres de science-fiction – comics, *pulps*, films – relevant de la culture populaire américaine.



Fig. 21. *Mardi*. Crapauds volants, parodie de science-fiction : imbrication entre signifiants et signifiés.

### 3.1.1.2. Lire l'image : un apprentissage

Par suite, loin de relever d'une capacité innée, la lecture d'image s'inscrit dans une logique d'acquisition, associant culture et savoir :

Depuis l'aube de l'humanité, l'homme interprète et décode, que ce soit le réel qui l'entoure ou les messages qui viennent à lui. Dans cette activité, il ne peut gommer sa propre subjectivité, ni le contexte culturel dans lequel il baigne et qui lui impose une « vision » des choses. Le problème pédagogique se situe également à ce niveau. La richesse d'interprétation d'une image, si ce n'est la simple compréhension, de la part des élèves, sera largement fonction de leur propre dimension « culturelle », faite de connaissances et d'expériences diverses plus ou moins larges<sup>211</sup>.

Dès lors, excédant le pur décodage de mécanismes psycholinguistiques à l'œuvre dans le texte, la lecture peut se définir comme activité consistant à « représenter des signes, faire des hypothèses, et en fin de compte, détecter le sens d'un message, qu'il soit linguistique, iconique ou sonore<sup>212</sup> ».

Exercice qui, dans le cas de l'image, appelle un double niveau d'analyse : ainsi que le note Liliane Hamm, à la « *dénotation*, [...] première couche de sens qui permet la reconnaissance de l'objet représenté<sup>213</sup> », se superpose la « *connotation*, [...] lecture interprétative, où les différents éléments du réseau de sens s'interpénètrent pour laisser émerger une signification cohérente<sup>214</sup> ». À cet égard, comme le résume Sophie Van der Linden, la lecture de l'image – et, partant, de l'album – « appelle [...] une maîtrise de codes tout aussi subtile que celle de la combinaison du b.a-ba<sup>215</sup> ».

<sup>211</sup> Liliane Hamm, *Lire des images*, *op. cit.*, p. 16.

<sup>212</sup> *Ibid.*, p. 9.

<sup>213</sup> *Ibid.*, p. 19.

<sup>214</sup> *Id.*

<sup>215</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 7.

Compétence qui, par suite, implique apprentissage et mise en œuvre d'une « pédagogie du regard<sup>216</sup> » :

Lire une image requiert des compétences au moins égales à celles nécessaires pour la lecture de texte ; il est donc indispensable de donner aux élèves les clés qui leur permettront de reconnaître, trier, organiser les images qu'ils rencontrent afin de leur faciliter l'accès au sens<sup>217</sup>.

À cet égard, l'album sans texte, par l'exclusivité narrative ainsi conférée à l'icône, démultiplie plus encore l'exigence de décodage de l'image.

### 3.1.2. Album sans texte et spécificités lectorales

Genre à la complexité croissante, l'appréhension du sans texte requiert une pluralité de lectures, appelant de son destinataire une posture active.

#### 3.1.2.1. Complexités du sans texte

En l'absence d'instance verbale jouant les traditionnels rôles d' « ancrage<sup>218</sup> » ou de « relais<sup>219</sup> » du message iconique, le lecteur se trouve jeté de plain-pied dans l'image, contraint, comme le souligne avec humour Sophie Van der Linden, de

quitter le confort du spectateur du « son et image » qu'est l'album lu à voix haute pour se hisser au rang d'acteurs, et même d' « activateurs » d'un mécanisme d'une autre nature reposant sur le décryptage, la mise en relation, l'inférence, comme tout acte de lecture<sup>220</sup>.

En effet, parce que « relevant de deux langages différents, [texte et image] génèrent nécessairement un décalage<sup>221</sup> » quant aux signifiés en jeu : de même que l'icône ne saurait traduire l'exact contenu d'un texte, le langage visuel opère selon une grammaire propre. A cet égard, l'image se caractérise par sa non expression des principes de négativité et de temporalité : ainsi que le relève la sémiologue Martine Joly,

L'icône n'admet pas de négation pas plus qu'elle n'enregistre les flexions temporelles, ni ne connaît les hiérarchies du métalangage, les relations de subordination<sup>222</sup>.

Plus précisément,

L'image ignore les marqueurs du temps. On ne peut qu'en être le contemporain. Le duratif (« *Longtemps je me suis couché de bonne heure* »), l'optatif (« *Levez-vous, orages désirés* »), le

---

<sup>216</sup> Ministère de l'Éducation nationale, *Les langages, priorité de l'école maternelle. Instruction du 8 octobre 1999*. Cité par Christelle Coronet, *Dans quelle mesure l'album sans texte permet-il à l'élève de cycle 3 de produire un écrit d'invention ?*, op. cit., p. 52.

<sup>217</sup> Christelle Coronet, *ibid.*, p. 53.

<sup>218</sup> Roland Barthes, « Rhétorique de l'image », *art. cit.*, p. 44.

<sup>219</sup> *Id.*

<sup>220</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 7.

<sup>221</sup> Sophie Van der Linden, *Lire l'album*, op. cit., p. 90.

<sup>222</sup> Martine Joly, *L'image et les signes. Approche sémiologique de l'image fixe*, Paris, Nathan, coll. « Nathan cinéma », 2000, p. 77.

fréquentatif (« *Il m'arrivait souvent de...* »), le futur antérieur ou le passé composé n'ont pas d'équivalent visuel direct<sup>223</sup>.

De même, « l'image physique ignore l'énoncé négatif<sup>224</sup> » :

La pensée par l'image est analogique. L'image ne peut procéder que par juxtaposition et addition. Elle ignore les opérateurs syntaxiques de la disjonction (*ou bien... ou bien...*) et de l'hypothèse (*si... alors*) ; les subordinations ; les rapports de cause à effet<sup>225</sup>.

Dès lors, en l'absence d'indices textuels, le monopole conféré à l'image paraît de nature à favoriser l'expression de l'imaginaire, accentuant la propension du lecteur à la rêverie : potentialité pleinement employée par Wiesner, chez qui l'icône semble appuyer les dimensions onirique, fantastique et surréaliste.

Parallèlement, l'évolution éditoriale du sans texte se caractérise par une complexification croissante du genre :

Aux premiers albums narratifs sans texte (verbal) des années soixante-dix, avec un déroulement temporel linéaire dans un espace unique et selon un point de vue stable, ont succédé ces dernières années des tentatives infiniment plus complexes, qui requièrent du lecteur l'équivalent d'une reformulation verbale<sup>226</sup>.

En effet, depuis les années 1990, « l'album muet fait l'objet d'importantes mutations qui remettent en question l'équation album muet = album pour jeunes enfants<sup>227</sup> » : création d'une collection dédiée (*Histoires sans paroles*, Autrement jeunesse), époustouflants jeux de mise en abyme (Istvan Banyai, *Zoom*), perpétuel recommencement du récit et de la lecture (François Soutif, *Tralalère !*)... Sophistication du propos et diversification conjointe du lectorat qui, par suite, semblent définitivement éloigner le sans texte de sa vocation pédagogique initiale.

À cet égard, la production de Wiesner recèle sa complexité propre, la singularité de la construction narrative s'ajoutant au caractère pleinement original du récit. En effet, ainsi que le relève Isabelle Nières-Chevrel,

Les albums sans texte où toute la narration est prise en charge par le narrateur iconique [...] ne posent pas de difficulté de lecture quand les images s'organisent dans une continuité spatiale et temporelle selon un ordre chronologique et linéaire. Il en va autrement quand l'artiste fait varier points de vue, cadrages et angles de vision<sup>228</sup>.

---

<sup>223</sup> *Id.*

<sup>224</sup> Philippe Pigallet, *Les Outils de la pensée critique. Eduquer le sens critique*, coll. « Formation permanente : séminaires Mucchielli », Paris, ESF éditeur, 1998, p. 109.

<sup>225</sup> *Id.*

<sup>226</sup> Isabelle Nières-Chevrel, « Narrateur visuel et narrateur verbal dans l'album pour enfants », *art. cit.*, p. 74.

<sup>227</sup> Valérie Ducrot, « L'album muet : une esquisse de textes dissimulés », *art. cit.*, p. 67.

<sup>228</sup> Isabelle Nières-Chevrel, *Introduction à la littérature de jeunesse*, Paris, Didier jeunesse, coll. « Passeurs d'histoires », 2009, p. 131.

En effet, alors que nombre d'œuvres sans texte jouent volontiers de la transposition visuelle d'un hypotexte, « adopt[a]nt une histoire connue, généralement un conte, par le seul truchement de l'image<sup>229</sup> », le lecteur se trouve chez Wiesner, en l'absence de fondement textuel préalablement connu<sup>230</sup>, livré à la seule image. Posture inédite, où l'appréhension du propos implique une pluralité de lectures, interrogeant le rôle même du destinataire.

### 3.1.2.2. Lectures et relectures : le lecteur co-auteur ?

Plus encore que le décryptage textuel, le décodage d'image requiert en effet de multiples allées et venues de la part du lecteur : ainsi que le souligne Valérie Ducrot, « dans le cas des albums muets [...], toute lecture implique [...] en fait relecture<sup>231</sup> ». Ici, une lecture initiale, balayage global de l'œuvre, suscite immédiatement interrogations – voire confusion(s) – appelant de nouveaux décryptages :

Le lecteur s'arrête sur la première de couverture et perçoit l'horizon d'attente créé par l'interaction du titre et de l'illustration. Il effectue une première lecture, jusqu'à la dernière page qui le laisse perplexe, voire frustré. Il relit alors l'album en tenant compte des premiers éléments découverts et en gardant à l'esprit le titre et la chute<sup>232</sup>.

Multiplicité de lectures qui, à cet égard, diffèrent quant à leur nature même :

Un album muet enclenche nécessairement deux lectures au minimum. La première est linéaire. La seconde est systématiquement plus lente et souvent dans le sens inverse de la première. Plus l'album est complexe, plus ce besoin devient une nécessité<sup>233</sup>.

