



CYCLE 3

LA BD EN CLASSE

FAITES ENTRER LES MONSTRES!

» DOSSIER ENSEIGNANT



LA BD EN CLASSE

FAITES ENTRER LES MONSTRES !

➤ DOSSIER ENSEIGNANT

Conception et réalisation :

Colombine Depaire, agence Picture This!

Maquette :

Nina Bahsoun

Illustrations Couverture :

Les fleurs de grand frère - Gaëlle Geniller © 2019 Delcourt

La quête d'Éwilan T1 - Lylia et Laurence Baldetti © 2013 Glénat

d'après l'œuvre originale de Pierre Bottero – (©2003 Rageot)

Les effroyables missions de Margo Maloo T1 - Drew Weing © 2016 Gallimard

Jack le téméraire T1 - Ben Hatke © 2017 Rue de Sèvres

L'Iliade et l'Odyssée - Soledad Bravi © 2015 Rue de Sèvres

Le Chasseur de rêves T1 - Martin Desbat © 2016 Sarbacane

Nimona - de Noelle Stevenson © 2015 Dargaud

Game Over Tome 17 © 2018 – Glénat - Midam

Détective du bizarre T1 - Guillaume Bianco © 2018 Soleil

Le fantôme de Canterville - Elléa Bird © 2018 Jungle

Ernest & Rebecca T1 - Antonello Dalena et Guillaume Bianco © 2008 Le Lombard

BookSterz T1 - Guérin - Dos Santos et Lapeyre © 2016 Kana

Raowl T1 - Tebo © 2019 Dupuis

© 2012 «Wolfchildren» film partners © Yu 2012 © Yoshiyuki Sadamoto 2012

ÉDITO

LA BD EN CLASSE

Un nouvel outil pédagogique pour favoriser l'intégration de la bande dessinée dans les établissements scolaires

De l'école au lycée, sur tout le territoire, des enseignants passionnés sont à l'initiative de projets formidables mettant des bandes dessinées entre les mains de leurs élèves. Et tous leurs témoignages concordent : la bande dessinée facilite l'enseignement et la cohésion des élèves de la classe et permet des collaborations pluridisciplinaires en lettres, histoire, arts plastiques, mathématiques, sciences...

Le groupe bande dessinée du Syndicat national de l'édition (SNE), organe professionnel représentatif des éditeurs français, réunit des éditeurs convaincus que la bande dessinée peut jouer un rôle majeur dans l'éducation artistique et culturelle des enfants et constituer un support pédagogique à part entière. Pour accompagner ces pratiques, il lance en 2020 une nouvelle collection, « *La BD en classe* », regroupant autour d'une thématique un dossier enseignant et un carnet élève conçus pour l'ensemble des professionnels œuvrant en milieu scolaire : éducateurs, accompagnateurs, documentalistes et enseignants.

Ces publications rassemblent des ressources pédagogiques et des extraits de bandes dessinées autonomes, afin d'articuler le plaisir de la lecture avec la découverte d'œuvres littéraires graphiques. Leur conception a rassemblé des professionnels du livre et de la médiation, et la rédaction du dossier a été confiée à des professeurs des écoles et des maîtres formateurs.

Chaque année une thématique nouvelle sera proposée en lien avec les programmes scolaires. Pour cette première édition, c'est le thème des monstres qui a été choisi...

Nous vous souhaitons de bonnes lectures !

Moïse Kissous

Président du groupe SNE-BD

Flore Piacentino

Chargée de mission SNE

Nous remercions les professionnels du livre et de l'éducation qui ont participé à la conception de cette publication.

» Membres du comité éditorial :

Nathalie Brisac, directrice de la communication de L'école des loisirs

Sébastien Duforestel, responsable pédagogique de l'association BD Boum - Maison de la BD

Christophe Lecullée, professeur à l'ESPE de Créteil

Élodie Richoux, chargée de mission bibliothèques à Média Diffusion

Céline Goubet, association On a marché sur la Bulle

Stéphane Lastère, référent numérique à la DSDEN de Charente

» Membres du comité rédactionnel :

Nelly Turonnet, conseillère et formatrice académique Arts et Culture DAAC - Rectorat de Bordeaux


Line Chauvin, professeure documentaliste

Sybil Nile, professeure documentaliste

Stéphane Lastère, référent numérique à la DSDEN de Charente

François Muller, professeur et consultant à l'Institut des hautes études de l'éducation et de la formation

Laurent Lafourcade, directeur d'une école primaire et référent pédagogique du REP de Lesparre-Médoc



Ce dossier pédagogique est offert par le Syndicat national de l'édition et ses partenaires.

Il analyse vingt bandes dessinées, adaptées au cycle 3, dont vous retrouverez des extraits dans le carnet élève « *Faites entrer les monstres !* » disponible dans la collection « *La BD en classe* ».

» **Une version PDF est librement accessible**
sur le site www.sne.fr



TABLE DES MATIÈRES

PARTIE I

PRÉSENTATION DU SUJET : LES MONSTRES 6

LES OUVRAGES DU CORPUS 7

PARTIE II

EXPLORATION DU CORPUS 12

1. LES GENRES LITTÉRAIRES 12

2. LEXIQUE ET CODES GRAPHIQUES DE LA BD 15

3. L'HUMOUR : DIFFÉRENTS TYPES
DE PROCÉDÉS COMIQUES EN BD 19

4. HÉROS ET PERSONNAGES 22

A. La psychologie des méchants 22

B. Les métamorphoses 24

C. Déconstruire les stéréotypes de genre 26

5. LES MONSTRES ET LA NATURE :
ÉLÉMENTS NATURELS,
OU CRÉATIONS DE L'HOMME 28

A. Les monstres font partie intégrante de la nature 28

B. Le « pouvoir agir » de l'homme sur son milieu 29

C. Les voies salvatrices 29

6. TRANSTEXTUALITÉ 30

A. Définition et enjeux pédagogiques
des intertextualités 30

B. Recherche iconographique et textuelle
sur la figure du monstre 30

C. Exemples d'une approche transtextuelle
et transiconique 30

D. Analyse comparative d'images fixes et animées . 32

PARTIE III

CLÉS D'ANALYSE LITTÉRAIRE

DE QUELQUES OUVRAGES 33

1. DU CONTE SOCIAL ET FANTASTIQUE
À LA QUÊTE *HEROIC FANTASY* 33

2. LE JOURNALISME AU SERVICE DE LA
SENSIBILISATION AU VIVRE ENSEMBLE 34

3. LA MONSTRUOSITÉ COMME UNE CHANCE 36

4. LES RAPPORTS TEXTE/IMAGE
DANS UNE BD D'HUMOUR 37

PARTIE IV

OUTILS D'APPROPRIATION 38

1. PISTES DE LECTURE FAVORISANT
LA COMPRÉHENSION, L'INTERPRÉTATION,
L'USAGE CULTUREL... 38

2. ATELIERS DE CRÉATION 40

3. ORGANISER UNE EXPOSITION POUR
VALORISER LE TRAVAIL DES ÉLÈVES 40

4. INVITER UN AUTEUR
DANS L'ÉTABLISSEMENT 41

5. TRANSDISCIPLINARITÉ ET MISE EN RÉSEAU
AVEC D'AUTRES OBJETS CULTURELS 42

6. PATRIMOINES MONSTRUEUX DU CORPUS 44

7. UN PROJET DE LIAISON CM2-6^e 45

8. LA BD EN RÉSEAU
D'ÉDUCATION PRIORITAIRE 45

PARTIE V

LE DROIT D'AUTEUR POURQUOI ? 46

LE DROIT MORAL 46

LE DROIT PATRIMONIAL 46

LE DROIT DE COPIE 47

PARTIE I

PRÉSENTATION DU SUJET : LES MONSTRES

- **AU SECOURS ! ILS ARRIVENT.**
- **CHUUUUTTTT ! PAS UN BRUIT.**

Les monstres sont là. Ils sont repoussants et effrayants. Ils peuvent être méchants, sans pitié et sanguinaires. Mais ils peuvent aussi être sensibles, attachants et émouvants. Il n'y a pas de définition unique d'un monstre. Il ne se caractérise pas seulement par un physique. Il justifie aussi son nom par des actes. De Mia la fillette ailée au Cyclope de l'Odyssee, peut-on hiérarchiser les monstres ? Le Petit Barbare de *Game Over* qui trucidé des monstres pour survivre est-il plus ou moins monstrueux que le dangereux microbe Ernest qui tient compagnie à la jeune malade Rebecca ? Cette juxtaposition démontre aisément qu'il est vain de tenter de créer une « échelle » des monstres. Mais une classification peut être établie.

Le monstre fait partie intégrante de l'imaginaire collectif. La plupart des contes et légendes sont basés sur ce concept, et ce n'est pas un hasard si les ogres et les sorcières s'invitent dans les œuvres étudiées ici. La littérature s'est emparée de cette icône, de la Bête de madame Leprince de Beaumont au fantôme de Canterville d'Oscar Wilde. Le cinéma en a fait sa poule aux œufs d'or, la télévision lui a emboîté le pas... À son tour, la bande dessinée, grâce aux spécificités de l'art séquentiel, offre aux monstres une forme narrative qui intensifie leur nature... monstrueuse ! Un régal pour travailler dans une démarche transtextuelle.

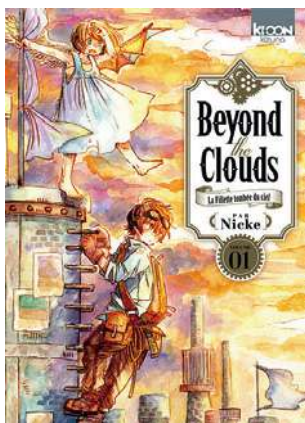
Avant d'être une entité au physique disgracieux ou une brute, un monstre est un être vivant qui souffre d'un mal-être certain. Un monstre l'est aux yeux des autres. Dans tous les cas, il fait peur ou il rebute. C'est à tous ces exclus que nous allons nous intéresser dans cet ouvrage, qu'ils soient un petit dinosaure teigneux ou un grand frère dont la tête fleurit mystérieusement.

À travers un panel de vingt bandes dessinées, nous vous proposons d'étudier la thématique du monstre en classe. Après la présentation de chacun des titres du corpus, nous verrons comment les aborder par des axes transversaux et dans le respect des programmes officiels de l'Éducation nationale, afin qu'à leur tour, les élèves puissent se les approprier en découvrant des œuvres littéraires et les codes du neuvième art. Cette BD que les enfants affectionnent peut ainsi être un levier dans l'apprentissage de la lecture, dans l'éducation à l'image, mais aussi pour aborder des questions de société, discuter des stéréotypes et de l'écologie... Cet outil a été conçu pour faciliter l'analyse d'œuvres littéraires et artistiques, leur exploitation transdisciplinaire, et pour accompagner les élèves vers la création de leurs propres récits. Car il n'y a pas de raison que la bande dessinée fasse plus peur aux enseignants que les monstres !

Colombine Depaire, Coordinatrice de l'ouvrage

LES OUVRAGES DU CORPUS

Descriptifs rédigés par Line Chauvin
et Sybil Nile, professeures documentalistes.



BEYOND THE CLOUDS

de **Nicke**
224 pages. Ki-oon, 2018.
Série en cours :
3 tomes disponibles.

MOTS CLÉS :
fantasy, aventure,
mécanique, différence

« Si j'avais des ailes, je m'envolerais au-dessus des nuages... » Orphelin, le jeune Théo travaille à l'atelier de réparation Chikuwa, dans la Ville jaune où les fumées des usines occultent le ciel. Sa routine est chamboulée le jour où il découvre Mia, une fillette ailée évanouie et blessée. Émerveillé par cette apparition, il décide de réparer son aile et de l'aider à retrouver la mémoire, afin qu'elle puisse rejoindre le monde légendaire auquel elle appartient.

Dans cet univers poétique et steampunk, porté par la douceur du trait de l'illustratrice japonaise Nicke, les enfants entament une quête où ils devront assumer leur autonomie précoce et affronter la convoitise des chasseurs de créatures magiques.

Bookmaster, c'est un beau métier !

Dans ce manga métalittéraire, les personnages principaux sont spécialistes d'une œuvre ou d'un auteur classique. Ainsi, Soul, 13 ans, est maître des contes de Perrault. Dans le monde de *BookSterz*, les livres ont une puissance magique et les bookmasterz s'affrontent en duel. Le vainqueur du grand tournoi aura le pouvoir de créer un nouveau codex à partir d'un livre de son choix...

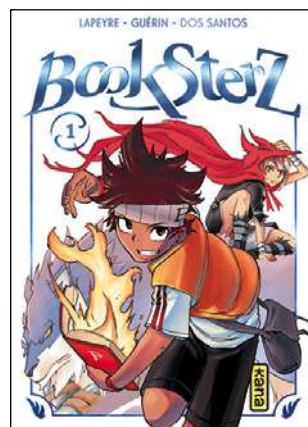
La littérature est une arme et les personnages littéraires, ici appelés anima, recèlent un potentiel fictionnel inépuisable. Les codes sont bien celui du shōnen : action, combats, pouvoirs, intervention du surnaturel au service d'une enquête et d'un parcours initiatique.

BookSterz

de **Rémi Guérin, Sylvain Dos Santos (scénario) et Guillaume Lapeyre (dessins)**

192 pages. Kana, 2016.
Série en cours :
3 tomes disponibles.

MOTS CLÉS :
merveilleux, magie, duels,
contes de fées



LA BRIGADE DES CAUCHEMARS

T1. **Sarah**
de **Franck Thilliez (scénario), Yomgui Dumont (dessin) et DRAC (couleurs)**

56 pages. Jungle, 2017.
Série en cours :
3 tomes disponibles.

Que faire lorsque nos cauchemars sont si violents qu'ils nous laissent au petit matin plus épuisé qu'en se couchant ?

Le professeur Albert Angus a la solution : « la brigade des cauchemars », composée de Tristan et d'Esteban, deux adolescents. Grâce à une machine complexe, ils infiltrent les cauchemars des jeunes patients et en cherchent les origines, afin que ces derniers puissent les dépasser. Dans ce premier opus, ils viennent ainsi en aide à Sarah, une jeune fille dont les rêves sont troublés par des monstres qui aspirent les enfants.

Cet album sombre aborde les peurs intimes et la période difficile de l'adolescence, où le corps et l'environnement semblent bouleversés.

