

Dessiner le mouvement

Extrait d'un travail de recherche d' Anna Castagnoli

L'art par excellence qui s'est approprié cette technique de représentation du mouvement est celui de la bande dessinée.

Le dessinateur Roland Topffer (1799-1846), précurseur et inventeur de la BD, avait compris que plus les vignettes étaient rapprochées, plus on obtenait un effet stroboscopique. Encore actuellement, la BD utilise souvent la décomposition du mouvement en séquences successives sans vignette de séparation temporelle pour obtenir un effet d'extrême accélération comme dans une situation de panique ou de fuite à toutes jambes.

Bien que la décomposition du mouvement en séquences successives rapprochées soit un mode de représentation proche de celle des dessins d'enfants, de nos ancêtres, du cinéma, de l'art moderne et de la BD, dans l'illustration pour enfants, ces cas de mouvements dissociés sont rares.

Il semblerait qu'au contraire, le langage de l'illustration se soit développé pour isoler un seul geste par page, ralentissant ainsi le mouvement des personnages.

Il faut tourner la page pour trouver la séquence du mouvement, et souvent, entre un geste et le suivant, il se passe beaucoup de temps.

Voici trois pages de l'album Alors ? de Kitty Crowther, un chef d'œuvre de tension narrative et de représentation du mouvement.

La scène est toujours la même, comme au théâtre, seuls les personnages bougent, page après page.

L'effet n'est pas rapide, comme au ralenti, parce que la distance entre les gestes n'est pas d'un bref instant ou d'une seconde, mais de minutes ou peut-être d'heures.

La lumière qui vient de la fenêtre de droite et qui s'obscurcit peu à peu est le seul élément qui donne des informations précises sur le temps : cela indique que toute l'histoire s'est déroulée sur une journée entière, du matin au soir.





Kitty Crowther. Alors ? Pastel

L'illustration est un art qui est né et qui s'est développé en même temps que la BD et que le mouvement artistique avant-garde. Je serai curieuse de découvrir pourquoi elle est restée fidèle à une représentation unitaire, statique et « classique » de la réalité.

La façon de représenter le temps et le mouvement dans les albums est peut-être en lien avec l'idée de la réalité que nous voulons offrir aux enfants ?

Cherchons-nous dans les albums, dans leur lenteur rassurante, une unité de temps et d'action pour nous rassurer nous-mêmes et pour que nous rassurions les enfants à notre tour sur la solidité de la réalité ?

Ou alors, est-ce parce que nous pensons que l'enfant ne peut pas comprendre la décomposition d'un mouvement sur un dessin, et qu'il le lit au premier degré comme si le personnage avait plusieurs bras et plusieurs jambes ?

Ou est-ce simplement parce que nous aimons l'idée qu'il y a un lieu quelque part où le temps passe lentement ?

Personnellement, c'est justement cette lenteur du mouvement et de l'immobilité de l'image que j'aime dans les albums. Cela me donne le temps de penser, d'explorer la scène, d'imaginer. Une sensation que je n'éprouve pas quand je lis une BD ou que je regarde un film.

Traduction d'un passage du site « Le figure dei libri »
<http://www.lefiguredeilibri.com>



Beatrice Alemagna, *Jo singe garçon*, Autrement jeunesse, 2010



Maurice Sendak ; *Cuisine de nuit*, 1970