Dès lors, le destinataire se trouve, selon les termes de Catherine Tauveron, conduit à adopter différentes postures : « vagabond<sup>234</sup> » lors d'une première découverte, celui-ci se fait tour à tour « orpailleur qui, découvrant "un petit grumeau de sens", creuse à nouveau "pour voir si la pépite ne s'étend pas un en filon"<sup>235</sup> », « détective » assemblant des indices épars, puis « tisserand », reconstituant l'intrigue à la manière d'un puzzle, élaborant passerelles et analogies avec sa bibliothèque personnelle.

---

<sup>229</sup> Christiane Connan-Pintado, « Des histoires sans paroles ou presque », *art. cit.*, p. 25. À cet égard, « les transpositions iconiques se distinguent par un rapport singulier au texte puisqu'elles s'appuient sur un texte sous-jacent dont elles présupposent la connaissance préalable<sup>229</sup>. [...] Matériellement absent, le texte doit être présent à l'esprit du lecteur, car la lecture consiste à le retrouver ». *Ibid.*, p. 26.

<sup>230</sup> Exception notable, *Les Trois cochons* joue explicitement de la référence au conte, pour cependant déjouer l'horizon d'attente du lecteur. Détournement qui, à cet égard, exige du destinataire une première connaissance des hypotextes sous-jacents.

<sup>231</sup> Valérie Ducrot, « L'album muet : une esquisse de textes dissimulés », *art. cit.*, p. 71.

<sup>232</sup> *Ibid.*, p. 72.

<sup>233</sup> *Ibid.*, p. 71-72.

<sup>234</sup> Les termes de « vagabond », « détective » et « tisserand » empruntent à Catherine Tauveron, *Lire la littérature à l'école. Pourquoi et comment conduire cet apprentissage spécifique ? De la GS à au CM*, Paris, Hatier, 2002, coll. « Hatier pédagogie », p. 40-41.

<sup>235</sup> *Id.*



S'effectuant « selon un mouvement sériel de décrochements, de chevauchements, de variations<sup>236</sup> », chaque relecture permet ainsi « d'avancer dans le cheminement proposé par l'auteur<sup>237</sup> ». Approfondissement d'une première appréhension, de nouvelles lectures peuvent également s'effectuer de manière thématique : « une relecture par personnage, même secondaire, une pour les décors, une pour les objets, couleurs, etc.<sup>238</sup> ». « Ephémérité textuelle<sup>239</sup> » propre au sans texte appelant, comme le souligne Valérie Ducrot, une multiplicité de cheminements lectoraux :

Ces albums muets proposent donc au lecteur d'exercer ses compétences mais autrement. Il doit être capable de lire à l'envers, parfois en miroir, de reconstituer des fragments ou de compléter des silhouettes de mots<sup>240</sup>.

Exemple type, la lecture du *Monde englouti* peut ainsi nécessiter un premier décryptage – appréhension générale du propos, soit la découverte par un enfant de fonds marins fantastiques – suivi de nouveaux passages permettant de saisir l'imbrication entre temporalités et lignes narratives. De même, la compréhension de l'appartenance du récit à un plus vaste cycle peut-elle être appréhendée comme l'aboutissement d'une pluralité de lectures. À cet égard,

La lecture valide [...] la relation entre le titre, la première de couverture et la narration, mais elle modifie le sens du titre à posteriori, avec pour conséquence une perception et une compréhension renouvelées de l'album<sup>241</sup>.

Plus encore, *Spot* joue habilement de la dissimulation de sa structure narrative, laissant le lecteur découvrir par lui-même les modalités de navigation internes au dispositif : en l'absence de tout menu de commande décrivant textuellement les actions à mener, cinq éléments visuels, objets du quotidien (crayon à papier, cookie...) constituent les points d'entrée tactiles dans l'application, permettant, à la manière de passages secrets, d'accéder aux différents mondes et de se transporter de l'un à l'autre. Ici, ce n'est qu'à l'issue de multiples visites et de la mise en inférence des éléments identifiés comme récurrents dans chaque univers, que peut enfin émerger le fil narratif sous-jacent : la quête d'un petit extraterrestre et de son ami robot, partis à la recherche d'un des leurs<sup>242</sup>.

De cette multiplicité de niveaux de lecture induite par le sans texte s'élargit, par suite, le cercle de ses destinataires, soit un public excédant le seul lectorat de jeunesse. Reprenant l'analyse de Valérie Ducrot, l'on peut ainsi considérer que

---

<sup>236</sup> Roland Barthes, « De l'œuvre au texte », *Œuvres complètes III*, Paris, Seuil, 1971, p. 915.

<sup>237</sup> Valérie Ducrot, « L'album muet : une esquisse de textes dissimulés », *art. cit.*, p. 72.

<sup>238</sup> *Id.*

<sup>239</sup> *Ibid.*, p. 73.

<sup>240</sup> *Ibid.*, p. 70.

<sup>241</sup> *Id.*

<sup>242</sup> Indice récurrent, l'individu recherché apparaît sur des photos réparties dans les différents mondes selon un procédé de mise en abyme similaire à celui du *Monde englouti*.

La motivation diffère selon l'expérience et l'expertise du public. Le lecteur enfant cherche à renouveler le plaisir de la lecture en s'immergeant plus profondément dans l'œuvre. L'adulte cherche à éclairer le récit non-écrit, tandis que l'enfant prend plaisir à la découverte des détails<sup>243</sup>.

Parallèlement, plus encore que l'album « classique », le sans texte appelle de son destinataire une posture active. Ainsi que le rappelle Nathalie Prince, de la réception de l'œuvre littéraire découle en effet que

Le texte n'est [...] pas un objet fini, mais au contraire un objet « ouvert » que le lecteur ne peut se contenter de recevoir passivement et qui implique, de sa part un travail d'invention et d'interprétation, et donc une compétence. Le texte, parce qu'il ne dit pas tout, requiert la coopération du lecteur, ou des lecteurs<sup>244</sup>.

Analyse dont la validité reçoit de la narration iconique une acuité accrue :

L'album sans texte (apparent) requiert en fait, pour exister, [...] « le texte du lecteur », réponse du lecteur à l'appel du texte, mais réponse secrète en écho au « mécanisme paresseux » qu'est le texte selon Umberto Eco<sup>245</sup>.

En effet, en l'absence d'instance textuelle, l'icône exige de son destinataire un effort accru d'articulation sémantique des éléments donnés à voir :

Celui qui ouvre un album muet se retrouve bien en position, non de spectateur mais de lecteur, et pas seulement d'images. La fin du récit – puisqu'un récit apparaît par le jeu conjoint des images, de leur montage, et des traces graphiques – n'est pas la motivation de la lecture, ni son aboutissement, mais la confirmation d'une lecture qui a eu lieu et qui en appelle une autre<sup>246</sup>.

Posture par laquelle « le lecteur devient alors, comme pour la photographie argentique, le révélateur<sup>247</sup> » du récit sous-jacent :

Lors de la rencontre avec un texte écrit, le lecteur s'efforce de comprendre l'écrit de l'auteur, lequel a inscrit un texte qui va susciter chez le lecteur des représentations imagées. Dans le cadre des albums iconographiques, il semblerait que s'enclenche le mécanisme inverse : que ce soit l'auteur qui s'efforce de comprendre la lecture du lecteur. Le lecteur est ici spécifiquement requis comme co-auteur<sup>248</sup>.

Toutefois, pas plus que tout autre album, le sans texte ne saurait admettre, une infinité d'interprétations. Comme le souligne Umberto Eco,

Un texte « ouvert » reste un texte, et un texte suscite d'infinies lectures sans pour autant autoriser n'importe quelle lecture possible. Si l'on ne peut dire quelle est la meilleure interprétation d'un texte, on peut dire lesquelles sont erronées<sup>249</sup>.

En effet,

L'album sans texte n'est pas ce livre dont on peut « inventer » l'histoire à loisir ou s'essayer à d'infinies interprétations. Il y a un sens, éventuellement deux ou trois [...] mais non point cent que l'on pourrait abusivement imaginer<sup>250</sup>.

---

<sup>243</sup> Valérie Ducrot, « L'album muet : une esquisse de textes dissimulés », *art. cit.*, p. 72.

<sup>244</sup> Nathalie Prince, *La Littérature de jeunesse. Pour une théorie littéraire*, Paris, Armand Colin, coll. « U Lettres », 2010, p. 148.

<sup>245</sup> Valérie Ducrot, « L'album muet : une esquisse de textes dissimulés », *art. cit.*, p. 71.

<sup>246</sup> *Id.*

<sup>247</sup> *Ibid.*, p. 73.

<sup>248</sup> *Ibid.*, p. 72.

<sup>249</sup> Umberto Eco, *Lector in fabula ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, 1985, p. 130.

À cet égard, rappelle avec force Yann Fastier, la lecture du sans texte n'autorise pas à « imaginer ce qu'on veut !<sup>251</sup> », soulignant que les outils propres à la narration iconique permettent aux créateurs d'élaborer un récit plein et entier :

Les moyens purement visuels dont dispose l'auteur lui permettent de transmettre précisément ce qu'il veut transmettre et l'album muet s'élabore en un véritable récit, lisible en toutes ses composantes et sans autres ambiguïtés que celles que l'auteur aura jugé bon d'y mettre ! Un récit en images n'est ni plus ni moins équivoque ou polysémique que n'importe quel texte et la part d'interprétation du lecteur ni plus ni moins grande. Elle est à la juste mesure de sa capacité de lecture, de sa culture graphique et de l'habileté de l'auteur à organiser en un tout cohérent un certain nombre de signes qu'il lui laisse comme autant d'indices aptes à bâtir le sens du récit !<sup>252</sup>.

À cet égard, si Wiesner manifeste sa pleine maîtrise de la narration iconique, la singularité des procédés visuels mis en œuvre par l'artiste interroge quant à la réception de son œuvre et au caractère exploratoire, voire immersif, de la lecture ainsi proposée.