Des créatures terribles rôdent dans une jungle dense. Heureusement pour vous, le Chasseur, accompagné de son fidèle Sancho, veille. Véritable Don Quichotte, notre héros s'attaque à des monstres aussi divers que le Bétopotame, une taupe-géante, des mouches perturbatrices ou le lapin de Mars d'*Alice au Pays des Merveilles*. Lors de chacune de ses chasses farfelues, Sancho l'accompagne ; il est alors d'une aide déterminante... mais pas forcément pour celui que l'on croit.

L'auteur nous offre ici un album subtil, où l'absurde et les clins d'œil à des grandes références littéraires sont des leviers pour s'amuser de son Chasseur comme de son lecteur.

LE CHASSEUR DE RÊVES

T1. **Gare au Bétopotame**

de **Martin Desbat**
48 pages. Sarbacane, 2016.
Série en cours.

MOTS CLÉS :
merveilleux, humour,
écologie





DANS LA FORÊT SOMBRE ET MYSTÉRIEUSE

de Winshluss
160 pages.
Gallimard, 2016.
One-shot

MOTS CLÉS :
aventure, peur enfantine,
deuil, écologie

La forêt des contes n'en a pas fini de secouer notre imaginaire !

Le jeune Angelo, amateur de zoologie, est oublié sur une aire d'autoroute alors que sa famille se rend au chevet de la grand-mère mourante. Effrayé de voir la voiture repartir sans lui, Angelo décide de trouver seul son chemin en traversant la forêt, dans laquelle il s'égaré. Là, il rencontre d'étranges créatures, de la luciole obèse à l'ogre terrifiant...

Le trait de Winshluss, nerveux et vitaminé, ainsi que les techniques graphiques mêlées (crayon, feutre, lavis...) dynamisent cet *Angelo au pays des mystères*...

«*J'aime la solitude et la nuit, la pluie et la mélancolie*», proclame Billy Brouillard.

En effet, lorsque la nuit vient, c'est tout de suite l'aventure pour le jeune garçon. Flanqué de ses alliés, Samoth, petit démon dévoué, Jack, feu follet timide, Ayram, vampire pacifiste, et Léa, fantôme coquette et jalouse, il mène ses enquêtes. Mais ce soir, c'est Halloween, et s'il commence sa quête de bonbons avec sa petite sœur Jeanne, c'est aux côtés d'une petite sorcière qu'il part à la chasse aux spectres. Et il a un atout : la loupe de trouble vue !

LE DÉTECTIVE DU BIZARRE

T1. Billy Brouillard et la chasse aux fantômes

de Guillaume Bianco et Carole Neel (couleurs)
56 pages. Soleil, 2018.
Série en cours.

MOTS CLÉS :
fantastique, enquête,
livre-jeu



LES EFFROYABLES MISSIONS DE MARGO MALOO

de Drew Weing
68 pages. Gallimard pour la traduction française, 2016.
Série en cours :
2 tomes disponibles.

MOTS CLÉS : fantastique,
policier, intégration

La ville, c'est le lieu de tous les dangers !

Charles se serait-il bien passé d'emménager dans la grande Echo City avec ses parents ? D'autant que, dans son imaginaire, l'immeuble est forcément hanté. Heureusement, en ville, il y a aussi des super-héros, dont Margo Maloo, spécialiste ès-monstres ! Elle entraîne dans ses enquêtes le frileux mais néanmoins curieux Charles, et l'initie à l'univers des trolls, ogres et autres gobelins.

L'album joue à merveille des décors urbains, théâtres de tous les frissons. Le traitement des bâtiments, rues, et sous-sols exploite et renouvelle le genre « noir », et installe jeunes et monstres dans un monde *underground* insoupçonné des adultes.

Yuki, petite fille très énergique, et son timide frère Ame racontent leur secret, qui commence par la rencontre de leurs parents à l'université. Hana est une jeune femme tout ce qu'il y a de plus normale. Lorsqu'elle tombe amoureuse d'un étudiant mystérieux, il lui révèle qu'il est en réalité un homme-loup. Peu après la naissance des enfants, une tragédie frappe la famille. Hana déménage à la campagne avec deux polissons tiraillés entre l'intégration à l'école et l'éveil de leur instinct animal.

Dans cette adaptation du célèbre long métrage d'animation, la fraîcheur des jeux enfantins et la découverte de la nature contrastent avec l'histoire d'Hana, qui va faire preuve de courage et de ténacité pour élever ses enfants loups..

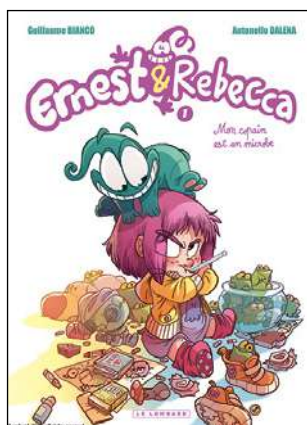
LES ENFANTS LOUPS

T1.

de Mamoru Hosoda (scénario) et Yu (dessin)
156 pages. Kaze, 2013.
Série complète
en 5 volumes.

MOTS CLÉS :
fantastique, adaptation,
nature





ERNEST & REBECCA

T1. Mon copain est un microbe

de **Guillaume Bianco** (scénario), **Antonello Dalena** (dessin), et **Cecilia Giumento** (couleurs)

48 pages. Le Lombard, 2013.
Série en cours :
9 tomes disponibles.

Rebecca, six ans, a bien des soucis : elle est souvent malade, et ses parents veulent se séparer.

Heureusement, pour soulager ses peines et enjouer sa vie, elle a pour confident et ami le super microbe Ernest, qu'elle a attrapé un jour de pluie...

Un binôme très original et tout en drôlerie, servi par un graphisme gai et coloré, pour aborder et dédramatiser des sujets graves, comme la maladie, les disputes des adultes, la séparation des parents.

C'est le monde à l'envers : au manoir de Canterville, ce sont les fantômes qui ont peur !

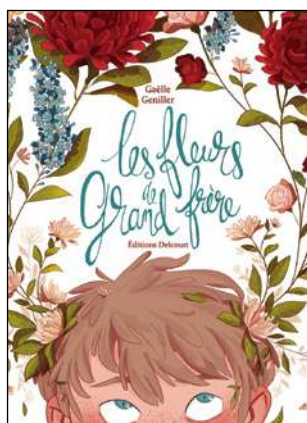
Mr. et Mrs. Otis, riches Américains, s'installent en Angleterre avec leurs quatre enfants dans un manoir dit hanté. Mais les nouveaux arrivants n'en croient pas un mot. Le fantôme est pourtant bien décidé à les terroriser, comme il le fait depuis 300 ans. Il se heurte hélas à une famille qui le tourne en dérision et le tourmente... Une adaptation en images de la nouvelle tendre et impertinente d'Oscar Wilde, qui confronte modernité et tradition, matérialisme et crédulité. Le choix de la technique originale de la linogravure mise sur les aplats et les cernes, pour des vignettes très lisiblement composées.

LE FANTÔME DE CANTERVILLE

d'**Elléa Bird**, d'après **Oscar Wilde**

64 pages. Jungle, 2018.
One-shot

MOTS CLÉS :
adaptation littéraire,
harcèlement, époque victorienne



LES FLEURS DE GRAND FRÈRE

de **Gaëlle Geniller**
62 pages. Delcourt, 2019.
One-shot

MOTS CLÉS :
fantastique, famille,
différence, nature

« *Un jour de printemps, des fleurs ont poussé sur la tête de grand frère...* »

Que se passe-t-il quand on se réveille un matin avec feuilles et fleurs mêlées à sa chevelure ? C'est l'histoire fantastique et poétique de grand frère, racontée par son cadet. Un album d'une grande sensibilité sur la différence et la tolérance, qui déconstruit les stéréotypes. Ces fleurs sont riches de symboles et le dessin, tout en douceur et tons pastels, invite très efficacement à une lecture métaphorique et enchantée.

La différence et la monstruosité sont avant tout une question de regard. Cet album semble nous murmurer à l'oreille : « Cultivons nos différences comme on cultive les fleurs. »

Pour conquérir le cœur de sa Princesse, le Petit Barbare ne lésine pas sur les moyens !

Dans ce jeu vidéo très dark web, toujours la même histoire : ça dégringole, dévore, découpe, transperce, explose, écrabouille, pulvérise... Le héros inspiré de Kid Paddle a beau faire et varier à chaque fois le *modus operandi*, pour lui, c'est invariablement... *game over*.

Un album sans texte, aux gags successifs calibrés en une seule planche. Efficacité, cruauté et humour absurde sont au rendez-vous de ces courtes histoires à chute !

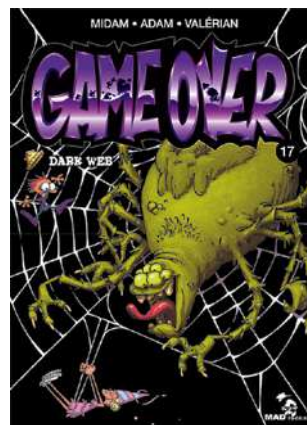
GAME OVER

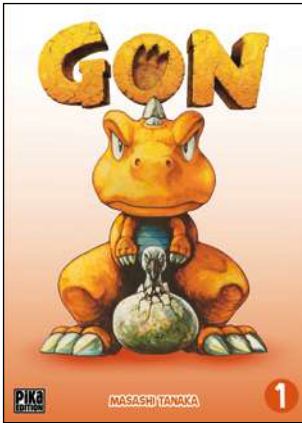
T17. Dark web

de **Midam et Valérian**.
Midam et Adam (dessin)
et **Angèle** (couleur)

160 pages. Glénat, 2019.
Série en cours : 17 tomes disponibles.

MOTS CLÉS :
merveilleux, gags,
burlesque





GON

T1.

de **Masashi Tanaka**
144 pages. Pika Édition,
2015.

Série en cours :
7 tomes disponibles.

MOTS CLÉS :
fantasy, dinosaure,
chaîne alimentaire

La loi de la jungle, comme si vous y étiez...

Gon est un petit T.Rex qui a survécu à l'extinction des dinosaures. Pour lui, la Terre est un vaste terrain de jeu... et de chasse ! Sa vie est faite de découvertes et d'aventures aux côtés des autres animaux sauvages. Sa force et sa résistance lui permettent de ne faire qu'à sa tête et de défendre ses amis dans le besoin. Rien ne lui fait peur, pas même les pires prédateurs !

Un manga en noir et blanc, sans texte, aux dessins et au découpage époustoufflants, qui fait la démonstration magistrale des potentialités du langage de l'image.

« Chante, ô Muse, la colère d'Achille... »

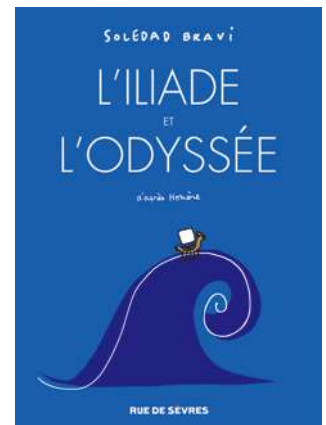
Soledad Bravi relève ce défi homérique en 168 dessins, et conte la guerre de Troie et les pérégrinations d'Ulysse d'une manière toute contemporaine. Les incontournables mythologiques des textes fondateurs, et les monstres en particulier, sont savoureusement repris en de savants raccourcis. Le registre de langue, trivial, très actuel, et le décalage entre le texte et l'image assurent un effet comique décapant. La forme est originale et décomplexante : le dessin, simple (en apparence...), donne envie d'y mettre son grain de plume...

Soledad Bravi a l'art de lire et réécrire l'immense épopée avec respect, drôlerie burlesque, et inventivité.

L'ILIADE ET L'ODYSSÉE d'après Homère

de **Soledad Bravi**
96 pages.
Rue de Sèvres, 2015.
One-shot

MOTS CLÉS :
épopée, mythologie,
classique littéraire



JACK LE TÉMÉRAIRE

T1. Dans les griffes
du jardin maléfique

de **Ben Hatke. Couleurs
de Hilary Sycamore
et Alex Campbell**
208 pages.

Rue de Sèvres, 2017.
Série en 2 tomes
+ un épisode hors série
intitulé : *Jack & Zita*.

Comment un paisible jardin devient-il jungle maléfique peuplée de drôles de créatures ?

Jack en fait l'incroyable expérience en achetant des sachets de graines à un curieux vendeur... Plantes carnivores, végétaux aux pouvoirs magiques, dragons verts, escargot géant : la prairie fleurie devient un terrifiant terrain de jeu pour le chevalier Jack, son amie Lilly, archère aventurière qui n'a pas froid aux yeux, et la petite sœur autiste Maddy. Dans ce récit d'aventure, le traditionnel héros garçon partage la vedette avec une fille, curieuse et super active. Le rapport entre l'homme et la nature est, lui, questionné : alliée ou ennemie ? Sauvage ou à domestiquer ? Quel ensemencement pour quelles récoltes ?

Déménager à la campagne avec sa famille, pour Lucien, ce n'est vraiment pas une bonne nouvelle ! D'autant que l'accueil par les jeunes du village et de l'école n'est pas tendre. Heureusement, Lucien, passionné d'histoires de fantômes, trouve là une bien belle aventure : la maison sur la falaise est hantée ! En guise de fantôme, le jeune garçon fait une très belle rencontre, qui ouvre une réflexion sur l'écologie et le mode de vie dans la société de consommation.

Un album aux vignettes poétiques et très lisibles, en camaïeu de gris et orange, qui emprunte avec bonheur à l'esthétique art nouveau.

LUCIEN ET LES MYSTÉRIEUX PHÉNOMÈNES

T1. L'empreinte
de H. Price

de **Delphine Le Lay
(scénariste et coloriste)
et Alexis Horellou
(dessinateur et coloriste)**
96 pages. Casterman, 2019.





NIMONA

de **Noelle Stevenson**

272 pages.

Dargaud, 2015.