## 3.2. Wiesner, une lecture immersive et exploratoire

Jouant volontiers du brouillage des repères traditionnels du lecteur, Wiesner exploite pleinement, dans l'imprimé comme le numérique, l'intermédialité sous-jacente à l'album.

### 3.2.1. Perdre ses repères

Au rebours d'une appréhension linéaire, imbrications narratives et jeux de métamorphoses bouleversent les usuelles postures lectorales, procurant une sensation d'immersion dans l'image.

#### 3.2.1.1. Des mondes imbriqués

Enchâssement entre récits, temps et espaces constitue à cet égard un procédé récurrent : de même que *Le Monde englouti* articule passé et présent, réel et fantastique, *Spot* imbrique, à partir d'un point sur le dos d'une coccinelle, cinq univers imaginaires. À cela s'ajoute l'emboîtement entre éléments graphiques, un *item* n'étant jamais « fini » mais ouvrant sur un nouveau possible : infiniment petit engendrant l'infiniment grand (*Spot*), réplication d'image dans l'image (*Le Monde englouti*).

Parallèlement, Wiesner opère volontiers une jonction entre sphères par nature distinctes. Ciel et mer constituent ainsi deux *topoi* d'essence opposée, dont l'auteur

---

<sup>250</sup> Sophie Van der Linden, « Et si le sans avait du sens ? », *art. cit.*, p. 7.

<sup>251</sup> Yann Fastier, « Au salon », *art. cit.*, p. 15.

<sup>252</sup> *Id.*

propose cependant une fusion thématique et chromatique : poissons volants devenant nuages dans le ciel de la baie de Manhattan (*Sector 7*), rencontre des univers extraterrestre et sous-marin (*Le Monde englouti*, *Spot*), bleus conjointement aquatiques et aériens (*Le Monde englouti*).

Plus fondamentalement, se manifeste là la porosité entre genres littéraires, en particulier dans la superposition entre fantastique et science-fiction, ces deux univers relevant de logiques distinctes, voire contradictoires. À cet égard, ainsi que le souligne Jacques Baudou, alors que le fantastique échappe ontologiquement au rationnel, la science-fiction y trouve précisément son fondement :

Tandis que le fantastique et le merveilleux n'ont pas à se justifier de l'intrusion du surnaturel, de l'irrationnel, de la merveille, de l'incroyable dans le réel puisque c'est cette intrusion même ou, dans les cas jouant de l'ambiguïté, la possibilité de cette intrusion qui les définit, la science-fiction doit s'appuyer, elle, sur une base rationnelle, scientifique ou d'apparence scientifique, avant de développer ses extrapolations<sup>253</sup>.

Superposition du fantastique et du science-fictionnel qui, par la contradiction ainsi portée, potentialise chez Wiesner la dimension imaginaire du récit.

Par ailleurs, au-delà d'une même œuvre, la dynamique d'imbrication se manifeste à l'échelle de l'ensemble de la production de l'artiste : galerie murale des *Trois cochons* faisant office de réserve de décors, évoquant à la fois *Sector 7*, *Chute libre* ou *Le Monde englouti* ; récurrence des cochons dans *Mardi*, *Chute libre*, *Le Monde englouti* ; présence, en arrière ou premier plan, d'un félin (*L'Ouragan*, *Monsieur Chat* !). Tous éléments qu'assimile et transcende *Spot* dans une magistrale synthèse des motifs chers à l'artiste.



Fig. 22. *Le Monde englouti*. Image dans l'image, modalité d'imbrication temporelle, narrative et visuelle.

---

<sup>253</sup> Jacques Baudou, *La Science-fiction, op. cit.*, p. 6.

### 3.2.1.2. Des repères brouillés

Parallèlement, tout en s'attachant à la lisibilité de la ligne narrative, Wiesner s'emploie à bouleverser les usuelles balises lectorales.

Œuvre imprimée et numérique sont ainsi sous-tendues d'un continuel jeu de transformations : tronc d'arbre devenant jungle, navire, vaisseau spatial (*L'Ouragan*), poissons formant nuages et inversement (*Sector 7*), métamorphoses courant de page en page (une carte géographique se mue successivement en colline, échiquier, couverture dans *Chute libre*). De même, analogies et changements d'échelles concourent à cette perte de repères : réplification d'un même motif à différentes tailles (*Le Monde englouti*), grossissements générant un nouvel univers (*Spot*). À cela s'ajoute la variété des angles de vue, où l'alternance entre plongée et contre-plongée immerge le lecteur dans l'image, celui-ci se situant tantôt au-dessus, tantôt en-dessous de la scène : modification de sa position relative procurant une sensation proche du vertige.

Procédés dont la combinaison génère une expérience singulière de lecture : perturbation de l'horizon d'attente, sensation d'inédit, voire d'inconfort, interrogent ainsi quant au caractère immersif de l'œuvre de l'artiste. À cet égard, ainsi que le rappelle Yann Leroux,

L'immersion n'est [pas] l'apanage des joueurs de jeu vidéo. En effet, un lecteur peut totalement s'immerger dans le récit qu'il est en train de lire comme le raconte Marcel Proust lorsqu'il évoque ses souvenirs d'enfant : « Il n'y a peut-être pas de jours de notre enfance que nous ayons si pleinement vécus que ceux que nous avons passés avec un livre préféré »<sup>254</sup>.

En effet,

Tous les médias peuvent être potentiellement immersifs comme le précisent D[ominic] Arsenault et M[artin] Picard dans les travaux qu'ils ont consacrés à l'immersion vidéo ludique. Ils remarquent que « Nous entrons dans une situation d'immersion lorsque l'écran de télévision (ou de cinéma) nous empêche de percevoir les images en périphérie de notre champ de vision, lorsque le monde fictionnel dépeint dans un roman nous fait momentanément perdre conscience du nôtre, ou lorsque nous adoptons un ensemble de règles (un système) pour décrire une situation, indépendamment du système qui régit une situation similaire dans d'autres cas ». L'immersion peut alors aussi bien être provoquée par des images, un récit, un jeu de plateau<sup>255</sup>.

Aussi l'image peut-elle être envisagée, chez Wiesner, comme immersive : panoramas où se perd le regard, fonds perdus excédant les limites de la page, récit oscillant entre rêve et réalité, jeux de perpétuelles métamorphoses... Tout ici concourt à exiger du destinataire l'abandon de ses attendus, renouvelant à cet égard le *sense of*

---

<sup>254</sup> Yann Leroux, « [Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo](#) », *Adolescence*, 2012/1, n°79, p. 107 [En ligne] Consulté le 15 mai 2018. La citation interne se réfère à Marcel Proust, *Sur la lecture*, Arles, Actes Sud, 1993 [1905], p. 9.

<sup>255</sup> *Ibid.*, p. 108.

wonder, « sensation d'émerveillement ou de sidération devant des futurs ou des univers possibles et étranges<sup>256</sup> » ouvert par les littératures de l'imaginaire.

### 3.2.2. Imprimé et numérique : quand *Spot* donne à (re)lire Wiesner

Opérant sur deux médiums distincts, la création de Wiesner interroge quant aux possibles interactions entre imprimé et numérique : si le sans texte annonce *Spot*, l'application donne également à relire l'album. À cet égard, les spécificités du dispositif digital, par le renouvellement du récit et de la lecture ainsi induit, contribuent paradoxalement à la révélation du caractère intermédial de l'album.

#### 3.2.2.1. Spécificités du numérique

Caractérisé par ses propriétés interactives et dynamiques, le numérique modifie en profondeur la construction traditionnelle du récit, celui-ci évoluant de la linéarité vers l'arborescence.

« Activité de dialogue entre l'utilisateur d'un système informatique et la machine, par l'intermédiaire d'un écran<sup>257</sup> », l'interactivité « permet à un utilisateur humain de trier, d'accéder, de lire, voire de manipuler partie ou totalité des informations<sup>258</sup> » qui lui sont offertes. Intégrant « une forme de programmation informatique des interventions matérielles du lecteur<sup>259</sup> », le numérique se caractérise ainsi par sa dimension dynamique, autorisant – voire astreignant – le destinataire à actionner tout ou partie du dispositif afin d'en activer le contenu (texte, image, vidéo...). À cet égard, ainsi que le relève Serge Bouchardon,

La littérature, ce sont avant tout des mots et des textes. Or les inscriptions sur support numérique, contrairement à celles sur des supports *statiques* comme le papier, la pellicule ou le vinyle, possèdent des propriétés *dynamiques*<sup>260</sup>.

Propriétés qui, appliquées à la narration, distinguent dès lors le récit numérique d'avec la littérature textuelle :

La narrativité consiste à prendre le lecteur par la main pour lui raconter une histoire, du début à la fin. L'interactivité, quant à elle, permet de donner la main au lecteur pour

---

<sup>256</sup> Roger Bozzetto, *La Science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2007, coll. « 128 », p. 12.

<sup>257</sup> Jean-Thierry Julia, « [Interactivité, modes d'emploi. Réflexions préliminaires à la notion de document interactif](#) », *Documentaliste. Sciences de l'Information*, 2003/3, vol. 40, p. 204. [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>258</sup> Définition de Bernard Lamizet et Ahmed Silem, mentionnée par Jean-Thierry Julia, *ibid.*, p. 205.

<sup>259</sup> Serge Bouchardon, « [Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique](#) », *Communication et langages*, n°155, 2008, p. 82 Consulté le 15 mai 2018.

<sup>260</sup> *Ibid.*, p. 84.

intervenir au cours du récit, et cela à différents niveaux (histoire, structure du récit, narration)<sup>261</sup>.