One-shot

MOTS CLÉS :

fantasy, super-héroïne, système totalitaire, différence

Quand Nimona, jeune fille pleine d'énergie et d'envie d'en découdre, devient l'assistante de Ballister Blackheart, ancien chevalier désigné comme le méchant, tout s'emballe... Blackheart est en lutte contre l'Institut et son royaume totalitaire, responsables de sa déchéance et de son bras arraché. Il a des règles, et une démarche scientifique. Nimona, elle, use de méthodes bien plus musclées, et est capable de se métamorphoser. Bien pratique pour rétablir la vérité et démasquer les vrais monstres... Dans cet album ultra coloré, vitaminé à l'action, qui mixe récit de chevalerie, geste de super-héros et univers dystopique, l'humour et la tendresse sont rois dans un monde de brutes manipulatrices.

Et si l'imagination était une autre dimension, et le dessin un super-pouvoir ?

Camille, qui, avec son ami Salim, vit un quotidien de collégienne ordinaire, se retrouve brusquement projetée dans un monde parallèle, avec chevalier et insecte géant. Elle en revient avec un mystérieux pendentif. Dès lors, tout ce qu'elle imagine en pensée se réalise sous ses yeux. Lors d'un nouveau passage, elle apprend qu'elle est originaire de cet autre monde, qu'elle fait partie des Dessinateurs, et qu'elle a pour nom Ewilan. Commence alors la périlleuse quête de ses origines et la lutte pour le pouvoir et la liberté de son peuple... Adaptation fidèle et très lisible de la trilogie fantasy culte de Pierre Bottero (©2003 Rageot).

LA QUÊTE D'EWILAN

T1. D'un monde à l'autre

de **Lilian (scénario), Laurence Baldetti (dessins) et Loïc Chevallier (couleurs)**, d'après **Pierre Bottero**

72 pages. Glénat, 2013.

Série en cours : 6 tomes.



RAOWL

T1. La Belle et l'Affreux

de **Tebo**

72 pages.

Dupuis, 2019.

Nouvelle série

MOTS CLÉS :

merveilleux, conte retourné, humour

Le ton est donné : « Raowl, sauveur de princesses et exterminateur de dragons qui puent. »

Amateurs de guimauve et d'histoires à l'eau de rose, passez votre chemin ! Dans ce conte de fées pas comme les autres, la princesse est émancipée et les codes traditionnels bousculés, au fil d'aventures et de dialogues réjouissants.

Les dessins, colorés et énergiques, s'enchaînent et rythment la lecture, trépidante, ponctuée de temps en temps par une savoureuse pleine ou double page.

Être un homme-arbre, ce n'est pas facile tous les jours...

Mais c'est bien pratique pour sauver celle qu'on aime, s'associer au brillant Professeur Wernes, et lutter contre le malfaisant Docteur Graves. Car à Algarante, capitale de la République de Béremhilt, ce dictateur et ses fils sévissent encore. Et ce sont les enfants maltraités, dotés d'étranges pouvoirs de métamorphose, ceux que l'on nomme les « Zelfhires », qui contrent leurs plans maléfiques. Mieux vaut, comme Sylvan (avec un nom comme ça...), avoir l'écorce dure et la sève vive... Des images sombres et fantastiques pour une ambiance de dix-neuvième siècle agité et enlevé.

LE RÉVEIL DU ZELPHIRE

T1. D'écorce et de sève

de **Karim Friha**

128 pages.

Gallimard, 2009.

Trilogie.

MOTS CLÉS :

fantastique, XIX^e siècle, différence



PARTIE II

EXPLORATION DU CORPUS

1. LES GENRES LITTÉRAIRES

par Sybil Nile et François Muller

La bande dessinée est une forme littéraire qui peut, en tant que neuvième art et à l'instar du cinéma, adopter avec surprise et délectation tous les genres déjà expérimentés dans la littérature ou encore dans la peinture. Ses moyens d'expression propres jouent avec les codes classiques, en s'affranchissant parfois des limites académiques. Polymorphes, originales, complexes, les œuvres de bande dessinée peuvent combiner plusieurs genres. À nous et à nos élèves de mener l'enquête pour retrouver les fondamentaux de ces genres traditionnels.

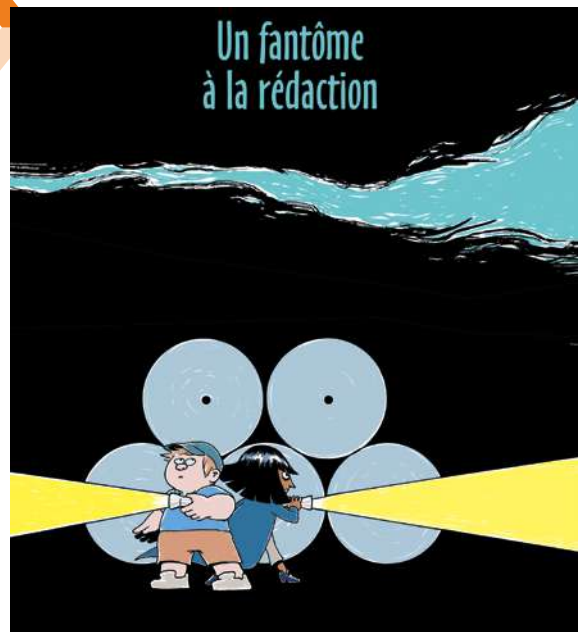
A. LE POLICIER :

à partir de la lecture

des *Effroyables missions de Margo Maloo T1*

Le genre policier comporte plusieurs ingrédients indispensables : un crime doit être commis (meurtre, vol, kidnapping...), un personnage doit mener l'enquête (inspecteur, détective, enfants curieux...) de manière logique et raisonnée en s'appuyant sur des preuves, des témoignages et/ou des interrogatoires.

Ainsi dans *Les effroyables missions de Margo Maloo T1*, le héros Charles Thompson découvre à l'occasion d'un déménagement que le monde est plus vaste et plus complexe qu'il ne le pensait. Il rencontre des monstres et apprend à comprendre leur mode de vie et leurs règles en consignait sur son blog, à la manière d'un journaliste d'investigation, les enquêtes de l'énigmatique Margo Maloo, spécialiste des créatures fantastiques. Le monstre est donc présenté comme l'Autre, celui qui effraye tant que l'on ne comprend pas ses raisons ni ses motivations.



Les effroyables missions de Margo Maloo T1 - Drew Weing © 2016 Gallimard pour la traduction française

B. LA SCIENCE-FICTION :

à partir de la lecture

de *La brigade des cauchemars T1*

La science-fiction s'illustre par la variété de ses sous-catégories. Utopies, dystopies, voyages dans le temps ou encore *space opera* répondent tous aux caractéristiques de la science-fiction, c'est-à-dire l'inclusion dans le récit d'éléments scientifiques ou technologiques plus développés que l'état de nos connaissances actuelles ne le permet.

Dans *La brigade des cauchemars*, Esteban et Tristan sont recrutés par le professeur Albert Angus pour infiltrer les rêves de ses patients souffrant de cauchemars chroniques. Pour cela, ils utilisent une machine sophistiquée qui leur permet d'y accéder physiquement, et maintiennent un dialogue avec le laboratoire du professeur à l'aide d'incroyables Oniricom. À l'intérieur de ces mondes hallucinatoires, les adolescents doivent combattre monstres et autres terreurs nocturnes pour déterminer la cause des tourments et y mettre un terme.

La brigade des cauchemars T1 - Franck Thilliez et Yongui © 2017 Junglé



C. L'AVENTURE :

à partir de la lecture de *BookSterz T1*

La structure inhérente au roman d'aventure, faite d'actions et de péripéties, le rend particulièrement populaire. Il met en scène des héros positifs, souvent masculins, confrontés à des situations dramatiques et rocambolesques qu'ils devront dépasser pour atteindre leur but ou pour parvenir à l'âge adulte (on parle alors de roman initiatique¹).

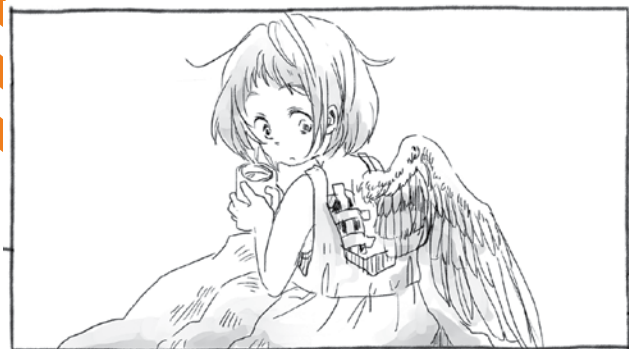
Ces caractéristiques sont également celles qui régissent les mangas shōnen. Ainsi, dans *BookSterz*, le jeune héros Souleyman termine son apprentissage de maître du Codex de Perrault. Il est alors capable de convoquer les différents personnages des *Contes de ma mère l'Oye* pour affronter d'autres Bookmasterz en duel. Mais il comprend rapidement qu'une menace plane sur son monde et ses compagnons, une menace qui semble être en rapport avec la mort de ses parents...

D. LE MERVEILLEUX :

à partir de la lecture de *Beyond the Clouds*

Le merveilleux décrit un monde régi par des lois différentes de celles du nôtre. Un pacte de lecture exige du lecteur l'acceptation de cette logique pour que la magie du récit, et le surnaturel proprement dit, opèrent. La différence avec la fantasy réside dans la localisation de l'action : l'histoire se déroule en général dans un passé lointain, avec une géographie vague (une forêt mystérieuse, un royaume oublié ou le fond de l'océan). L'imagination des auteurs se nourrit de motifs ancestraux : les personnages ou lieux sont chargés de symboles, souvent des archétypes, qui mobilisent la connivence du lecteur.

Mia, humaine ailée de *Beyond the Clouds*, évoque ainsi un ange tombé du ciel. La Ville jaune, cadre de l'action, rappelle la période industrielle, mais les habitants sont ici des animaux ou des êtres légendaires. La fonction d'apprentissage, récurrente dans le genre merveilleux, est présente dans ce manga : il faut à Théo du courage pour aider Mia et explorer la forêt au-delà de l'enceinte de la ville dont il n'est jamais sorti. Caractéristique de ces récits, la moralité est ici évidente à travers les valeurs d'entraide, d'acceptation de la différence...



Beyond the Clouds © Nickle / Ki-oon

1. Frédéric Vincent, « La structure initiatique du manga. Une esquisse anthropologique du héros », *Sociétés*, vol. 106, no. 4, 2009, pp. 57-64.
2. Anne Besson, et Cannone Belinda, *La fantasy*, Klincksieck, 2007.



La quête d'Ewilan T1 - Lylian et Laurence Baldetti © 2013 Clénat d'après l'œuvre originale de Pierre Bottero - © 2003 Rageot

E. LA FANTASY :

à partir de la lecture de *La quête d'Ewilan* et de *Raowl*

Voilà un genre qui pose souvent problème : quelles sont les différences significatives entre la fantasy (ou fantaisie), le fantastique et le merveilleux ? Ces littératures ont toutes trait à la magie ou au surnaturel, et font preuve d'une diversité et d'une porosité des genres qui rend difficile toute tentative de catégorisation. Contrairement au fantastique, pour la fantasy comme pour le merveilleux la magie fait partie de la caractérisation même de l'univers, elle ne fait pas l'objet d'une suspicion particulière. Plutôt que d'enfermer la fantasy dans une définition, Anne Besson, spécialiste du genre, préfère relever ses constantes : c'est un « ensemble d'œuvres qui exaltent (ou parodient) une noblesse passée marquée par l'héroïsme, les splendeurs de la nature préservée et l'omniprésence du sacré, en ayant recours à un surnaturel magique qui s'appuie sur les mythes et le folklore² ».

En littérature jeunesse, un exemple représentatif est la série *La quête d'Ewilan* de Pierre Bottero. La jeune Camille active le Don du Dessin, qui consiste à faire basculer ses images mentales dans la réalité, ce qui semble un élément fantastique dans notre monde. Pourtant, dès qu'elle accepte la quête qui l'attend dans le monde parallèle de Gwendalavir, dont la magie fait partie intégrante, personne ne questionne ces phénomènes, qui y sont communément admis. L'adaptation en bande dessinée par Lylian et Laurence Baldetti fait la part belle aux créatures singulières de ce mystérieux monde.

De même dans *La Belle et l'Affreux*, Raowl (personnage principal à mi-chemin entre la brute sanguinaire et le preux chevalier) affronte différents monstres typiques de la littérature fantasy : gobelins, cyclope, dragons, sorcière anthropophage et monstre des profondeurs... pour les yeux de belles princesses.

Le cyclope est un géant monstrueux, avec un seul œil au milieu du front



L'Illiade et l'Odyssee - Soledad Bravi © 2015 Rue de Sèvres

F. L'ÉPOPÉE :

à partir de la lecture de *L'Illiade et l'Odyssee*

L'épopée est issue d'une tradition orale mettant en scène les exploits d'un peuple ou d'un héros national. S'appuyant plus ou moins fidèlement sur des réalités historiques, l'épopée fait la part belle aux mythes et aux éléments merveilleux.

Dans *L'Illiade et l'Odyssee*, on peut suivre les aventures des plus grands héros de la mythologie grecque, Achille, Hector, Pâris, Hélène, Ulysse... On suit le déroulement de la guerre de Troie, de ses origines (la pomme d'Or et le choix de Pâris) à la prise et la destruction de Troie (le cheval de Troie et le retour d'Hélène à Sparte). Puis nous suivons Ulysse dans son Odyssée pour revenir à Ithaque auprès de sa femme et de son fils. Maudit par les dieux, il devra affronter tous les dangers, les monstres les plus dangereux et les sorcières les plus redoutables pour retrouver le chemin de son île natale.

G. LE FANTASTIQUE :

à partir de la lecture du *Chasseur de rêves T1*

La caractéristique principale du genre fantastique est le doute ou « l'hésitation », selon les termes de Tzvetan Todorov³. Les événements sont-ils d'ordre surnaturel ou peuvent-ils avoir une cause naturelle, explicable et rationnelle ? À l'inverse de la fantasy et du merveilleux, la magie ou le surnaturel ne sont pas considérés comme normaux pour les personnages qui y sont confrontés.

La thématique du rêve est très souvent abordée dans le genre fantastique car chacun peut avoir eu un jour cette fameuse hésitation après un rêve particulièrement vivace. Le passage du rêve à la réalité étant parfois confus, il est alors source de doute, d'intrusion du surnaturel dans le réel.