Par suite, interactivité et dynamicité narratives conduisent l'auteur à repenser la construction du récit. Par opposition avec la structure linéaire de la fiction littéraire – « progression ordonnée d'événements, dont le mouvement est toujours ordonné vers l'avant, même si des flash-back ou des ellipses sont autorisés<sup>262</sup> » – le numérique opère en effet selon un « modèle rhizomatique<sup>263</sup> » : déploiement d'une multiplicité de cheminements à partir d'une racine selon une « construction davantage d'ordre architectural que littéraire<sup>264</sup> ».

À cet égard, la structure narrative de *Spot* exploite pleinement les potentialités ouvertes par le numérique, jouant d'une double construction, verticale puis horizontale. Ainsi, l'entrée dans l'application (une tache sur le dos d'une coccinelle) permet, par suite de zooms avant et selon la verticalité d'un unique cheminement, d'accéder au « menu général » (l'atelier), où figurent les points d'accès aux différents univers : un crayon à papier, une liste, une moisissure sur un sandwich, un cookie, une photographie dans le journal. Agrandies selon le même procédé, ces cinq entrées ouvrent sur une succession de nouveaux éléments, qui, par suite de transformations, donnent accès aux mondes fantastiques. Au sein de chaque univers, l'exploration s'effectue en revanche selon un principe d'horizontalité, le lecteur opérant par balayage latéral de l'écran. Parallèlement, *Spot* joue d'une imbrication latérale entre univers : disséminés à la manière de passage secrets, crayon, moisissure, liste, journal et cookie constituent autant de passerelles vers les autres mondes<sup>265</sup>.

---

<sup>261</sup> *Ibid.*, p. 81.

<sup>262</sup> Stéphane Donikian, « La fiction interactive ou le paradoxe de lier narration et interaction », in Philippe Fuchs, Guillaume Moreau (dir.), *Le Traité de la réalité virtuelle*, Paris, vol. 1, « L'Homme et l'environnement virtuel », Paris, Les Presses de l'École des Mines de Paris, 2006, 3<sup>e</sup> édition, p. 192.

<sup>263</sup> Euriell Gobbé-Mévellec, « [De l'album jeunesse aux appli-livres : nouveaux dispositifs de lecture](#) », *Mémoires du livre/Studies, Book Culture*, printemps 2014, vol. 5, n°2 [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>264</sup> Liliane Cheilan, « Marc-Antoine Mathieu : 3'' d'exploration », *Hors-cadre[s]*, mars à septembre 2015, n°16, p. 19.

<sup>265</sup> Chaque univers ne donne cependant pas systématiquement accès aux quatre autres. Ainsi, alors que la station spatiale et Lower Rugg permettent de se déplacer dans chacun des autres mondes, Katzaluna ne donne accès qu'à trois univers, quand Oceana Prime et Mekanikos se limitent à deux.



Fig. 23. Spot. Sur l'établi des coccinelles, cinq points d'entrée tactiles dans les cinq univers secrets.

### 3.2.2.2. Nouveau récit, nouvelles lectures : le numérique, un renouveau anticipé par l'album ?

Privilégiant le rapport à l'espace plutôt qu'à la chronologie, autorisant la simultanéité au détriment de la successivité, le numérique bouscule la relation à la lecture, questionne les postures et gestuelles en jeu, interrogeant *in fine* les traditionnelles bornes du récit – début et fin.

#### a) Une lecture spatialisée

Par son caractère interactif et dynamique, le numérique bouleverse le rapport à l'information, aux savoirs, au récit mais également à l'objet-livre lui-même. En effet, alors que la culture du livre, « organisée par la succession des mots, des lignes, des paragraphes et des pages [...] induit un modèle linéaire, organisé autour de relations de temporalité et de causalité<sup>266</sup> », la culture de l'écran « favorise la pensée non linéaire, en réseau ou circulaire<sup>267</sup> ». S'en trouve par suite bouleversée la relation à l'apprentissage : ainsi que le souligne Serge Tisseron,

La culture du livre [...] est placée sous le signe de l'un : un lecteur est seul devant un seul livre écrit par un seul auteur. Du coup, cette culture est dominée par une conception verticale du savoir : celui qui sait écrit un livre pour ceux qui ignorent. [...] La culture des écrans privilégie au contraire le multiple : plusieurs personnes sont réunies devant plusieurs écrans (ou un seul écran divisé en plusieurs fragments) dont les contenus ont été créés par des équipes. [...] C'est aussi une culture multitâches dans laquelle chacune est pensée comme provisoire<sup>268</sup>.

<sup>266</sup> Serge Tisseron, « [Du livre à l'écran, l'indispensable complémentarité](#) », *L'Information psychiatrique*, 2014/2, vol. 90, p. 98 [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

<sup>267</sup> *Id.*

<sup>268</sup> *Id.*



À cet égard, le passage de la linéarité à la spatialité dans l'organisation de l'information constitue une novation majeure portée par le numérique :

Le rapport à l'espace et au temps sont modifiés : chaque point de l'espace donne instantanément accès à tous les autres [...] tandis que le temps ne peut être ni prévu, ni anticipé : c'est le règne de l'imprévisible<sup>269</sup>.

Bouleversements qui, appliqués au champ littéraire, impactent la narration dans sa construction même : au rebours de la successivité induite par l'imprimé, récit et lecture numériques s'inscrivent dans une dynamique de simultanéité. Comme le relève Serge Bouchardon,

Le récit interactif, souvent, ne trouve plus sa justification dans l'histoire racontée, mais dans le dispositif de lecture/écriture qu'il propose. On remarque notamment un passage de la chronologie à la cartographie<sup>270</sup>.

Plus encore,

Ce n'est plus la temporalité d'une histoire qui construit le récit, mais la spatialité d'un dispositif. Ce déplacement interroge le récit en tant que représentation d'une temporalité<sup>271</sup>.

Se trouvent dès lors interrogées les traditionnelles bornes du récit : ainsi que le souligne Olivier Douzou, auteur-illustrateur ayant adapté en version numérique un de ses albums,

Le livre marque le début et la fin, alors que le numérique est intemporel. Horizontalement, c'est à l'infini. L'espace numérique est complètement horizontalisé, on parle d'hétéarchie. Le numérique donne l'illusion de l'infini<sup>272</sup>.

En effet, alors l'album installe le récit dans une logique chronologique matérialisée par une tourne univoque de page, le digital autorise une manipulation non linéaire du support. Aussi peut-on, avec Anne Clerc, considérer que

Ce que révolutionne l'art numérique, au-delà de considérations technologiques, c'est le rapport à l'espace, qu'il soit réel ou virtuel, sur la page<sup>273</sup>.

Spatialité que vient pleinement exploiter *Spot* : offrant un prolongement tactile des procédés d'agrandissement et d'emboîtement à l'œuvre dans *Le Monde englouti*, l'application invite le destinataire à la manipulation du contenu, transformant la lecture en recherche et tâtonnements successifs.

## **b) Une gestuelle renouvelée**

Du numérique découle parallèlement un renouveau de la gestualité de lecture, interrogeant, par suite, la corporéité en jeu dans l'album. En effet, comme le manifeste le terme anglophone – *digital* – ce dispositif se caractérise par sa nature tactile :

---

<sup>269</sup> *Id.*

<sup>270</sup> Serge Bouchardon, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *art. cit.*, p. 88.

<sup>271</sup> *Ibid.*, p. 89.

<sup>272</sup> Cité par Séverine Lebrun, « Ceci n'est pas un livre : à la découverte des acteurs d'un nouveau monde », *Hors-cadre[s]*, mars à septembre 2015, *art. cit.*, p. 16.

<sup>273</sup> Anne Clerc, « La création numérique ou l'ère du design », *Hors-cadre[s]*, mars à septembre 2015, n°16, p. 7-8.

L'essence du numérique, plus que d'être du lisible, serait d'être du *manipulable*. Le texte numérique, autant que d'être un texte donné à lire, est un texte donné à manipuler<sup>274</sup>.

Jointe à la nature interactive de la technologie, cette propriété autorise, dès lors, l'intervention du lecteur sur le contenu du support : ainsi que le relève Marianne Berissi,

L'écran tactile offre la possibilité d'une stimulation dynamique par le toucher, de sorte que les gestes peuvent avoir des interactions immédiates capables de modifier l'univers de l'histoire<sup>275</sup>.

S'en trouve dès lors bouleversé le rapport physique à l'objet de lecture :

Le livre numérique établit un type nouveau de relation gestuelle avec le lecteur. Son format lui permet de tenir au creux de la main, mais, surtout, il met en mouvement les doigts<sup>276</sup>.

À cet égard, alors que l'imprimé se fonde sur la tourne successive de page, selon un mouvement répété à l'identique, du numérique naît un nouveau répertoire gestuel, le lecteur activant, par différentes manipulations – « glissé sortant », « balayage », « dévoilement<sup>277</sup> » – la progression du récit.

Cependant, si, comme le note Brigitte Tafforin, « le geste est au cœur de la littérature numérique pour enfants<sup>278</sup> », la dimension haptique<sup>279</sup> n'est en rien étrangère au livre d'images. En effet, la manipulation physique constitue une composante essentielle de la relation à l'album : prise en main du livre, appréhension de sa triple dimensionnalité – longueur, hauteur, épaisseur – de son poids, du type de papier le matérialisant, caractérisent l'approche première de l'objet, et ce bien avant la lecture de son contenu.

Dimension tactile qui, selon les termes d'Euriell Gobbé-Mévellec, forme « cet "enracinement du lecteur dans le geste" condui[san]t l'album à repousser sans cesse les frontières du livre et de l'image fixe bidimensionnelle<sup>280</sup> ». Observation qui s'avère particulièrement pertinente dans le cas du sans texte, la primauté accordée à l'instance iconique favorisant une approche spatiale plutôt que linéaire : ainsi que le souligne Valérie Ducrot, « l'album dit muet est d'abord un objet qu'on manipule et qui implique pleinement la corporéité du lecteur<sup>281</sup> ».

---

<sup>274</sup> Serge Bouchardon, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *art. cit.*, p. 85.