Dans le dernier chapitre de *Care au Bétopotame*, le Chasseur et Sancho, son assistant, sont plongés à nouveau dans un rêve, référence directe à *Alice aux pays des merveilles*. Ils y croisent plusieurs personnages et étapes clés du conte de Lewis Carroll, en pourchassant le lapin. L'animal ne doit son salut... qu'au réveil marquant la fin de la nuit.



Le Chasseur de rêves T1 - Martin Desbat © 2016 Sarbacane

EXPLOREZ AUSSI LA THÉMATIQUE DU RÊVE À TRAVERS D'AUTRES OUVRAGES

- Dans *Jack le téméraire*, le réveil du personnage à la page 6, case 1 marque l'entrée dans un conte fantastique (voir analyse littéraire p. 33).
- Dans *Billy Brouillard et la chasse aux fantômes*, page 34, le héros se demande en fin d'ouvrage s'il n'aurait pas rêvé.
- *La brigade des cauchemars*.

3. Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, Paris, Le Seuil, 1970.

2. LEXIQUE ET CODES GRAPHIQUES DE LA BD

par Stéphane Lastère et Line Chauvin

A. LEXIQUE DE LA BANDE DESSINÉE

Angle de vue : position du regard du lecteur par rapport au sujet représenté.

Bande (ou strip) : succession de plusieurs cases alignées horizontalement (le plus souvent) sur la largeur de la page.

Bande dessinée franco-belge : bande dessinée francophone publiée par des éditeurs belges et français après la Seconde Guerre mondiale. Elle regroupe les auteurs des magazines du *Journal de Tintin* et du *Journal de Spirou*, représentants de la ligne claire et du style « gros nez ».

Case (ou vignette) : dessin bordé par un cadre et séparé des autres cases par un espace. La case constitue l'« unité minimale » (Benoît Peeters) de la narration dans la bande dessinée. Une case peut prendre la dimension d'une page : case-planche.

Champ et contrechamp : le champ représente une vision de la scène. Le contrechamp désigne la vision opposée de cette même scène. Le hors-champ est ce que l'on ne voit pas mais qui existe dans le récit.

Comics : terme utilisé aux États-Unis pour désigner la bande dessinée. Bande dessinée américaine.

Découpage : division du scénario en séquences et en plans. Détermine le contenu et l'enchaînement des cases.

Ellipse : contraction du temps du récit. Moment qui n'est pas montré entre deux cases.

→ Raowl p.7.

Voir aussi : *Le fantôme de Canterville* p. 10, 11 et 12

CADRAGE :

choix d'un angle de vue (plongée, contre-plongée...) et du plan définissant la taille du sujet dans l'image.

Exemple de l'échelle des plans :

- 1 case 1 : très gros plan
- 2 case 2 : plan rapproché
- 3 case 3 : plan américain
- 4 case 4 : plan moyen
- 5 case 5 : gros plan
- 6 cases 6 et 7 : champ et contrechamp



Cartouche (ou encadré narratif, ou espace diégétique) :

emplacement rectangulaire à l'intérieur de la case qui contient les récitatifs (commentaires ou indications du narrateur, spatiales ou temporelles par exemple).



→ Ernest & Rebecca T1 p.36. Voir aussi : *Billy Brouillard* p. 23 et *Le chasseur de rêves* p. 1, 2 et 3 (sans cadre)





Émanata : trait ou signe dessiné (traits de vitesse, gouttelettes de sueur, « croix » de colère...) pour traduire un sentiment ou un mouvement.

→ *Le fantôme de Canterville* p. 5

Gaufrier : mise en page la plus classique, la plus régulière, aux cases uniformes et de taille unique, qui donne à la planche un aspect de grille ou de « gaufrier » (terme inventé par Franquin).

→ *Lucien et les mystérieux phénomènes* p. 35 et 45

→ *Le chasseur de rêves* p. 37

Gouttière (ou inter-case) : espace entre les cases.

Idéogramme : signe graphique qui symbolise une idée ou un sentiment.

Lettrage : forme, typographie des lettres dans les cases ou les récitatifs.

Manga : terme employé au XIX^e siècle par le peintre japonais Katsushika Hokusai. Signifiant « image dérisoire » ou « esquisse rapide », il désigne la bande dessinée japonaise. Un dessinateur de manga est un mangaka. Les shōnen sont des mangas destinés aux jeunes garçons, les shōjo aux jeunes filles et les seinen aux adultes.

Plan : choix de la taille du sujet dans l'image. L'échelle va du très gros plan (détail) au plan très large (plan d'ensemble qui situe le décor, l'environnement). Chaque plan a une fonction précise.

Planche : page entière de bande dessinée composée traditionnellement de bandes superposées.

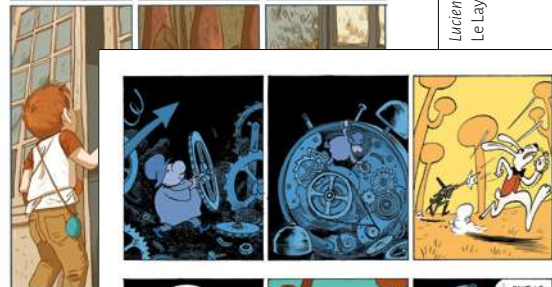
Récitatif : texte narratif contenu dans un cartouche. Précisions du narrateur.

Scénario : déroulement écrit d'une histoire avec les dialogues et le découpage.

Synopsis : résumé du scénario.



Lucien et les mystérieux phénomènes T1 - de Delphine Le Lay et Alexis Horellou © 2019 Casterman



LA FORME DES BULLES/PHYLACTÈRES

Bulle (ou phylactère) : espace de forme ovale ou rectangulaire, délimité par un trait, dans lequel sont inscrites les paroles ou les pensées des personnages. La bulle est reliée au personnage par un appendice.



Parler



Penser



Dialoguer



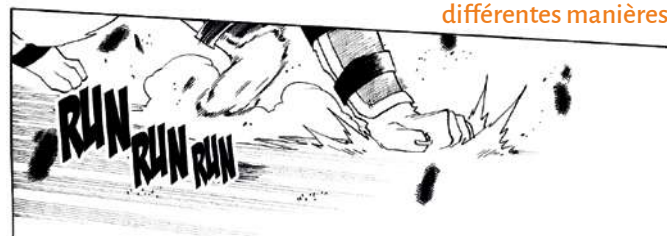
Crier

Chuchoter

FOCUS SUR LES ONOMATOPÉES

Onomatopée : assemblage de lettres imitant phonétiquement un bruit, un son. Les onomatopées sont la bande-son de la bande dessinée.

Dans le corpus choisi, il y a tout un florilège d'onomatopées originales. Il ne s'agit pas ici d'en faire une liste exhaustive mais plutôt de souligner certains exemples intéressants. On peut noter tout l'art des créateurs pour exprimer un même bruit de différentes manières.



© 2016 Kana



Une porte brisée ou ouverte brutalement



© 2016 Gallimard



© 2019 Dupuis



© 2018 Junglé



© 2018 Clénat



La violence

© 2017 Rue de Sèvres

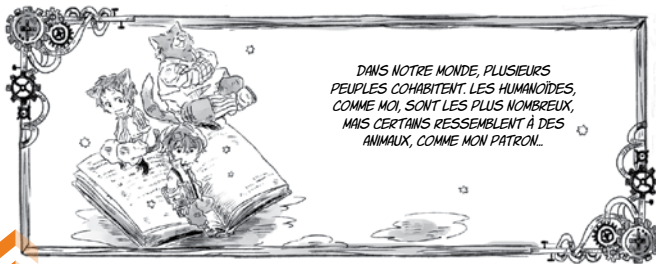
Des verbes exprimant le bruit visé

B. TECHNIQUES GRAPHIQUES POUR EXPRIMER UNE INTENTION

La lecture de bandes dessinées a toute sa place en classe en tant que médium de narration, d'explication, d'évocation... Il s'agit aussi d'un art aux spécificités graphiques propres qui offrent une gamme infinie de ressorts narratifs. Les créateurs les utilisent et imaginent sans cesse des particularismes pour exprimer des effets ou une intention.

Dans le corpus, un dessin ou la construction d'une planche expriment notamment :

Le journal intime, l'expression d'un narrateur :



Beyond the Clouds © Nicle / Ki-oon

- *Beyond the Clouds* p. 11
- *Ernest & Rebecca* p. 3 cases 1 et 3

La schématisation d'une idée, d'un plan :



Nimona - Noelle Stevenson © 2015 Daigaud

- *Nimona* p. 7 et p. 8, Blackheart et Nimona élaborent un plan d'attaque.
- *Beyond the Clouds* p. 153-154, dessins techniques de Théo pour inventer une aile mécanique.
- *La quête d'Ewilan* p. 31, récit explicatif tracé sur le sable.

Le changement d'univers, d'espace-temps :

- *La brigade des cauchemars* p. 14, utilisation du noir en fond de planche pour exprimer l'entrée dans les rêves.

L'évocation du passé :

- *Les enfants loups* trame grise p. 48 pour évoquer le père décédé et p. 51 pour narrer la rencontre des parents.
- *Beyond the Clouds* p. 7-8 et p. 45, cadre d'une case pour distinguer un souvenir.
- *Nimona* p. 9 et p. 29-33

La peur :



Les effroyables missions de Margo Maloo T1 - Drew Weing © 2016 Gallimard pour la traduction française

- *Margo Maloo* : le dessin des monstres hors case p. 13 et 36
- *La brigade des cauchemars* : l'entrée dans les rêves hors case p. 14

Les actions simultanées et le temps démultiplié :

- *Lucien* : p. 36-37

Un retour à la situation initiale dans le schéma narratif :

C'EST LA MAISON DE MON MAÎTRE, LE PLUS GRAND AVENTURIER DE TOUTS LES TEMPS.



Le chasseur de rêves T1 - Martin Desbat © 2016 Sarbacane

- *Le chasseur de rêves* p. 2 case 1 et p. 38 case 7

Les chutes/fins d'histoires suggérées :

- *Game Over* : les cases finales « game over » p. 14, 15, 34...

Toutes ces techniques méritent une attention particulière car elles contribuent à la compréhension de l'histoire et à construire une pensée visuelle. Ce sont des pistes intéressantes pour initier les élèves à la représentation d'un concept et à la facilitation graphique. Il pourra être amusant d'examiner aussi les albums qui « ne respectent pas » ces différents points (BD muettes ou sans onomatopée, absence de case tracée ou de contour délimité, narration éclatée ou faussement décousue...).

POUR ACCOMPAGNER

Tutoriels vidéo sur les notions de vocabulaire, cadrage sur la chaîne YouTube du FIBD, dans la playlist « Concours de la BD scolaire ». Une série coproduite par Canopé, l'Éducation nationale, Dupuis et la MGEN.

3. L'HUMOUR : DIFFÉRENTS TYPES DE PROCÉDÉS COMIQUES EN BD

par Laurent Lafourcade

De manière manichéenne, la bande dessinée est souvent catégorisée par les profanes en deux domaines distincts, deux catégories non poreuses : la BD humoristique et la BD réaliste. Il serait bien naïf de s'en tenir à ce distinguo. La réalité est plus complexe, et les œuvres humoristiques sont souvent plus profondes et exigeantes qu'il n'y paraît. En effet, l'humour dans le neuvième art invite à découvrir toutes les subtilités de l'art du récit, à prendre de la distance et à exercer notre esprit critique.

Il n'est pas aisé de définir l'humour avec exactitude : pourquoi est-ce drôle ? Qu'est-ce qu'un gag ? Et il n'y a rien de plus ennuyeux que d'explicitier un gag. Il peut, une fois qu'on l'a fait, ne s'avérer plus drôle du tout. Selon Françoise Ballanger, l'« un des ressorts de l'humour consiste à introduire un décalage, un jeu avec les conventions, celles du monde réel, du langage ou du récit, créant ainsi l'effet de surprise⁴ ».

D'après la définition du *Petit Larousse*, l'humour se définit ainsi :

- forme d'esprit qui s'attache à souligner le caractère comique, ridicule, absurde ou insolite de certains aspects de la réalité ; marque de cet esprit dans un discours, un texte, un dessin, etc.
- caractère d'une situation, d'un événement qui, bien que comportant un inconvénient, peut prêter à rire.

En bande dessinée comme dans d'autres domaines, on peut répertorier les ressorts de l'humour en plusieurs catégories qui sont à la fois distinctes et concomitantes.

A. LE COMIQUE DE SITUATION



Le Détective du bizarre T1 - Guillaume Bianco © 2018 Soleil

Depuis la farce dite de « l'arroseur arrosé », ou celle du passant glissant sur une peau de banane, le comique de situation est aux origines de la création du cinéma et de la bande dessinée. On rit de la réaction des personnages à une situation.

4. Françoise Ballanger, « Laissez-les lire ! » in Jean Perrot et al., *L'humour dans la littérature de jeunesse*, actes du colloque d'Eaubonne, Institut international Charles Perrault, 1-3 février 1997.

Où ? Qui ? Quoi ? Autrement dit : où se passe l'action ? de qui parle-t-on ? que va-t-il lui arriver d'inattendu ?

B. LE COMIQUE DE LANGAGE



Le Chasseur de rêves T1 - Martin Desbat © 2016 Sarbacane

Par leur façon de s'exprimer, par leurs propos, par leurs jeux de mots, les personnages de bande dessinée peuvent aussi faire rire. Lorsque le héros du *Chasseur de rêves* descend de sa machine à remonter le temps, il s'ensuit un dialogue rigolo avec son comparse.

Les effets comiques se déclinent souvent sur plusieurs niveaux de lecture. Ils mobilisent alors l'intelligence du lecteur, qui doit faire appel à ses connaissances et à son bagage culturel pour comprendre calembours, expressions idiomatiques et autres décalages.

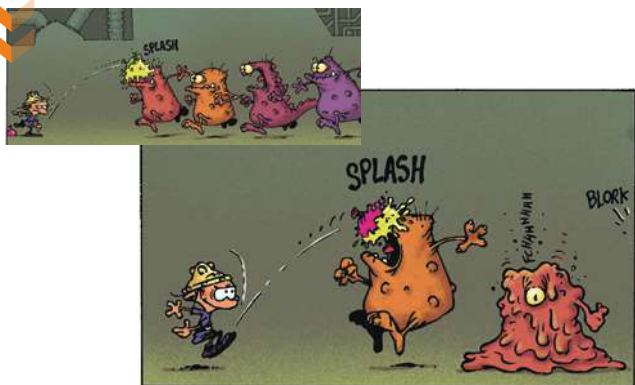
C. LE COMIQUE DE CARACTÈRE



Ernest & Rebecca T1 - Antonello Dalena et Guillaume Bianco © 2008 Le Lombard

Avec des personnages ayant des particularités exacerbées, la bande dessinée est un musée gigantesque de portraits atypiques. Le lecteur sera tout aussi amusé par un microbe colérique que par un dinosaure affamé, par une princesse naïve que par un petit garçon téméraire.

D. LE COMIQUE DE RÉPÉTITION



Game Over Tome 17 © 2018 — Glénat — Midiam

S'il est une série au concept aussi simple qu'efficace, c'est bien *Game Over*. Le procédé narratif est le même de gag en gag : un petit barbare tente de sauver une princesse, il croit réussir à le faire, un événement inattendu entraîne sa mort et/ou celle de la princesse. Dans la pure lignée de l'humour noir, tout cela peut sembler bien cruel si l'on ne précise pas que nous sommes dans un jeu vidéo dans lequel les personnages évoluent comme des avatars de joueurs.

Dans le comique de répétition, les « victimes » ne sont donc pas les « héros et héroïnes » du gag mais le joueur, en l'occurrence Kid Paddle (qui apparaît rarement mais dont cette série est un spin-off). Chaque planche se conclut par un « Game Over » annonçant pour Kid l'échec d'une partie. Pour les lecteurs, et en particulier les plus jeunes, la série est ainsi « dédramatisée » et n'apparaît pas violente à leurs yeux. Si *Game Over* est une BD sans parole, donc universelle, le décodage de chaque situation burlesque mobilise des prérequis culturels : le comique de répétition participe à cette construction du sens.



Le Chasseur de rêves T1 — Martin Desbat © 2016 Sarbacane

E. LA PARODIE ET LE DÉTOURNEMENT



L'Iliade et l'Odyssée — Soledad Bravi © 2015 Rue de Sèvres

Alors que certaines œuvres sont lues et relues à travers de nombreuses adaptations, des procédés permettent encore de les découvrir ou de les redécouvrir sous un angle nouveau. Parmi eux, la parodie et le détournement sont deux moyens d'approche permettant de donner ce souffle original.

Rowl est une relecture parodique du récit médiéval. L'auteur invente une histoire inédite avec de nouveaux personnages, mais dans une époque et des décors faisant partie de l'inconscient collectif. Il détourne les codes connus de tous pour faire rire. Les ogres barbares y sont plus ridicules qu'effrayants. Les salles de torture sont de véritables laboratoires où chaque détail est un prétexte à amuser le lecteur. Les princesses s'apparentent à de modernes femmes déterminées.

➤ Voir analyse de l'album en p. 37 de ce dossier.

L'Iliade et l'Odyssée de Soledad Bravi est un détournement jubilatoire du récit d'Homère. Les situations et les personnages ne sont pas comiques en soi. C'est le trait seul, la représentation graphique de l'autrice, ainsi que le résumé à outrance de l'histoire, qui rendent l'ouvrage cocasse.

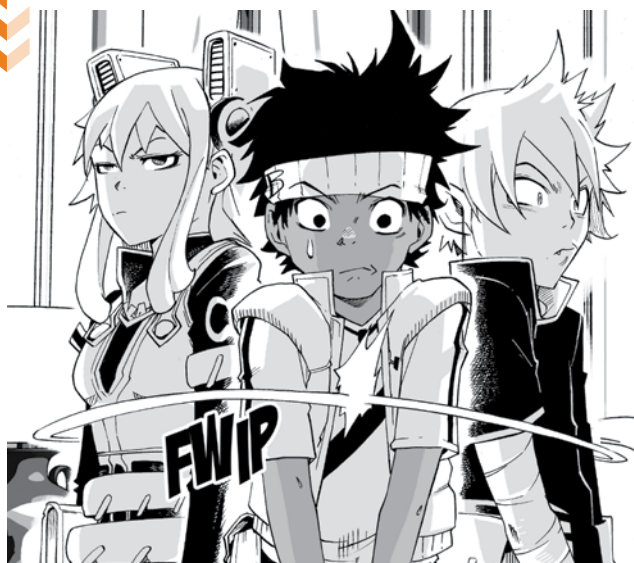
F. L'IRONIE

En se moquant, en soulignant un certain contraste entre les faits supposés et la réalité, l'ironie est un ressort comique fin et subtil.

Dans *Nimona*, les rapports de haine et d'amitié construisent un jeu théâtral entre les personnages. La jeune apprentie ne ménage pas son maître !

Le chasseur de rêves est une suite d'histoires courtes mettant en scène un chasseur (qui n'a pas de nom) et son assistant Sancho. Le serviteur est complice des animaux pour flouer son maître. Plus tard, le chasseur cherchant de l'imprévu se met à traquer des meubles « sauvages ». À travers leurs pérégrinations, c'est le mythe du véritable chasseur qui est déstructuré, moqué, ridiculisé.

G. LE COMIQUE D'EXAGÉRATION



BookSierz 71 - Guérin, Dos Santos et Lapeyre © 2016 Kana

C'est un procédé que l'on trouve beaucoup dans le manga, même s'il n'en a pas l'apanage. Les colères ou les joies, les peines ou les surprises, les sentiments des personnages sont graphiquement représentés par des expressions qui pourraient paraître outrancières mais qui font partie intégrante des codes du genre.

H. LA CARICATURE

Utilisé quotidiennement dans la presse, le dessin politique est la forme la plus répandue de caricature. Cependant, la caricature est aussi un moyen d'expression de l'humour en bande dessinée. Ainsi, *Raowl* est une caricature de la Bête du conte de madame Leprince de Beaumont, les héros du *Chasseur de rêves* sont celles des personnages éponymes de Cervantès, le héros de *Dans la forêt sombre et mystérieuse* en est une de l'Alice de Lewis Carroll. En revanche, les personnages de l'album de Soledad, *L'Illade et l'Odyssée*, n'en sont pas puisqu'ils sont eux-mêmes dans leur propre histoire.



Dans la forêt sombre et mystérieuse - Winshluss © 2016 Gallimard

I. L'ANACHRONISME



Nimona - Noelle Stevenson © 2015 Dargaud

L'introduction d'éléments qui n'ont rien à y faire dans un univers spécifique est un autre ressort humoristique à recenser. *Gon*, petit T. Rex rescapé de l'extinction des dinosaures, en est le parfait exemple. Par ailleurs, dans *Nimona*, les télécommunications modernes dans un décor moyenâgeux provoquent une distorsion spatio-temporelle amusante.

J. LE COMIQUE À CONTREPIED, OU COMIQUE INATTENDU

Représenté au cinéma par un acteur comme Louis de Funès, le comique que l'on pourrait qualifier de « contrepied » prend le public par surprise. D'un personnage ou d'une situation sérieuse, il distord les éléments pour mieux s'en amuser.

Gon correspond bien à ce principe : cet animal teigneux à peine plus haut qu'un castor est en fait un redoutable prédateur pour tous les membres de la chaîne alimentaire qu'il croise. Ses adversaires, plus grands, plus forts, plus rapides, sont ridiculisés par ce petit bout de carnassier. Le graphisme réaliste du mangaka Masashi Tanaka renforce l'effet comique inattendu. Faisant tout pour faire ressembler sa série à un reportage animalier, il surprend le lecteur qui ne s'attend pas à y trouver des regards de lions effrayés ou d'ours désabusés.

4. HÉROS ET PERSONNAGES

par Nelly Turonnet

A. LA PSYCHOLOGIE DES MÉCHANTS

Toute bonne histoire recèle un bon méchant. C'est du moins le ressort d'une narration classique. On y propose une dualité entre le bien et le mal incarnée par le combat entre le gentil et le méchant. Le gentil est le héros, le méchant est son faire-valoir. Point de héros sans méchant. Point de super-héros sans super *villain* (selon le terme anglais utilisé dans les *comics*). Cette dichotomie n'est pas une invention de la bande dessinée, elle est la manne narrative de la fable, du conte, des religions. Elle est la manne narrative de tout moralisateur. Le méchant est méchant. Tout est dit. Il veut détruire, éradiquer, dévoyer, fourvoyer, débaucher, spolier, léser... que sais-je encore ? Bouh, c'est mal !

Heureusement, les auteurs ne s'en sont pas laissés conter bien longtemps dans cette affaire où tout serait soit noir, soit blanc. À l'instar de celle de tout individu, la psychologie du méchant est souvent plus complexe qu'il n'y paraît. Le personnage du méchant, du *villain*, du monstre est souvent un personnage de relief face au côté lisse du héros. Que serait Luke Skywalker sans Darth Vader ? D'ailleurs, comme pour ce dernier, c'est souvent une histoire tragique qui a conduit le méchant, désespéré, à mal se comporter. Il est déviant parce que dévié. Contrairement au héros, il n'ira pas vers une résilience positive, sauf peut-être au moment ultime de sa mort. Dans le cas contraire, le méchant se transforme en héros. Rien n'est simple. Et le méchant s'avère souvent plus complexe que le gentil.

A.1) Le jugement des autres, facteur d'exclusion du méchant

C'est ainsi que dans *Lucien et les mystérieux phénomènes*, le fantôme supposé, le danger annoncé n'existe pas. C'est un vieil homme qui a construit cette légende pour avoir la paix. « Moi, tout ce que je voulais, c'était qu'on me laisse vivre comme j'avais envie », avoue-t-il à Lucien (p. 41 case 9). La transformation s'opère alors : monsieur Price passe de fantôme supposé, de méchant imaginaire, à personne vivante, bienveillante, pleine de connaissances à partager autour de

l'idée de « décroissance », pour finir « vrai » fantôme, secret heureux des enfants. Le monstre annoncé s'avère être un pédagogue joyeux, qu'il soit mort ou vivant.

À y regarder de plus près, **ce n'est pas le personnage du méchant qui se transforme mais notre regard posé sur lui qui change**. Sa qualité de monstre forcément méchant s'effrite à mesure que l'on progresse dans une connaissance plus intime du personnage. Le changement de perception est parfois rapide via l'entremise d'une tierce personne plus avisée de la vraie nature du monstre, comme c'est le cas dans *Jack le téméraire*. Le Dragon s'avère ne pas être un monstre destructeur mais plutôt un allié potentiel et une des clés de l'énigme.

Il faut dire que dans ce monde supposé binaire, une apparence « monstrueuse », une différence marquée entraîne le rejet. **L'exclusion est souvent la cause de tous les maux**. « Elle devra rester discrète à l'avenir, son pouvoir lui a déjà attiré bien des ennuis », confie le professeur Wernes en parlant d'une de ses jeunes pensionnaires dans *Le Réveil du Zéphire* (p. 117).



Le Réveil du Zéphire T1 - Karim Fritta © 2009 Gaillimard



Lucien et les mystérieux phénomènes T1 - Delphine Le Lay et Alexis Horellou © 2019 Casterman

Les blessures des personnages le reflètent : celui que les autres identifient comme un monstre n'est souvent qu'un individu sensible. Sa particularité pourrait constituer une chance, un atout, perspective poétiquement développée dans *Les fleurs de grand frère*. La plupart du temps, au contraire, la différence devient source d'exclusion, de danger et/ou d'exploitation, de bannissement, voire de mort. Comment faire pour que les supposés méchants ne sombrent pas dans ce désespoir qui va les rendre réellement mauvais ? C'est là qu'intervient le médiateur, rôle endossé par Maddy dans *Jack le téméraire*, ou encore par le professeur Wernes, servant de guide dans *Le Réveil du Zelfhire*.

Parfois, c'est un des héros qui permet de comprendre, qui donne des clés sur la psychologie des méchants. C'est le cas de Margo Maloo, qui dans ses *Effroyables missions* explique à son partenaire que « [les monstres] se contentent de traîner chez les humains et nos idées tordues déteignent sur eux » (p. 38 case 7). Dans *Beyond the Clouds*, c'est la particularité de Mia, qui fait partie des légendaires créatures ailées, qui attire les regards : si Théo est émerveillé, d'autres personnes la regardent avec envie ou cupidité. Elle est contrainte de cacher son aile pour être en sécurité. Finalement, les monstres, les méchants présentent une altérité qui ne serait qu'un phénomène de miroir. Regarde le monstre, regarde-toi. La plupart du temps, ils servent à révéler le peu d'humanité dont font preuve ceux qui s'en targuent le plus : les humains.



Beyond the Clouds © Nicke / Ki-oon

A.2) Des histoires qui renversent les codes

La bande dessinée de Noelle Stevenson campe un personnage de méchant, voire super-méchant, Blackheart (le nom est révélateur). Nimona, sa nouvelle assistante, l'admire pour son côté sombre et veut participer à toutes ses exactions, qu'elle suppose sans fondement réel. Être méchant pour être méchant. Cependant, au fil de l'aventure, le regard qu'elle porte sur lui évolue. « *Je croyais que c'était l'intérêt d'être un méchant ! De ne pas avoir à suivre les règles !* » s'écriera Nimona en constatant que Blackheart a une morale construite (p. 8 case 6).



Nimona - Noelle Stevenson © 2015 Daigaud

Il s'avère, en un retournement réjouissant, que le méchant est le juste. Le héros, Goldenloin, n'est qu'un blondinet lisse qui obéit aux ordres de « l'Institut pour le maintien de l'ordre héroïque » sans se poser de question. Il faut dire que c'est cet institut qui l'a proclamé héros. Blackheart est l'insoumis, il est celui qui réfléchit sur la justice du monde. Subversif, il va d'ailleurs devenir « lanceur d'alerte » pour le bien de tous. Goldenloin n'est qu'un carriériste soutenu par les médias. C'est finalement Blackheart qui va amener Goldenloin à rejoindre son point de vue et à admettre sa faute. Détruire une société toxique n'est donc pas un mal. Le méchant n'est pas celui qu'on croit.