<sup>275</sup> Marianne Berissi, « On peut faire défiler le texte ? », *art. cit.*, p. 25.

<sup>276</sup> *Ibid.*, p. 24.

<sup>277</sup> Ces trois termes sont relevés par Brigitte Tafforin, « De *Love* à *Love, the app*, le livre et l'application », *Hors-cadre[s]*, mars à septembre 2015, p. 13.

<sup>278</sup> *Id.*

<sup>279</sup> Comme l'explique Euriell Gobbé-Mévellec, « La perception haptique, ou tactilo-kinesthésique, est une perception active où la peau est stimulée par les mouvements d'exploration de la main lorsqu'elle entre en contact avec des objets. Le terme a été introduit en psychologie par Géza Révész (1950) ». Euriell Gobbé-Mévellec, « Du papier au numérique, du tangible au tactile : rupture ou continuité de l'album ? », *Le français aujourd'hui*, octobre 2014/3, n°186, p. 36.

<sup>280</sup> *Id.*

<sup>281</sup> Valérie Ducrot, « L'album muet : une esquisse de textes dissimulés », *art. cit.*, p. 68.

### c) Début et fin : les bornes narratives en question

Si spatialité et circularité caractéristiques du numérique impactent structure et lecture du récit, questionnant ses traditionnelles bornes narratives, cette double propriété s'avère anticipée – et exploitée – par Wiesner dès son œuvre imprimée.

Par sa décorrélation entre contenu narratif et limites matérielles, le numérique bouleverse en effet le rapport au support tel que traditionnellement posé par le livre. Ainsi que l'analyse Séverine Lebrun,

Le livre est blanc. Il n'a pas de sens tant qu'on ne lui en donne pas. Il y a le rythme du livre, la cadence, l'espace du livre, et même le fait qu'il y ait un début et une fin, c'est un peu comme un repère orthonormé. Alors que, avec le numérique, on peut très bien finir sur une image à gauche... Ce qui n'est pas dans la culture occidentale, on finit à droite. [...] Le début est à gauche et la fin est à droite<sup>282</sup>.

À la finitude du livre imprimé semble ainsi s'opposer le caractère pleinement ouvert du numérique :

Le livre marque le début et la fin, alors que le numérique est intemporel. Horizontalement, c'est à l'infini. L'espace numérique est complètement horizontalisé, on parle d'hétéarchie. Le numérique donne l'illusion de l'infini<sup>283</sup>.

Corollaire de cette révolution dans la relation à l'espace et à l'organisation de l'information,

Le récit littéraire interactif interroge le récit en tant que structure devant comporter un début, un milieu et une fin<sup>284</sup>.

À cet égard, si le point initial d'une œuvre numérique s'avère aisément identifiable – une application s'ouvre nécessairement sur une page d'accueil, ou « menu » – plusieurs points d'entrée peuvent être simultanément offerts au lecteur<sup>285</sup>. Plus encore, la notion de fin se trouve particulièrement interrogée : ainsi que le note Serge Bouchardon,

Il y a [...] bien une fin identifiée, mais le lecteur est incité à reprendre aussitôt la lecture pour essayer un nouveau parcours : la fin n'est qu'une péripétie et la lecture, dans cette circularité, reste toujours inachevée<sup>286</sup>.

S'opère dès lors un double déplacement, du récit vers la lecture, de la narration vers l'exploration. Ainsi,

S'il n'y a plus de clôture matérielle, on peut ainsi observer, dans certains récits interactifs, un déplacement de la notion de clôture en tant que fin d'un récit vers la clôture en tant que fin d'une expérience de lecture<sup>287</sup>.

---

<sup>282</sup> Séverine Lebrun, « Ceci n'est pas un livre : à la découverte des acteurs d'un nouveau monde », *art. cit.*, p. 15.

<sup>283</sup> *Ibid.*, p. 16.

<sup>284</sup> Serge Bouchardon, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *art. cit.*, p. 90.

<sup>285</sup> *Spot* joue ainsi d'un double seuil d'entrée : à l'unique point d'accès au dispositif (la tache sur le dos d'une coccinelle), succède un accès non hiérarchisé aux cinq univers (les objets épars sur l'établi).

<sup>286</sup> Serge Bouchardon, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *art. cit.*, p. 90.

<sup>287</sup> *Id.*

À cet égard, aucun écran final ne clôt définitivement *Spot*, et toute nouvelle lecture offre un parcours différent du précédent. En ce sens, la lecture tient ici moins à l'appréhension d'un unique fil narratif qu'aux multiples découvertes des mondes mis en scène : pour reprendre les termes de Serge Bouchardon,

Raconter, dans certains récits littéraires interactifs, ce n'est pas forcément donner à lire une histoire, mais ce peut être donner à explorer le monde des possibles narratifs d'une diègèse<sup>288</sup>.

Nouvelles formes narratives, qui, chez Wiesner, se manifestent dès l'imprimé, l'album opérant volontiers une relance du récit en dernière page, borne matérielle finale du support mais non du propos : transmission, de génération en génération d'enfants, des secrets du *Monde englouti*, envol de nouveaux animaux dans *Mardi*, bascule d'une expérience scientifique menée par une collégienne au voyage spatial de créatures de l'espace dans *June 29, 1999*.

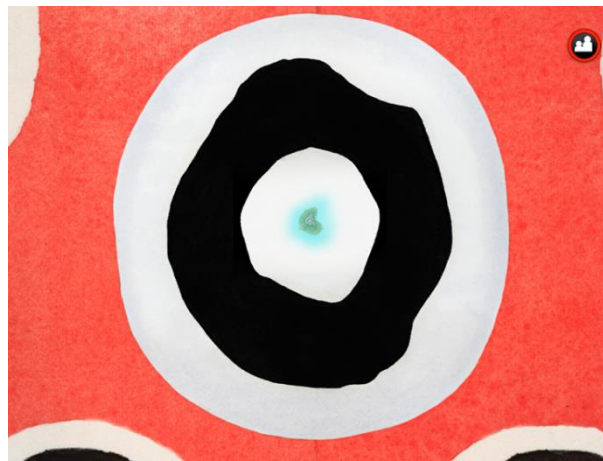


Fig. 24. *Spot*. Jeux d'agrandissements : un zoom avant, et le point sur le dos d'une coccinelle devient île.

### 3.2.2.3. Wiesner, ou l'intermédialité de l'album

Ainsi, si « l'interactivité, considérée comme constitutive de l'acte lexique, est sans doute l'un des apports décisifs du numérique<sup>289</sup> », cette dimension n'est cependant en rien étrangère à l'album, ainsi que le manifestent les propositions de Wiesner quant aux possibilités ouvertes par le médium imprimé.

#### a) Album et interactivité

En effet, « la littérature de jeunesse a [...] très tôt repoussé les frontières de l'interactivité<sup>290</sup> » : initiées dès les années 1930 par les livres-cahiers d'activités du Père

<sup>288</sup> *Ibid.*, p. 88.

<sup>289</sup> Marianne Berissi, « On peut faire défiler le texte ? », *art. cit.*, p. 22.

<sup>290</sup> *Ibid.*, p. 23.

Castor, les propositions excédant le cadre de l'album, offrant volume et manipulation, n'ont dès lors eu de cesse de se multiplier.

Abandonnant la logique discursive au profit d'une logique visuelle, à la laquelle le texte se soumet sans heurt tant il se « spectacularise » dans la double-page, l'album propose des dispositifs de lecture polysensoriels, combinant notamment la lecture haptique à la lecture visuelle, canalisant ainsi le geste et l'énergie motrice de l'enfant afin de les orienter vers une énergie intellectualisante et imageante<sup>291</sup>.

À cet égard, l'album fait montre d'une créativité quasiment illimitée dans le dépassement de la bi dimensionnalité du support :

Différents procédés techniques permettent au mouvement d'entrer dans l'image, de déployer la page en trois dimensions, d'intégrer du son, voire des parfums, de varier les textures, de questionner la reliure, etc. ; faisant de l'album un livre-objet interactif<sup>292</sup>.

De même, ainsi que le relève Euriell Gobbé-Mévellec,

Le livre se construit comme un monde à part, peuplé d'entrées, de seuils, de cocons, de portes de sortie, invitant le lecteur à y pénétrer pour le transformer à son image, pour se l'approprier, le temps que dure la lecture. L'album fonctionne en ce sens comme un véritable dispositif immersif, ce qui le rapproche encore du fonctionnement des nouveaux médias numériques<sup>293</sup>.

Innovations qui conduisent à renouveler l'appréhension de la littérature de jeunesse, celle-ci pouvant s'envisager comme

Une production qui a depuis longtemps expérimenté la transgression des frontières, notamment par l'invention des livres à machineries, pop-up, livres à tirettes, volvelles, livres animés dans lequel le lecteur devient acteur de sa lecture<sup>294</sup>.

De ces propositions plurielles de lecture émerge dès lors une compréhension renouvelée de l'album, celui-ci excédant un simple objet imprimé :

L'album [...] peut être envisagé comme une forme intermédiaire, c'est-à-dire [...] comme forme hétérogène, comme conjonction de plusieurs systèmes de communication et de représentation, comme espace de recyclage, de convergence, d'emprunt de pratiques médiatiques<sup>295</sup>.

## **b) Wiesner, ou l'anticipation des potentialités du numérique**

À cet égard, l'œuvre de Wiesner apparaît particulièrement remarquable quant à l'exploitation du caractère intermédiaire de l'album, manifestant, dès l'imprimé, les potentialités du numérique.

---

<sup>291</sup> Euriell Gobbé-Mévellec, « Du papier au numérique, du tangible au tactile : rupture ou continuité de l'album ? », *art. cit.*, p. 36.

<sup>292</sup> *Id.* À cet égard, les *Prélivres* de Bruno Munari (1980), petits livres tactiles dénués de texte, apparaissent précurseurs quant à la réflexion sur l'interactivité entre support et lecteur, intégrant la dimension à la fois intellectuelle et physique de la lecture.

<sup>293</sup> Euriell Gobbé-Mévellec, « De l'album jeunesse aux appli-livres : nouveaux dispositifs de lecture », *art. cit.*

<sup>294</sup> Marianne Berissi, « On peut faire défiler le texte ? », *art. cit.*, p. 23.

<sup>295</sup> Euriell Gobbé-Mévellec, « De l'album jeunesse aux appli-livres : nouveaux dispositifs de lecture », *art. cit.*

Se trouve ainsi pleinement valorisé chez *Spot* le procédé de zoom usité par *Le Monde englouti*, expression de l'emboîtement des récits et univers en jeu. Loin de se réduire à un agrandissement anecdotique, le zoom constitue un outil narratif à part entière : comme le relève Marc-Antoine Mathieu, bédéaste numérique,

C'est cela qu'apporte le concept de réflexion de miroir en miroir : une succession de plans révélant de nouveaux personnages et indices<sup>296</sup>.

De même, l'usage de la double page à la manière d'un écran défilant sous les yeux du lecteur traduit chez Wiesner l'influence de l'image animée dans la conception et l'organisation de l'instance iconique : jeux de raccord offrant un continuum visuel (*Chute libre*), recours aux fonds perdus paraissant excéder les limites du support (*Max et son Art, Mardi, Sector 7*), blancs manifestant la sortie du cadre par les protagonistes du récit (*Les Trois cochons*), usage des pages de garde à la manière d'un générique de film (*Mardi, Monsieur Chat !*).

Tous dispositifs qu'intègre et réinterprète *Spot* dans un magistral prolongement des procédés d'ores et déjà à l'œuvre dans l'imprimé. À cet égard, pour reprendre l'expression d'Euriell Gobbé-Mévellec, « l'application semble [...] là actualiser une proposition en germe dans l'album<sup>297</sup> », manifestant l'intuition profonde de Wiesner quant aux possibilités ouvertes par le livre d'images.

---

<sup>296</sup> Cité par Liliane Cheilan, « Marc-Antoine Mathieu : 3'' d'exploration », *art. cit.*, p. 18.

<sup>297</sup> Euriell Gobbé-Mévellec, « Du papier au numérique, du tangible au tactile : rupture ou continuité de l'album ? », *art. cit.*, p. 42.



# Conclusion

Point de départ de la présente recherche, la mise en perspective du *Monde englouti* et de *Spot* paraît également en commandant la conclusion, tant les similitudes entre l'album et l'application s'avèrent patentes – thématique marine, absence de texte conduisant à l'immersion du lecteur dans l'image, dynamique d'imbrication narrative.

Évidente continuité qui ne doit cependant pas conduire à réduire la production de David Wiesner à ces deux seules œuvres : loin de constituer la simple transposition numérique du *Monde englouti*, *Spot* emprunte, plus profondément, à l'ensemble des thèmes, motifs et enjeux structurant la création de l'artiste, paraissant en constituer le point d'orgue technologique.

À cet égard, primauté de l'instance iconique, renouveau du fantastique et volonté de dépassement de la matérialité du support sous-tendent les choix narratifs en jeu, perceptibles dès *Chute libre*, première publication de l'auteur, jusqu'à sa production contemporaine. Dernier opus en date, *I got it!*<sup>298</sup> manifeste ainsi les principales constantes wisnériennes : récit iconique, page de garde faisant office de générique filmique, hyperréalisme du trait contrebalancé par l'imaginaire dans lequel bascule le propos, variations de plans et cadrages, usage des blancs paraissant libérer l'espace des limites de la page, inscrivent ici l'album dans le droit-fil de la production de l'artiste.

Production dont l'examen donne à voir toute la richesse, mais également la singularité : facteur d'étonnement, voire d'inconfort initial, le caractère visuel de la narration jette ainsi de plain-pied son destinataire au cœur même de l'image, le privant des usuelles balises textuelles. Plus encore, l'artiste s'emploie délibérément à brouiller les traditionnels repères lectoraux : emboîtement entre récits, métamorphoses continues, porosité entre genres littéraires et picturaux participent de cette injonction latente – lire l'image. Invite qui, comme le souligne Régis Debray, oscille entre apprentissage du code iconique et abandon à l'imaginaire :

Il faut apprendre à lire l'image comme on lit les textes. De simples exercices de regard, comme il en est d'admiration. Sans préjugés ni prétentions, un étonnement qui cherche à se comprendre, un frisson qui donne ses raisons, à la première personne, sans roulement de tambour<sup>299</sup>.

---

<sup>298</sup> Paru aux États-Unis au printemps 2018, inédit en France à ce jour, *I got it!* (« Je l'ai eu ! ») raconte l'histoire d'un jeune garçon, qui, pour tenter d'intégrer un groupe d'enfants jouant au base-ball, doit réussir à marquer un point décisif.

<sup>299</sup> Régis Debray, *L'Œil naïf*, Paris, Le Seuil, 1994, p. 10-11.



Lecture d'image fixe, mais également animée – ou s'ingéniant à s'y apparenter, quand bien même la nature du dispositif le défendrait *a priori* : si *Spot* use pleinement des possibilités techniques permises par le numérique pour jouer de l'interactivité de son contenu, l'imprimé fait montre chez Wiesner d'une remarquable inventivité quant au dépassement des limites traditionnellement posées par le caractère bidimensionnel du support. Usage de la double page à la manière d'un écran, raccords cinématographiques, fonds perdus donnant à l'image de s'affranchir de toute frontière matérielle, image dans l'image jouant d'effets de profondeur, tout ici concourt à une pleine exploitation du caractère intermédial de l'album.

À cet égard, bien plus qu'une simple continuité entre imprimé et numérique, *Spot* manifeste, par ricochet, la connaissance intime de Wiesner des potentialités du livre d'images, invitant à une relecture intégrale de sa production à l'aune des procédés ainsi révélés : inépuisables redécouvertes se déployant aux yeux du lecteur dans un « étonnement qui subjuge l'imagination en la poussant à l'admiration<sup>300</sup> », signant là toute la richesse d'une œuvre.

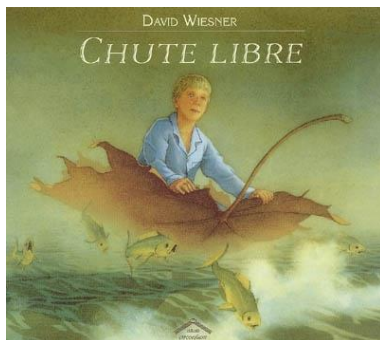
---

<sup>300</sup> Roger Bozzetto, *La Science-fiction*, *op.cit.*, p. 12.

# Annexe

## Présentation synthétique du corpus

Les œuvres étudiées sont résumées et présentées selon leur date de publication en version originale.

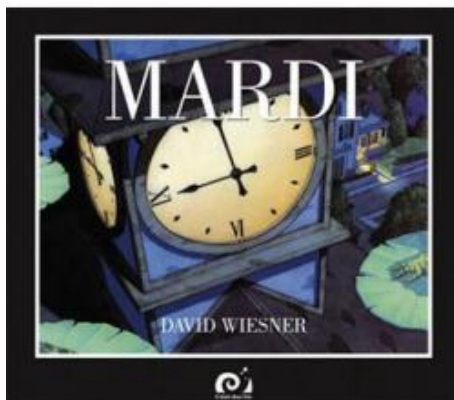
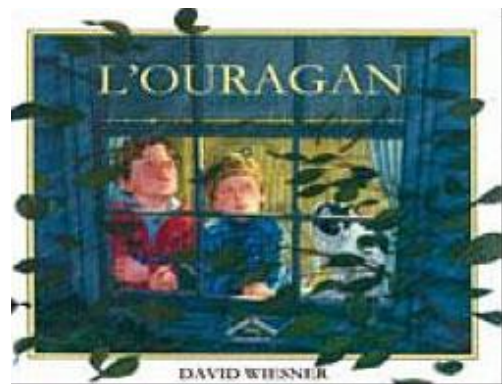


### *Chute libre*

Un jeune garçon s'endort, un atlas de géographie à la main. Une page du livre se détache, carte merveilleuse emmenant l'enfant à la découverte de mondes inconnus. Traversant successivement un château médiéval, un palais peuplé d'êtres minuscules, un désert et une ville, l'enfant clôt au petit matin son voyage onirique, se réveillant dans son lit.

### *L'Ouragan*

Un ouragan s'annonce, souffle, causant la chute d'un orme dans le jardin de David et Georges. L'arbre abattu devient terrain de jeu, entraînant les jeunes garçons dans un périple imaginaire, se muant en jungle, navire et vaisseau spatial. Un matin, l'orme est scié ; cependant, une nouvelle tornade s'annonce à l'horizon.

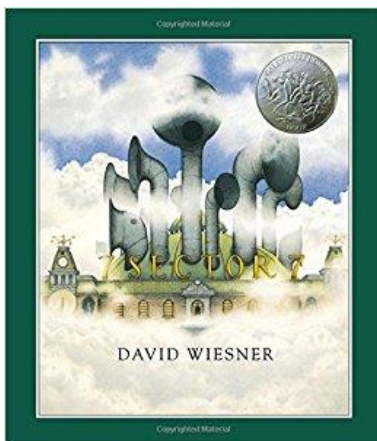
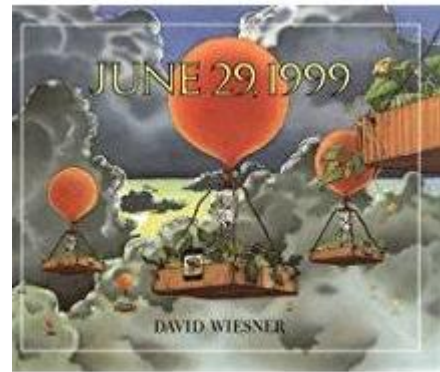


### *Mardi*

Un mardi soir, aux alentours de 20 heures, des crapauds se mettent à voler, parcourant la ville en escadrons de feuilles de nénuphar. Au petit matin, tout revient à la normale. Cependant, le mardi suivant, à la même heure, des cochons prennent leur envol...