Blackheart lui-même reconnaît cette création dichotomique et donne ainsi une réponse à une question récurrente chez les méchants : « *L'Institut avait besoin d'un méchant et c'est tombé sur moi.* » (p. 100 case 2). Cette étiquette lui a été apposée. Malgré cela, il a cependant davantage de choix et de latitude de changement que le héros car il est marginalisé, il n'est pas associé au pouvoir. **Entre altérité et miroir, le méchant ne l'est pas tant que ça. Il peut se transformer, il peut participer à l'éveil de l'humanité des personnages, il peut être le révélateur du meilleur comme du pire chez l'humain.**

A. 3) La méchanceté humaine

Un humain peut aussi incarner le rôle du méchant, du monstre. Ces personnages, qui évoluent dans la vie quotidienne et contemporaine de l'histoire narrée, endossent alors des comportements cruels et barbares. Le harcèlement scolaire, représenté dans le corpus par *Les fleurs de grand frère* et *La brigade des cauchemars* (p. 3), en est une parfaite illustration. Les moqueries et les violences sont souvent exprimées en groupe, dans le but de renforcer l'exclusion d'un individu et son sentiment d'impuissance. Mais la confrontation au méchant peut aussi servir de déclencheur pour révéler les capacités du héros. Dans *La quête d'Evilan*, Salim est victime de racisme (p. 12 case 7 et p. 13) et il préfère ignorer ces brimades face à la menace du groupe. C'est le pouvoir de son amie Camille qui va leur permettre de se défendre. Inconsciemment, elle active cette faculté inconnue par son énervement et son sentiment d'injustice. Théo, le héros de *Beyond the Clouds*, protégera quant à lui Mia par crainte de la cupidité des hommes. La traque organisée pour capturer la fillette ailée est l'élément déclencheur de la quête des enfants.



La quête d'Evilan T1 - Lylia et Laurence Baldetti © 2013 Clénat / d'après l'œuvre originale de Pierre Bottéro - (©2003 Rageot)

Ces bandes dessinées présentent donc des figures multiples de la monstruosité. Elles mettent en exergue les défauts, et dénoncent les cruautés et les failles de l'espèce humaine. Le monstre, le méchant, est un miroir qui nous est tendu.

B. LES MÉTAMORPHOSES

Les élèves de cycle 3 sont d'autant plus sensibles aux problématiques liées aux métamorphoses qu'ils sont eux-mêmes confrontés à des changements dans leur quotidien (passage de l'école au collège) et à des questions de « transformation » physiologique et psychique (par leur entrée dans l'adolescence). C'est aussi de toute façon l'une des plus grandes peurs de l'être humain. Ne pas pouvoir se fier à ses sens, ne pas identifier correctement l'autre qui se révélerait monstrueux en sa capacité de métamorphoses. C'est également une approche symbolique de la fragilité de l'être humain, de son ambivalence. Or, la transformation physique est souvent liée à une dégradation de l'état moral du sujet, comme nous le montrent les albums du corpus. Toutefois, elle peut aussi, à travers la double identité qu'elle génère, octroyer au sujet des pouvoirs qu'il maîtrisera avec plus ou moins de bonheur.

Pour que la métamorphose soit vécue comme un bonheur, il faut que le sujet reçoive des gratifications liées à son état. Il faut qu'il soit aimé, intégré ou que, du moins, les talents et pouvoirs générés par son nouvel état soient appréciés. Sinon, point de bonheur possible. Lorsque le protagoniste dans *Les fleurs de grand frère* constate que des végétaux poussent sur sa tête, il est effrayé et consterné. C'est l'appui et la bienveillance de son entourage qui lui permettront de se concentrer positivement sur ce phénomène et, ainsi, d'en tirer des bénéfices.



Les fleurs de grand frère - Gaëlle Cenniller © 2019 Delcourt

De la même façon, face à un rejet sociétal et à la menace d'exploitation de l'énergie de ses pouvoirs, il n'y a guère que par la reconnaissance de l'aspect positif de sa métamorphose par le professeur et ses pairs que Sylvan, personnage central du *Réveil du Zelfhire*, va en tirer une meilleure estime de soi (p. 120).

La métamorphose crée d'autant plus de rejet qu'elle est « monstrueuse », effrayante. Et pourtant, dans toutes ces histoires, la laideur de la métamorphose, son caractère impressionnant, n'a pas forcément de lien avec sa méchanceté. Ainsi, tout monstrueux qu'il soit, le Zelfhire est animé des meilleures intentions du monde.



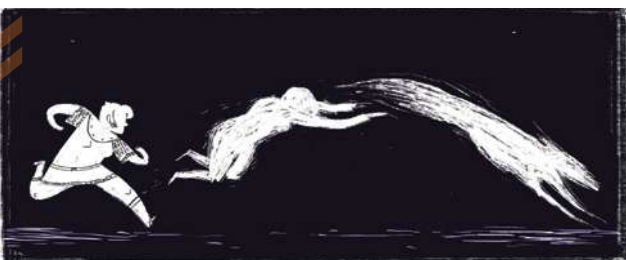
Le Réveil du Zéphire T1 - Karim Fritah © 2009 Gallimard

C'est donc toujours l'incompréhension face à l'altérité, à la différence, qui crée le malheur. C'est ce malentendu qui génère souffrance et cruauté. Le père de Charles dans le tome 1 des *Effroyables missions de Margo Maloo* l'exprime parfaitement :



Les effroyables missions de Margo Maloo T1 - Drew Weing © 2016 Gallimard pour la traduction française

Il est cependant des personnages aux métamorphoses plus complexes et dont la symbolique paraît plus abstraite. Le personnage de Nimona, dans la bande dessinée du même nom, est une métamorphe : elle peut à volonté se transformer en n'importe quel animal.



Nimona - Noelle Stevenson © 2015 Dargaud

Nimona est en fait bien davantage que ça. D'une puissance sans égale, elle se révèle même immortelle. Autant dire indestructible. Si au départ elle rejoint Blackheart car, pour elle, il incarne le parfait méchant décomplexé, elle va très vite l'aider dans sa quête de justice. Nimona reste un insondable mystère. Elle joue le jeu de l'histoire tragique pour expliquer à Blackheart sa nature « monstrueuse » qui sert souvent de justificatif aux choix des méchants. Rien n'est vrai. On ne sait donc pas vraiment d'où elle vient ni comment elle a acquis ses pouvoirs. Peu importe, elle disparaît, emportant ce secret avec elle, mais son sauvage passage au côté de Blackheart l'aura obligé, presque malgré lui, à aller jusqu'au bout de sa quête de justice et, cela étant, de sa quête de lui-même. C'est son radicalisme, sa rage qui libèrent Blackheart. « *Ils vous ont enfermé dans un système qui vous empêche de gagner !* » lui assène-t-elle (*Nimona*, p. 10 case 6). Cet être de métamorphose est pure énergie.

Autre type de métamorphose dans *Raowl* ; en voilà un monstre sympathique ! C'est pourtant une bête affreuse, braillarde, violente. On pourrait s'attendre à un gros méchant dans cet univers de contes où foisonnent les princesses. Que nenni. Ce monstre-là veut des bisous de princesses, sur la bouche de préférence. Seulement, les princesses ne sont pas ravies d'être sauvées par ce trublion qui n'a aucun des attributs du prince charmant. Pourtant, il l'est bel et bien. Raowl est lui aussi métamorphe en quelque sorte, bien qu'il ne maîtrise pas grand-chose. Dès qu'il éternue, il se transforme en prince charmant. Physiquement, il en a la blondeur et la beauté. Mais il en récupère du coup tous les défauts : arrogance, ego surdimensionné, narcissisme et pleutrerie.

Le choix est vite fait entre ces deux apparences et personnalités tant l'une est sympathique et l'autre insupportable. Il est une princesse qui ne va pas s'y tromper. Mais, pour l'heure, **les métamorphoses incontrôlées de Raowl sont autant de prétextes à détournements des contes et de leurs personnages.** Les stéréotypes de genre en prennent pour leur grade à cette occasion !

Enfin, comme dans la convocation du monstre, toutes ces métamorphoses sont un biais symbolique, plus ou moins abstrait, pour poser au lecteur la question du traitement de l'altérité. Il y a cependant une valeur ajoutée aux métamorphoses : qui suis-je ? Suis-je un être de continuité ou suis-je mouvant ? Les facettes de ma personnalité sont-elles compatibles ou suis-je en conflit intérieur ? Suis-je le même lorsque je fais preuve de cruauté ou que je fais montre de générosité ? **Tout comme l'art, la littérature, dont la bande dessinée est part, fait son œuvre lorsqu'elle nous entraîne devant un miroir. Même si, pour mieux se concentrer sur son image, le miroir est parfois déformant.**

C. DÉCONSTRUIRE LES STÉRÉOTYPES DE GENRE

Il s'agit de comprendre pourquoi et comment des assignations particulières et extrêmement prégnantes sont données aux individus suivant le sexe biologique avec lequel ils sont nés, pur hasard pourtant. Dès sa naissance, l'enfant est confronté à la division binaire du monde (les hommes d'un côté et les femmes de l'autre) et l'intègre, sans se rendre compte qu'il s'agit d'un apprentissage. D'où l'impression très forte que cette bipolarité est non pas une construction culturelle, mais une évidence naturelle. Pourtant, aux esprits vaillants, rien d'impossible : on peut questionner, étudier, et déconstruire *in fine* les stéréotypes de genre. Il s'agit d'éviter que les enfants suivant leurs sexes biologiques ne se pensent différemment, ne se construisent avec plus ou moins de contraintes, plus ou moins de libertés.

Comme tous les moyens d'expression artistique, les bandes dessinées sont le reflet de la société dans laquelle elles ont été créées et ont longtemps reproduit tous les stéréotypes de genre : quasiment que des héros, pas d'héroïnes. Les personnages féminins étaient présentés comme des individus qui ne prenaient pas part à l'action. Bien au contraire, la force et la puissance supposées de l'homme permettent de les sauver de situations dans lesquelles, la plupart du temps, d'autres hommes les ont placés. Faire-valoir, prétexte à l'aventure... au mieux.

Aujourd'hui, la façon d'aborder cette question du genre est plus subtile et l'on peut rencontrer dans la bande dessinée contemporaine des personnages qui échappent aux stéréotypes ou du moins, qui sont peu genrés. Dans le corpus qui nous occupe, un bon nombre d'œuvres proposent des personnages féminins à haute teneur en compétences et capacités, y compris guerrières.

C.1) Des duos équilibrés

Ainsi, le personnage de Lilly dans *Jack le téméraire* est assez emblématique. Le lecteur, au départ, peut la penser annexe à l'aventure qui prend place. Cependant, très vite, on constate que ce personnage est essentiel. Elle possède bien des clés, ses compétences scientifiques et guerrières vont être vitales pour les personnages, dont Jack lui-même. De façon assez intéressante, ce personnage peu genré, voire en contradiction avec les stéréotypes féminins, n'est jamais questionné sur le sujet par un autre personnage. À la lecture de cette bande dessinée, on respire dans un monde où les filles ont le droit d'être au premier plan sans que cela ne choque⁵.

Une autre héroïne illustre comment une personnalité affirmée peut prendre le pas sur les stéréotypes de genre. Dans *Les enfants loups*, l'aînée Yuki a plus de plaisir et d'habileté à la chasse et à la bagarre que son frère Ame.



Pourtant, tous deux découvrent l'instinct du loup qui coule dans leurs veines, et devront choisir entre leur nature humaine ou animale. Alors que les duos évoluent généralement ensemble, dans le dernier tome de cette trilogie la fratrie se sépare car Ame rencontre un vieux loup qu'il reconnaît comme son mentor, alors que sa sœur décide de rester dans le monde des hommes.

Comment ne pas étudier aussi la relation qui lie Théo et Mia dans *Beyond the Clouds* ? Alors même que la créature blessée et désemparée après sa chute réagit en pleurant, comme on pourrait s'y attendre d'une petite fille mais pas d'un être légendaire, c'est la réaction du garçon l'ayant recueillie qui éveille l'empathie du lecteur. Le narrateur témoigne : « Je m'étais imaginé que cette fille serait très différente de moi... Pourtant, après avoir perdu une aile, elle pleurait comme n'importe quelle petite fille. » (p. 31). Par cette confiance, Théo avoue sa propre sentimentalité. Plus loin, il évoquera dans plusieurs situations le sentiment de honte que la société fait peser sur les larmes. Les deux enfants se soutiendront mutuellement et puiseront dans leur amitié le courage de partir en voyage initiatique. Il s'agit là encore d'un duo équilibré.



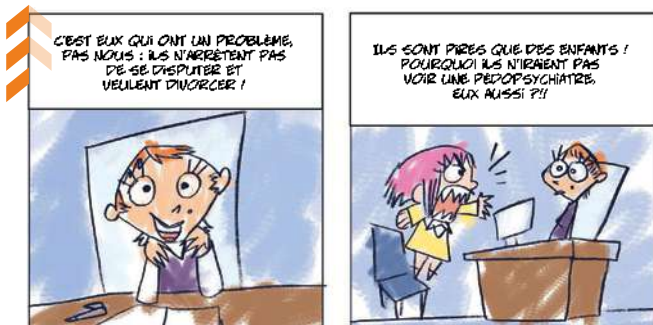
5. Valia dans la bande dessinée *Le monde de Milo* est un autre personnage intéressant. Rebelle, elle se moque de Milo et leur relation est empreinte de ces mécanismes tout au long de l'aventure.

C.2) Des héroïnes indépendantes

Margo Maloo, éponyme d'une série dont elle est le personnage central, est quant à elle une véritable super-héroïne. La mystérieuse Margo sait tout sur les monstres, connaît la ville comme sa poche et, à l'instar des super-héros, apparaît et disparaît à volonté. Le fait que Margo soit fille ne rend pas pour autant son caractère héroïque bizarre ou suspect. Cela semble aller de soi et le jeune Charles n'hésite pas à devenir son assistant. Cette posture de narration est extrêmement constructive. Elle tend à permettre aux jeunes lecteurs d'admettre comme une évidence qu'une fille peut avoir autant de « valeur » qu'un garçon, qu'elle peut prendre la main dans une aventure sans que celle-ci ne se transforme en histoire de princesse et de licorne.

Dans ce registre, on atteint des sommets avec *Raowl*. Alors que les contes dits classiques sont des parangons de stéréotypes de genre, cette bande dessinée opère une véritable et pétillante déconstruction des contes et donc de leurs clichés genrés. Anti-prince charmant s'il en est, Raowl est une drôle de créature entre ours et gros chat. Il ne faut pas s'y tromper, il n'est pas « gentil » *stricto sensu*. Il trucidé à tout va dans sa quête éperdue du baiser d'une princesse. Or Raowl devient prince quand il éternue. Le lecteur pourrait penser que nous retournons au pitch habituel du conte genré. Loin de là ! Ce prince est un fat. Comme tous les princes. La princesse va finir d'ailleurs par s'en rendre compte... C'est drôle et impertinent et... pertinent dans le même temps.