## June 29, 1999

Le 11 mai 1999, Holly Evans, jeune collégienne, se lance dans une expérience scientifique : afin d'évaluer l'impact de l'ionosphère sur la croissance des végétaux, la fillette sème des graines dans des pots équipés de petites montgolfières. Le 29 juin, des légumes géants font leur apparition dans le New Jersey. La cause de ce gigantisme n'est cependant pas à chercher du côté de l'expérience en cours, mais plutôt d'un vaisseau extraterrestre croisant à proximité de la terre et ayant largué par erreur sa cargaison alimentaire.



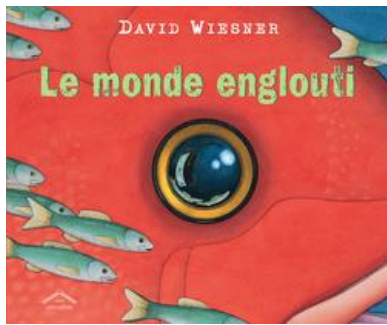
## Sector 7

Lors d'un voyage scolaire à l'Empire State Building, un jeune garçon rencontre un nuage facétieux qui l'emmène à Sector 7, lieu de fabrication et de distribution de nuées dans le monde. Contre l'avis des ingénieurs en charge de la production, la créativité de l'enfant trouve à s'exprimer dans la conception de formes originales, inspirées de créatures marines : à la surprise générale, le ciel new-yorkais s'emplit alors de nuages-poissons...

## Les Trois Cochons

Il était une fois trois petits cochons, qui construisaient chacun une maison. Survint un loup affamé qui se mit à souffler, souffler... Mais rien ne se passe comme prévu : les cochons s'enfuient, sortent du conte traditionnel, traversent une comptine et un récit chevaleresque, dont ils ramènent un chat et un dragon, pour réintégrer *in fine* le récit initial, dans un dénouement bien éloigné du propos originel.



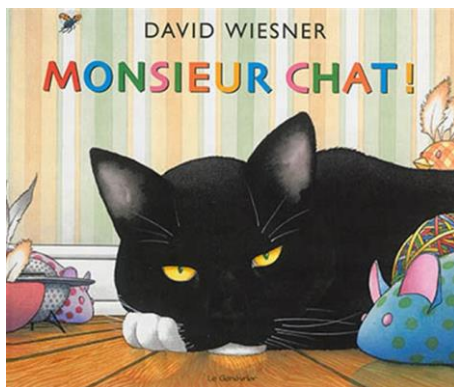
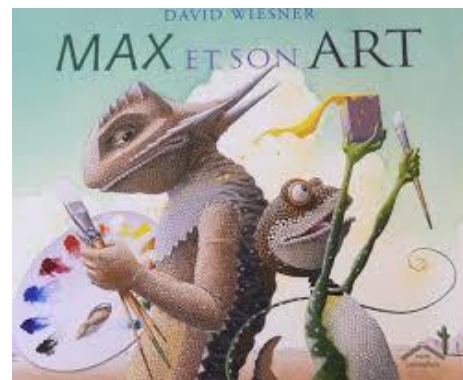


### ***Le Monde englouti***

Sur une plage, un jeune garçon observe les créatures du rivage : jour ordinaire lorsque, porté par une vague, un vieil appareil photographique échoue aux pieds de l'enfant, révélant l'existence d'un monde marin fantastique et, plus encore, le secret de sa transmission.

### ***Max et son Art***

Art le lézard aimerait peindre, et demande conseil à son ami Max, artiste accompli. Tout d'abord maladroites, ses tentatives donneront cependant lieu à une explosion de couleurs et de créativité.



### ***Monsieur Chat !***

À ses jouets, Monsieur Chat préfère la soucoupe volante miniature qui vient d'atterrir dans son salon. Lorsque le félin abîme de ses pattes leur vaisseau, les extraterrestres qui le pilotent se trouvent contraints à la réparation, aidés en cela de fourmis et coccinelles.

### ***Spot***

Un point sur le dos de la coccinelle donne accès, par agrandissements successifs, à cinq univers fantastiques. Parallèlement à cette exploration interactive, un robot et un petit extraterrestre se lancent à la recherche d'un des leurs, parti à la découverte de ces étonnants univers.





# Sources

## Corpus

Les œuvres de David Wiesner sont classées selon leur date de publication en version originale.

*Chute libre*, Paris, Circonflexe, coll. « Albums », 2008 [28 p.] [éd. orig. *Free fall*, New York, Lothrop, Lee & Shepard Books, 1988, rééd. New York, HarperCollins Children's Books, 1998].

*L'Ouragan*, Paris, Circonflexe, coll. « Albums », 2007 [32 p.] [éd. orig. *Hurricane*, New York, Clarion Books, 1990].

*Mardi*, Le Mans, Il était deux fois, 2010 [28 p.] [éd. orig. *Tuesday*, New York, Clarion Books, 1991 ; 1ère éd. française Paris, Père Castor-Flammarion, 1992].

*June 29, 1999*, New York, Clarion Books, 1992 [32 p.].

*Sector 7*, New York, Clarion Books, 1999 [48 p.].

*Les Trois Cochons*, Paris, Circonflexe, coll. « Albums », 2012 [40 p.] [éd. orig. *The Three Pigs*, New York, Clarion Books, 2001].

*Le Monde englouti*, Paris, Circonflexe, coll. « Albums », 2006 [36 p.] [éd. orig. *Flotsam*, New York, Clarion Books, 2006].

*Max et son Art*, Paris, Circonflexe, coll. « Albums », 2011 [36 p.] [éd. orig. *Art and Max*, Boston, Clarion Books, 2010].

*Monsieur Chat !*, Paris, Le Genévrier, coll. « Est-Ouest », 2014 [28 p.] [éd. orig. *Mr. Wuffles !*, New York, Clarion Books, 2013].

*Spot*, New York, Houghton Mifflin Harcourt, 2015 [Application numérique].

*I got it !*, New York, Clarion Books, Houghton Mifflin Harcourt, 2018 [32 p.].

## **Éléments biographiques**

<[www.davidwiesner.com](http://www.davidwiesner.com)> [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

Site Internet personnel de l'auteur proposant un blog ainsi que des textes autographes.

<<http://www.hmhbooks.com/wiesner/studio.html>> [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

Pages du site Internet du groupe éditorial Houghton Mifflin Harcourt, maison mère de Clarion Books, consacrées à David Wiesner, comportant notamment une bibliographie et des éléments relatifs au processus créatif de l'artiste.

# Bibliographie

## Dictionnaires, encyclopédies

ATILF [Analyse et traitement informatique de la langue française], *Trésor de la langue française informatisé*, 1994 [En ligne] <<http://atilf.atilf.fr/>> Consulté le 15 mai 2018.

National Ocean Service, *What are flotsam and jetsam?* [En ligne] <<https://oceanservice.noaa.gov/facts/flotsam-jetsam.html>> Consulté le 15 mai 2018.

Wikipédia, « David Wiesner » <[https://en.wikipedia.org/wiki/David\\_Wiesner](https://en.wikipedia.org/wiki/David_Wiesner)> [En ligne] Consulté le 15 mai 2018.

## Littérature générale

### *Linguistique*

BENVENISTE, Emile, *Problèmes de linguistique générale*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque des sciences humaines », 1966, t. 1, 357.

### *Analyse du texte et du récit*

BARTHES, Roland, « De l'œuvre au texte », *Œuvres complètes III*, Paris, Seuil, 1971, 1 360 p.

ECO, Umberto, *Lector in fabula ou La coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, traduit de l'italien par Myriam Bouzaher, 1985, 315 p.

GENETTE, Gérard, *Figures III*, Paris, Seuil, coll. « Poétique », 1972, 288 p.

MITAINE, Benoit, « Paratexte », in « Dictionnaire esthétique et thématique de la bande dessinée », *Neuvième art 2.0*, Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 2013 [En ligne] <<https://hal-univ-bourgogne.archives-ouvertes.fr/hal-01104420>> Consulté le 15 mai 2018.

RICHAUDEAU, François, « En lisant Roland Barthes : écriture, lecture, relecture et lisibilité », *Communication et langages*, 1970, n°6, p.15-26. [En ligne] <[https://www.persee.fr/doc/colan\\_0336-1500\\_1970\\_num\\_6\\_1\\_3796](https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1970_num_6_1_3796)> Consulté le 15 mai 2018.



## **Genres littéraires**

### *Bande dessinée*

GROESTEEN, Thierry, *La Bande dessinée mode d'emploi*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2007, 223 p.

### *Science-fiction*

BAUDOU, Jacques, *La Science-fiction*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », 2003, n°1426, 127 p.

BOZZETTO, Roger, *La Science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2007, coll. « 128 », 128 p.

### *Fantastique*

STEINMETZ, Jean-Luc, *La Littérature fantastique*, Paris, PUF, coll. « Que sais-je ? », n°907, 2008 [1990], 5<sup>e</sup> éd., 127 p.

TODOROV, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Seuil, coll. « Points Essais », 1970, 188 p.

VIEGNES, Michel, *Le Fantastique*, Paris, Garnier-Flammarion, coll. « Corpus Lettres », 2006, 239 p.

## **Transtextualités**

### *Intertextualité*

KRISTEVA, Julia, *Séméiotikè. Recherches pour une sémanalyse*, Paris, Seuil, 1969, 381 p.

SAMOYAULT, Tiphaine, *L'Intertextualité. Mémoire de la littérature*, Paris, Armand Colin, coll. « 128 », 2005, 127 p.

TEL QUEL, *Théorie d'ensemble*, Paris, Seuil, 1980, 304 p.