Ernest & Rebecca permet aussi d'aborder les questions de genre. Tout se joue d'après le point de vue de Rebecca, petite fille qui s'acoquine avec Ernest, son copain virus. Tout dans le comportement de Rebecca remet en cause les stéréotypes de genre. Les petites filles ne sont-elles pas censées être calmes, douces, obéissantes ? Rebecca est à l'exact opposé. Pourtant, elle-même pense le monde à travers ces préjugés. « Elle était belle, gentille, douce comme une maman », dira-t-elle en parlant de la pédopsychiatre (p. 36 case 2). À l'instar de beaucoup de garçons et filles aujourd'hui, il y a toujours une forme d'intégration des stéréotypes de genre alors même que le comportement des individus ne colle plus en totalité avec ces assertions. Le conflit intérieur ainsi généré peut être violent...



Ernest & Rebecca T1 - Antonello Dalena et Guillaume Bianco © 2008 Le Lombard

C.3) Au-delà du cadre

Pour autant, on le sait aujourd'hui, la seule émancipation des filles ne suffit pas à déconstruire les assignations genrées si on ne propose pas aux petits garçons de grandir dans un champ de possibles plus large que celui proposé par les valeurs dites viriles (héroïsme, puissance, esprit de compétition, rapport d'évidence aux technologies, etc.). Créer des narrations dans lesquelles les personnages masculins ne sont pas genrés est extrêmement salvateur. *Les fleurs de grand frère* campe un personnage de grand frère, ce qui n'est pas anodin. L'aîné, fille ou garçon, est souvent celui que le reste de la fratrie peut prendre comme modèle. Dans cet album, il se voit soudain affublé de deux rameaux de fleurs sur la tête. Il va devoir apprendre à vivre avec cette différence qui, au demeurant, lui apporte une forme de symbiose durable avec l'univers végétal. Le petit frère regarde avec envie cette métamorphose se mettre en place.

Le registre floral choisi ne correspond en rien aux stéréotypes masculins habituels. Les fleurs, la sensibilité (souvent confondue avec la sensiblerie), un rapport à la nature exacerbé, sont autant de concepts habituellement attribués aux filles. Pourtant, ni le personnage du grand frère ni son entourage n'évoquent cette supposée erreur de « casting » d'un garçon affublé de fleurs. Dans cette histoire, comme dans celle évoquée plus haut de *Jack le téméraire*, il semblerait que la société contemporaine en place fasse fi de ces considérations genrées.

S'il existe un personnage dans le corpus complètement « hors concours », c'est bien celui de *Nimona*. Lorsque, au début du récit, nous voyons arriver cette fille dont le seul désir est d'en découdre et de faire partie des méchants, nous savons que les stéréotypes de genre sont loin. Peu à peu, en apprenant à mieux connaître cette héroïne, on comprend que cela dépasse totalement ce cadre. Les puissantes capacités de métamorphose de Nimona la placent forcément dans un champ où parler de genre n'a pas de sens. Nimona peut être ce qu'elle veut. Réellement dans la fiction, symboliquement pour les lecteurs. N'est-ce pas là le message à faire passer aux jeunes lecteurs ?

Quel que soit leur sexe biologique de naissance, permettons aux enfants de s'émanciper des stéréotypes de genre afin qu'ils soient en capacité de s'inventer. C'est pourquoi il est essentiel de leur permettre de questionner le monde et la société en leur proposant des focus sur le genre, à travers des œuvres qui enrichissent le champ des possibles et l'ouverture d'esprit. L'art fait son œuvre quand il nous enrichit. Après tout, « l'art est ce qui rend la vie plus intéressante que l'art », disait Robert Filliou.

5. LES MONSTRES ET LA NATURE : ÉLÉMENTS NATURELS, OU CRÉATIONS DE L'HOMME

par François Muller et Line Chauvin

Les espèces vivant sur la Terre sont dépendantes de la nature et de ses phénomènes ; humains et animaux doivent apprivoiser cette dernière, pour vivre en accord avec elle, quand ils ne tentent pas de la domestiquer ou de la façonner selon leurs propres besoins. Les bandes dessinées du corpus évoquent ces différents points de vue, et permettent de travailler des thèmes du programme scolaire tels que la biodiversité, le développement durable...

A. LES MONSTRES FONT PARTIE INTÉGRANTE DE LA NATURE

Le manga *Gon* nous montre une nature sauvage, restituée « comme si » c'était l'ère du quaternaire, juste avant l'apparition des hominidés. Ce monde animal est caractérisé par une bestialité incarnée, où les besoins primaires dominent (manger, se reproduire, survivre). Un monde dangereux qui peut donc se révéler monstrueux. Par ailleurs, l'insertion du T. Rex Gon, représentant du Jurassique, est un anachronisme dans ce décor qui fait de lui une anomalie, et donc un monstre en quelque sorte. Le dinosaure intervient ici comme un élément perturbateur qui pose un regard neuf sur les règles inhérentes à la chaîne alimentaire. Il attaque des prédateurs, mais un besoin grégaire le pousse aussi à s'installer avec les oisillons d'un aigle. De nouveau, le monstre tend un miroir qui interroge la réalité et la normalité.

profonde – mi-humaine, mi-animale – car leur mère leur explique qu'ils pourront choisir leur destin (p.116). Pourtant, ce libre arbitre est influencé par l'environnement : pour Yuki, le choix de rester dans la civilisation est guidé par une amitié naissante lui permettant de se confier et de partager son lourd secret difficile à cacher à l'école. Quant à Ame, sa rencontre déterminante avec un mentor canidé est facilitée par le cadre naturel des montagnes.

La chaîne alimentaire peut aussi nous amener à interroger les motivations du Chasseur de rêve : agit-il en prédateur pour se nourrir, par instinct de survie face au péril d'une jungle hostile (p. 7), ou pour son seul divertissement ?

La cruauté de la nature peut aussi toucher les humains à travers des éléments invisibles à nos yeux, comme les microbes et autres virus. Ces derniers peuvent être vus comme des « monstres », car ils ont provoqué de grandes épidémies et continuent de terrifier l'espèce humaine.

L'album *Mon copain est un microbe* nous propose d'entrer dans le monde secret de Rebecca : elle se lie d'amitié avec le microbe qui la rend malade, en même temps qu'elle est entraînée dans l'aventure familiale douloureuse d'une séparation entre ses parents. En rendant visible l'invisible, les auteurs ouvrent la porte au dialogue intérieur, secret et fantastique de la petite fille, qui, pourrait-on dire, apprend à vivre avec sa maladie. Le virus vert et polymorphe devient l'ami imaginaire et le confident des questions de la petite fille. **Le monstre s'apprivoise donc. Il devient une réalité biologique et humanisée avec des expressions, des sentiments, des amis et des ennemis.**



Les enfants loups Ti - de Mamoru Hosoda
© 2015 Kazé

Ce tiraillement entre des instincts contraires, *les enfants loups* le connaissent bien (p. 93). Ils s'interrogent sur leur nature

IDENTIFICATION DE RESSOURCES QUI INCARNENT LE VOLET SOCIÉTAL DU DÉVELOPPEMENT DURABLE :

<i>Dans la forêt sombre et mystérieuse</i>	- La résolution par la connaissance : nature et eau, sources de Vie, informe ou polymorphe (dernière page)	
<i>Dans les griffes du jardin maléfique</i>	- Transformation des corps adolescents p. 117, 205 - Inclusion et autisme, monde intérieur p. 134, 198	- Imaginaire adolescent chevalier dragon p. 124 - Évolution des genres féminin/masculin p. 203
<i>Les fleurs de grand frère</i>	- Métamorphose de l'adolescent p. 7, 8, 11 et image du plongeur et de la renaissance p. 45	- Angoisse du changement p. 21 - Gestion des émotions p. 33 et voix intérieure
<i>Le réveil du Zelfhire</i>	- Acceptation de sa différence p. 61, 72, 73 - L'amour, p. 35	- L'expérimentation scientifique, p. 55

B. LE « POUVOIR AGIR » DE L'HOMME SUR SON MILIEU

Les monstres peuvent aussi incarner les actions de l'homme qui ont souvent comme conséquence de mettre en péril l'équilibre naturel. Les créatures qui peuplent l'album de Winshluss, *Dans la forêt sombre et mystérieuse*, sont un reflet des actions monstrueuses de l'homme sur l'environnement. Elles incarnent les effets dévastateurs de l'économie et des comportements sociétaux. L'album conjugue plusieurs niveaux de lecture : par sa quête initiatique à travers un paysage menaçant, le personnage nous confronte à nos craintes et aux projections que nous pouvons faire de l'inconnu. De plus, les monstres terrifient le jeune Antonio, mais leur représentation stylisée offre un décalage qui permet au lecteur de prendre du recul : ils éveillent à un questionnement sur l'action de l'homme sur son milieu plutôt qu'à l'instinct de peur.

A contrario, dans *Lucien et les mystérieux phénomènes*, c'est en cherchant une créature surnaturelle que le personnage découvre une nature domestiquée avec un sens éthique du respect du vivant. Au lieu du fantôme supposé, le protagoniste rencontre en fait un vieil homme qui vit en marge et en retrait de la société, incognito dans un manoir abandonné. Ce dernier lui explique comment son mode de vie décroissant l'a conduit à entretenir un jardin pour vivre en autosuffisance, « selon mes règles qui sont en fait celles de la nature » (p. 41 case 4).

Cet album permet de mener une réflexion sur les comportements alternatifs à la société de consommation et notre rapport à la nature, et sur la préservation de la planète. Il invite à se questionner sur notre mode de consommation en amont, avant même de penser recyclage.

« Vois-tu, Lucien, il y a quelques années, j'ai compris que le monde n'irait jamais bien si on continuait à gaspiller et produire des déchets et j'ai décidé de vivre selon mes règles, qui sont en fait celles de la nature. »

Ce à quoi le jeune garçon répond : « Mais quand ça ne va pas, il faut faire des trucs pour que ça change. Rester enfermé, ça sert à rien. »

Dans ce dialogue, deux attitudes, pas si éloignées l'une de l'autre, d'ailleurs : le repli du monde, la réduction des besoins et l'autosuffisance (le vieil homme), et l'enthousiasme de l'action collective (le jeune Lucien). C'est bien l'idée de la transmission que l'on devine là : on imagine facilement qu'Honoré, avant son retrait radical, a milité lui aussi, et réagi comme le jeune garçon, avant de faire aveu d'impuissance collective. La scène montre l'importance de l'exemple des comportements, des actes individuels et des idées et actions fédérées.



Dans la forêt sombre et mystérieuse - Winshluss © 2016 Gallimard

C. LES VOIES SALVATRICES, « DEVIENS CE QUE TU ES » (NIETZSCHE)

D'autres ouvrages mettent en scène des « héros » du quotidien qui apprennent à devenir des acteurs dans leur propre monde : le message est humaniste et plein d'espoir. Une partie de la solution est avec, par et pour les autres.

Ainsi, on peut envisager la **capacité de résilience** abordée dans l'album *Le réveil du Zéphire* : à l'occasion d'un choc dans l'enfance, des personnages se découvrent des pouvoirs magiques qui peuvent les métamorphoser (p. 7), en accroissant leur pouvoir d'action : le héros se transforme en homme-arbre, il y a aussi la femme-pieuvre, la petite fille aux cheveux blonds en lanières et le petit garçon, source de renaissance. Ils s'ignorent et ce sont les confrontations nombreuses à un monde pourri par les malfaisants (des vrais méchants : politiques, docteurs, internat, religion) qui les révèlent à eux-mêmes.

6. TRANSTEXTUALITÉ

par François Muller et Line Chauvin

De nombreux ouvrages du corpus sont des réécritures (adaptation ou détournement) ou font référence à d'autres œuvres littéraires : cela offre de nombreuses opportunités de mise en réseau avec divers objets culturels (romans, films, bandes-annonces, œuvres d'art...).

A. DÉFINITION ET ENJEUX PÉDAGOGIQUES DES INTERTEXTUALITÉS

La transtextualité ou transcendance textuelle, c'est « tout ce qui met le texte en relation, manifeste ou secrète, avec d'autres textes⁶ ». Il existe différents types de relations transtextuelles : intertextualité, paratextualité, métatextualité, architextualité et hypertextualité. Sans entrer dans ces détails, le jeu transtextuel est évidemment savoureux, et garant d'une lecture littéraire. La BD ne se prive pas de ce jeu, d'autant qu'en tant qu'art graphique, elle peut y recourir à la fois dans le texte et dans l'image. Il est donc intéressant de l'aborder avec les jeunes élèves en s'amusant à repérer les citations, les parodies, les allusions, les hommages...

L'objectif, quand on travaille cela avec des lecteurs, est à la fois d'augmenter le plaisir de lecture (joie de la connivence, du clin d'œil, de la mise en relation de sa propre culture, du rapport de proximité auteur/lecteur) et d'acquérir de nouvelles connaissances, qui inscrivent l'œuvre-album dans une filiation, un héritage culturel et artistique. Et dans le domaine de la monstruosité, les références sont nombreuses ! Le thème a été très largement traité par la littérature et les arts de l'image.

B. RECHERCHE ICONOGRAPHIQUE ET TEXTUELLE SUR LA FIGURE DU MONSTRE

La thématique du corpus de bandes dessinées est une occasion d'enrichir le vocabulaire iconographique des élèves. En prolongement, il peut être intéressant de procéder avec eux à l'inventaire « monstrueux » tellement riche de nos anciens ; suivant l'inspiration ou le style souhaité, on peut se limiter à un registre ou à une source, ou au contraire varier les styles mais sur un thème (par exemple, le serpent). Pour cela, nous vous proposons une liste de ressources accessibles sur Internet.