### *Inter iconicité*

CHAPOT, Yannick, « La citation picturale : enjeux et problématiques », *Cahiers du CELEC*, n°2, juin 2012 [En ligne]

<[http://cahiersducelec.univstetienne.fr/files/Documents/cahiers\\_du\\_celec\\_2/Y.%20Chapot%20version%20format%C3%A9.pdf](http://cahiersducelec.univstetienne.fr/files/Documents/cahiers_du_celec_2/Y.%20Chapot%20version%20format%C3%A9.pdf)> Consulté le 15 mai 2018.

## *Intermédialité*

MÜLLER, Jürgen Ernst, « L'intermédialité, une nouvelle approche interdisciplinaire : perspectives théoriques et pratiques à l'exemple de la vision de la télévision », *Cinémas*, printemps 2000, vol. 10, n°2-3, p. 105-134 [En ligne] <<https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2000-v10-n2-3-cine1881/024818ar/>> Consulté le 15 mai 2018.

## **Analyse de l'image**

### ***Courants artistiques, genres picturaux***

DUFRENE, Thierry, « Le surréalisme », in Serge Lemoine (dir.), *L'Art moderne et contemporain. Peinture, sculpture, photographie, graphisme, nouveaux médias*, Paris, Larousse, 2007, 311 p.

FRIDE-CARASSET, Patricia, MARCADE, Isabelle, *Les Mouvements dans la peinture*, Paris, Larousse, coll. « Reconnaître / Comprendre », 2013, 239 p.

GAUVILLE, Hervé, *L'Art depuis 1945. Groupes et mouvements*, Paris, Hazan, coll. « Bibliothèque des arts », 2007, 391 p.

JAMET-CHAVIGNY, Stéphanie, « Principaux mouvements », in Daniel Soutif (dir.), *L'Art du XX<sup>e</sup> siècle*, Paris, Citadelles et Mazenod, 2005, 631 p.

VIRMAUX, Alain, VIRMAUX, Odette, *Dictionnaires des mouvements artistiques et littéraires 1870-2010. Groupes, courants, pôles, foyers*, Paris, Editions du Félin, 2012, coll. « Les marches du temps », 565 p.

### ***Sémiologie de l'image***

BARTHES, Roland, « Rhétorique de l'image », *Communications*, 1964, n°4, p. 40-51. [En ligne] <[http://www.persee.fr/doc/comm\\_0588-8018\\_1964\\_num\\_4\\_1\\_1027](http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1964_num_4_1_1027)> Consulté le 15 mai 2017.

DEBRAY, Régis, *L'Œil naïf*, Paris, Le Seuil, 1994, 184 p.

HAMM, Liliane, *Lire des images*, Paris, Armand Colin - Bourrelrier, coll. « Pratique pédagogique », 1986, 157 p.

JOLY, Martine, *L'image et les signes. Approche sémiologique de l'image fixe*, Paris, Nathan, coll. « Nathan cinéma », 2000, 191 p.

PIGALLET, Philippe, *Les Outils de la pensée critique. Eduquer le sens critique*, coll. « Formation permanente : séminaires Mucchielli », Paris, ESF éditeur, 1998, 231 p.

## **Littérature de jeunesse**

### ***Généralités***

Centre national de la littérature pour la jeunesse – La Joie par les livres, *Escales en littérature de jeunesse*, Paris, Electre/Editions du Cercle de la librairie, 2013, 525 p.

ESCARPIT, Denise (dir.), *La Littérature de jeunesse. Itinéraires d'hier à aujourd'hui*, Paris, Magnard, 2008, 473 p.

NIERES-CHEVREL, Isabelle. *Introduction à la littérature de jeunesse*, Paris, Didier jeunesse, coll. « Passeurs d'histoires », 2009, 238 p.

PRINCE, Nathalie, *La Littérature de jeunesse. Pour une théorie littéraire*, Paris, Armand Colin, coll. « U Lettres », 2010, 240 p.

### ***Analyse de l'album***

ALLAIN-LEFORESTIER, Laurence, « L'usage péritextuel de l'album contemporain : tout est bon à lire ! », *Le français aujourd'hui*, octobre 2014/3, n°186, p. 77-88.

BOULAIRE, Cécile, « Les deux narrateurs à l'œuvre dans l'album : tentatives théoriques », in Viviane Alary, Nelly Chabrol-Gagne (dir.), *L'Album. Le Parti-pris des images*, Clermont-Ferrand, Presses universitaires Blaise-Pascal, 2012, p. 21.

GAIOTTI, Florence, « Où commencent et où finissent les albums ? (Rascal, Corentin, Ponti, Douzou) », *Fabula/Les colloques*, Actes des colloques « Le début et la fin. Roman, théâtre, B.D, cinéma », Université Toulouse-le-Mirail, avril 2005 – mars 2006. [En ligne] <<http://www.fabula.org/colloques/document781.php>> Consulté le 15 mai 2018.

NIERES-CHEVREL, Isabelle, « Narrateur visuel et narrateur verbal dans l'album pour enfants », *La Revue des livres pour enfants*, décembre 2003, n°214, p. 69-81.

VAN DER LINDEN, Sophie, *Lire l'album*, Le Puy-en-Velay, L'Atelier du poisson soluble, 2006, 165 p.

VAN DER LINDEN, Sophie, *Album[s]*, Arles, De Facto/Actes Sud, coll. « Encore une fois », 2013, 141 p.

VAN DER LINDEN, Sophie, « L'album, entre texte, image et support », *La Revue des livres pour enfants*, décembre 2003, n°214, p. 59-68.

### ***Album sans texte***

CONNAN-PINTADO, Christiane, « Des histoires sans paroles ou presque. Regards sur les albums sans texte », *Nous voulons lire !*, octobre 2008, n°176, p. 23-33.

DUCROT, Valérie, « L'album muet : une esquisse de textes dissimulés », *Le français aujourd'hui*, octobre 2014/3, n°186, p. 66-74.

FASTIER, Yann, « Au salon », *Hors-cadre[s]*, octobre 2008 à février 2009, n°3, p. 14-15.

VAN DER LINDEN, Sophie, « Et si le sans avait du sens ? », *Hors-cadre[s]*, octobre 2008 à février 2009, n°3, p. 7-11.

### ***Lecture et réception***

CORONET, Christelle, *Dans quelle mesure l'album sans texte permet-il à l'élève de cycle 3 de produire un écrit d'invention ?* Mémoire de recherche, Université Stendhal-Grenoble III, 2014, 173 p. [En ligne]

<<https://ouvrelivres.files.wordpress.com/2014/10/memoire-ddf-lije-blog-copie.pdf>>

Consulté le 15 mai 2018.

TAUVERON, Catherine, *Lire la littérature à l'école. Pourquoi et comment conduire cet apprentissage spécifique ? De la GS à au CM*, Paris, Hatier, coll. « Hatier pédagogie », 2002, 351 p.

## **Création numérique**

### ***Caractéristiques du numérique***

JULIA, Jean-Thierry, « Interactivité, modes d'emploi. Réflexions préliminaires à la notion de document interactif », *Documentaliste. Sciences de l'Information*, 2003/3, vol. 40, p. 204-212. [En ligne] <<https://www.cairn.info/revue-documentaliste-sciences-de-l-information-2003-3-page-204.html>> Consulté le 15 mai 2018.

LEROUX, Yann, « Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo », *Adolescence*, 2012/1, n° 79, p. 107-118. [En ligne] <<https://www.cairn.info/revue-adolescence-2012-1-page-107.htm>> Consulté le 15 mai 2018.

### **Récit numérique**

BOUCHARDON, Serge, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », *Communication et langages*, 2008, n°155, p. 81-97. [En ligne] <[https://www.persee.fr/doc/colan\\_0336-1500\\_2008\\_num\\_155\\_1\\_5376](https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_2008_num_155_1_5376)> Consulté le 15 mai 2018.

DONIKIAN, Stéphane, « La fiction interactive ou le paradoxe de lier narration et interaction », p. 258-271, in Fuchs, Philippe, Moreau, Guillaume (dir.), *Le Traité de la réalité virtuelle*, vol. 1, « L'Homme et l'environnement virtuel », Paris, Les Presses de l'Ecole des Mines de Paris, 2006, 3<sup>e</sup> édition, 410 p.

### **Offre numérique jeunesse**

[Anonyme] « Petit glossaire », *La Revue des livres pour enfants*, juin 2012, n°265, p. 152-153.

BERISSI, Marianne, « On peut faire défiler le texte ? », *Hors-cadre[s]*, mars à septembre 2015, n°16, p. 22-25.

CLERC, Anne, « La création numérique ou l'ère du design », *Hors-cadre[s]*, mars à septembre 2015, n°16, p. 6-11.

LEBRUN, Séverine, « Ceci n'est pas un livre : à la découverte des acteurs d'un nouveau monde », *Hors-cadre[s]*, mars à septembre 2015, n°16, p. 14-17.

TAFFORIN, Brigitte, « De *Love* à *Love, the app*, le livre et l'application », *Hors-cadre[s]*, mars à septembre 2015, n°16, p. 12-13.

### **Comparatisme entre support imprimé et numérique**

GOBBE-MEVELLEC, Euriell, « De l'album jeunesse aux appli-livres : nouveaux dispositifs de lecture », *Mémoires du livre/Studies in Book Culture*, printemps 2014, vol. 5, n°2. [En ligne] <<https://www.erudit.org/fr/revues/memoires/2014-v5-n2-memoires01373/1024773ar/>> Consulté le 15 mai 2018.

GOBBE-MEVELLEC, Euriell, « Du papier au numérique, du tangible au tactile : rupture ou continuité de l'album ? », *Le français aujourd'hui*, octobre 2014/3, n°186, p. 35-46.

TISSERON, Serge, « Du livre à l'écran, l'indispensable complémentarité », *L'Information psychiatrique*, 2014/2, vol. 90, p. 97-102 [En ligne] <<https://www.cairn.info/revue-l-information-psychiatrique-2014-2-page-97.htm>> Consulté le 15 mai 2018.