DOCUMENT À TÉLÉCHARGER

Tutoriel - Recherche iconographique sur la figure du monstre dans l'art sur le site du Syndicat national de l'édition

Les références sont aussi textuelles et les récits ou mythologies sont des foyers insondables de monstres en tous genres. L'exercice de transposition d'un texte à une image ou une création est de haut niveau taxonomique ; on passe de l'imitation à la création. Plusieurs bandes dessinées du corpus sont des adaptations littéraires de textes classiques ou contemporains. Elles peuvent servir de point de départ à un travail de création à partir d'un texte court (nouvelle, extrait de roman...).

Pour préparer les élèves à cette démarche, un exercice utile consiste à chercher avec eux des textes sur la thématique du corpus, par exemple les monstres dans la littérature⁷. Il est passionnant d'explorer les sources patrimoniales et historiques sur les monstres, ou encore les sources contemporaines (littérature de jeunesse, *fake news*, série TV ou vidéo, internet...).

C. EXEMPLES D'UNE APPROCHE TRANSTEXTUELLE ET TRANSICONIQUE

C. 1) Texte d'origine et bande dessinée : *L'Illiade et l'Odyssée* de Soledad Bravi d'après Homère : adaptation et réécriture

Remarque :

Dans ce premier cas, comme dans de nombreux autres, l'intertextualité existe explicitement : l'album de Soledad Bravi s'appuie sur un hypotexte célèbre, qu'elle adapte et réécrit.

ACTIVITÉ

autour de l'épisode du Cyclope (Chant IX)

1. Lecture à voix haute par l'enseignant du texte d'Homère (pour respecter l'oralité et la magnifique langue d'Homère, et faire saisir aux élèves la dimension contée, lyrique, des récits homériques).

2. Découpage du texte par les élèves (par groupe, avec le texte imprimé sous les yeux) : repérage des personnages et des lieux ; situation initiale, situation finale ? Quelle succession d'événements entretemps ? Dresser la liste des actions. Retenir les moments du texte à représenter. Proposer un découpage pour une bande dessinée (image + texte) de format court (une à deux planches).

3. Réalisation et dessin de cette bande dessinée (individuellement).

6. Gérard Genette, *Palimpsestes*, Le Seuil, 1982.

7. Pour aller plus loin, le dossier *Les monstres dans la littérature* de Sylvie Laxague, CPC Biarritz et ASH Ouest, 2014, dresse quelques contours du sujet.

4. Analyse de l'adaptation en BD : étude des choix opérés : moments retenus, représentation... Pourquoi ? Pour quel(s) effet(s) ? Pointer que le rapport texte/image (décalage, anachronismes...), les raccourcis, le registre de langue, le ton, etc. engagent la bande dessinée dans un parti pris léger et humoristique. Le carnet élève contient un extrait de *L'Odyssée* à commenter et analyser avec les élèves.

5. Confrontation avec les productions des élèves : différences ? points communs ? registre de la représentation (réaliste, tragique, comique... ?)...

C. 2) Mise en réseau par le traitement des topoi (motifs remarquables, lieux communs) dans deux albums de BD différents

Plusieurs ouvrages se font écho à l'intérieur du corpus et abordent des thèmes similaires. La comparaison de ces choix narratifs et de leur traitement graphique est intéressante en soi, et ces exemples aideront les élèves à créer leur propre bande dessinée⁸. Plusieurs croisements sont répertoriés dans le chapitre II.2.A (Lexique et codes graphiques de la BD).

Voici d'autres exemples :

- le bourgeonnement dans *Les fleurs de grand frère* et *Le Réveil du Zelfhire*.
- l'aventure et le charme d'un pique-nique nocturne dans *Lucien* p. 15-16 et *La Quête d'Ewilan* p.33.
- les dessins qui prennent vie par magie dans *La Quête d'Ewilan* et *Game Over* p. 12.



Les fleurs de grand frère - Gaëlle Ceniller © 2019 Delcourt



Le Réveil du Zelfhire T1 - Karim Fritta © 2009 Gallimard

8. À ce titre, *99 exercices de style* par Matt Madden (publié par L'Association) est emblématique car il raconte exactement la même histoire en une planche et 99 démarches graphiques différentes.

Le rapport entre les deux œuvres peut être détecté et établi avec les élèves. Pour vous y aider, voici des pistes d'analyse d'une autre correspondance observée entre deux albums.

EXEMPLE DE SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE

Comparaison de la scène d'exposition dans *Lucien et les mystérieux phénomènes* et *Les effroyables missions de Margo Maloo*.

Ces deux albums racontent une histoire au début similaire et placent les jeunes héros dans une situation semblable : ils déménagent. Ils quittent un lieu qu'ils aimaient pour s'installer dans un nouvel endroit qu'ils n'ont pas choisi, ce dont ils n'ont pas envie. Le motif commun est ici l'arrivée à destination et la découverte du nouveau logement.

Les parcours sont parallèles, même si inversés : Lucien rejoint la campagne alors que Charles arrive en ville. Comment cette même scène d'exposition est-elle traitée en textes/images par les auteurs ? Quels sont les incontournables du motif ? Quels sont les points communs et les singularités dans la présentation de cette scène ?

Étude croisée des planches :

p. 7, 8, 9, 10 de *Lucien* et p. 8, 9 de *Margo Maloo*.

FICHE ÉLÈVE

Relève les points communs et les différences dans la scène d'arrivée de ces deux albums dans les domaines suivants :

- le décor et le transport (ville/campagne ; traitement vertical pleine page/traitement horizontal type « strip » ; cadrage des véhicules ; la mère de Lucien : « *Et voilà nous y sommes* » / la maman de Charles : « *On est à Echo City* » ; remarques sur l'utilisation de la couleur ; effets produits, ambiance)
- les actions successives
- le comportement des jeunes garçons et de la famille
- les dialogues et le lexique
- le thème des fantômes qui préoccupe les garçons
- l'incontournable de la scène de déménagement : les cartons !

Objectifs de cette lecture intertextuelle :

- faire appréhender aux élèves la notion de parti pris de représentation, de choix techniques (composition, couleur, cadrage, enchaînement de vignettes, format des vignettes...), de liberté et de style artistique : pour une même scène d'exposition et une action similaire, les façons de faire jouer le texte et l'image en BD sont illimitées. Les auteurs ont toute latitude...
- être capable de faire des liens entre le « en-train-d'être lu » et le « déjà-lu » pour une lecture plus active et plus connivente.

D. ANALYSE COMPARATIVE D'IMAGES FIXES ET ANIMÉES

La bande dessinée peut aussi être un levier pour une activité d'analyse comparée de différents objets culturels. Les éditeurs réalisent souvent des *book trailers* pour annoncer la parution d'un ouvrage : ces courtes vidéos sont intéressantes à observer avec les élèves pour comparer la narration de ces clips informatifs, voire publicitaires, à la narration de la bande dessinée concernée. Plusieurs *book trailers* sont accessibles gratuitement en ligne, sur le site des éditeurs, à partir de la page dédiée à un album. **Par ailleurs, de nombreuses bandes dessinées font l'objet d'adaptations audiovisuelles : l'étude comparative du livre et du film s'intègre tout à fait dans les directives d'éducation aux médias et à l'information (EMI) de l'Éducation nationale.** Si la projection de l'œuvre audiovisuelle n'est pas possible en raison de sa durée, la consultation de la bande-annonce avec les élèves est un moyen d'effectuer un travail d'analyse comparative équivalent.

Ainsi, un atelier peut conduire à l'analyse du *book trailer* réalisé par les éditions Kazé. Cette vidéo est composée d'une sélection de cases extraites du manga, en noir et blanc. La composition des images, leurs proportions et les effets de zoom ont pour but de respecter le format initial des cases. La couleur est uniquement utilisée comme arrière-plan de citations journalistiques. Ce *book trailer* est disponible sur : www.manga.kaze.fr/catalogue/les_enfants_loups

Enfin, la projection du film en intégralité permettra aux élèves de mobiliser leurs souvenirs de lecture, de valider leurs hypothèses, et d'appréhender les ressorts scénaristiques des deux médiums.

ACTIVITÉ

Le manga *Les enfants loups* de Mamoru Hosoda est une trilogie adaptée du film d'animation *Ame et Yuki : Les enfants loups*.

Voici l'URL pour accéder à la bande-d'annonce du film d'animation : www.anime.kaze.fr/produit/les_enfants_loups_ame_et_yuki_dvd

En classe, à partir de la lecture du premier tome du manga et du visionnage de cette vidéo, comparez :

- ce qui est raconté, montré, dans chaque médium
- quelle focalisation (interne ou externe) est utilisée, à quels moments ?
- le rythme de la narration en manga et en vidéo, l'ordre des événements
- le passage de la couleur (film d'animation) au noir et blanc du manga
- dans la bande-annonce spécifiquement : comment l'histoire est-elle résumée, par qui ?
- quels rôles jouent les intonations, les bruitages ?
- analysez les effets de plans (plans rapprochés, plans fixes, les mouvements des personnages)
- pourquoi la neige apparaît-elle à la séquence : 1'13"
- pourquoi le petit garçon prend-il la parole, avec quelle intonation ? (phrase énoncée : « *Pourquoi les loups sont toujours méchants ?* »)

Un travail similaire peut être réalisé à partir d'une scène dessinée dans le livre et de son équivalent en images animées.



POUR ALLER PLUS LOIN

Plusieurs *book trailers* sont disponibles pour faire un travail similaire à partir d'autres albums du corpus.

Sur le site des éditeurs :

- *Beyond the Clouds* : *trailer* et vidéo sur la conception d'un dessin www.Ki-oon.com/mangas/minisite-674-beyond-the-clouds-speed-drawing.html
- *BookSterz* : *trailer* www.kana.fr/BookSterz
- *Brigade des cauchemars* : bande-annonce www.editions-jungle.com/studio
- *Détective du bizarre* : présentation de la série en chanson par Bianco www.soleilprod.com/bd/videos/le-detective-du-bizarre-presentation-en-chanson.html

Sur les chaînes YouTube :

- GlénatBD : *trailer* de La quête d'Ewilan et Game Over T17
- *lombardbruxelles* – un *trailer* d'Ernest & Rebecca et une interview de l'auteur
- *LibrairieMollat* – interviews de Winshluss et Franck Thilliez
- *DrewWeing* – *trailer* (en anglais) de Margo Maloo
- *Fnac* – interview de Karim Friha

Et aussi :

- *Winshluss* – leçon de dessin sur le site de France Inter www.franceinter.fr/livres/la-selection-bd-jeunesse-de-france-inter
- *Lucien* – *trailer* sur la page Facebook de Casterman www.facebook.com/watch/?v=2140954899316169

PARTIE III

CLÉS D'ANALYSE LITTÉRAIRE

DE QUELQUES OUVRAGES

1. DU CONTE SOCIAL ET FANTASTIQUE À LA QUÊTE HEROIC FANTASY

ÉTUDE DU CAS DE JACK LE TÊMÉRAIRE T1

A. UN CONTE REVISITÉ

Tout commence par un cauchemar, motif fantastique par excellence, qui prépare le héros comme le lecteur aux événements étranges et effrayants qui vont se produire (p. 6 case 1).

Jack est un jeune garçon qui vit avec sa sœur et sa mère. La situation de la famille est difficile et compliquée. D'un point de vue financier règne la précarité : la mère doit prendre un second boulot pour l'été. La jeune sœur de Jack, Maddy, est mutique et semble un peu « ailleurs ». Jack est seul à pouvoir assumer Maddy durant cet été ; sa mère sera très absente (p. 10). Nous entrons dans un conte fantastique sur fond social. Pourtant, le graphisme contredit presque cette présentation. Il est léger, le trait est fin. Les couleurs renforcent le sentiment d'un univers parfois presque aérien. Le dessin est vif, très expressif et en mouvement. Le texte est peu présent, avec des dialogues courts, des onomatopées. Aucun cartouche narratif ne vient alourdir les cases. Des doubles pages composées uniquement d'un dessin sans texte émaillent la bande dessinée. Elles constituent des pauses, des virgules, des respirations dans la narration, soulignant aussi parfois une ellipse temporelle ou encore un moment fort de l'action (p. 166-167). Cette contradiction supposée entre l'univers graphique léger et fluide et le récit dramatique n'est pas fortuite. Elle semble créer un point d'équilibre (p. 170 case 6).



À la lecture, on saisit rapidement que l'auteur américain livre une adaptation intelligente et libre du conte *Jack et le haricot magique*, un classique fort répandu dans la culture anglo-saxonne. Dans la plupart des anciennes versions du conte, le jeune Jack et sa mère, veuve, vivent dans une très grande pauvreté. Jack part vendre une vache afin de rame-

ner quelque argent. Plutôt que de ramener l'argent de la vente, Jack se laisse embobiner par un vieillard croisé à la foire aux bestiaux. Il échange sa vache contre une poignée de haricots que le vieil homme lui assure être magiques et à même de résoudre ses problèmes.

Dans la bande dessinée de Ben Hatke, Jack, sa mère et sa sœur se rendent dans un marché aux puces. Jack se retrouve seul avec sa sœur, doublement responsabilisé : il doit prendre soin de Maddy et garder les clés de la voiture. Mais Jack échange les clés (et donc la voiture) contre un coffret de graines censées réaliser l'un de ses souhaits les plus chers, la liberté. Sa mère, apprenant cette absurde transaction, se désespère tout comme se désespérait celle du conte d'origine, doutant de la maturité de son fils (p. 35 case 6).

À partir de là, le conte d'origine s'estompe pour laisser place à une autre histoire. Point de haricot qui mènera dans le domaine d'un géant fortuné. L'enthousiasme de Maddy à créer un jardin, à planter les nombreuses variétés de graines entraîne l'adhésion de Jack. Les graines ont donc un effet positif et inattendu, mais qui ne dure guère. Les plantes générées sont agressives, comme animées d'une volonté destructrice. Le conte fantastique frôle l'horreur. Le jardin ouvre une autre dimension et attire des créatures maléfiques. Du moins pour la plupart, car un dragon – monstre ambivalent s'il en est – fait aussi son apparition. Effrayant de prime abord, il communique aisément avec les personnages et leur livre des clés de compréhension de l'histoire. Nul doute que les lecteurs le croiseront encore dans les futures aventures (p. 127 case 3). Dès ce premier tome, le conte s'ouvre sur une aventure à connotation *heroic fantasy* (p. 192 case 1).



B. DES PERSONNAGES HORS NORME

Jack donne l'impression, au début, de manquer de bon sens, à l'instar du Jack du conte d'origine. Il semble inapte aux responsabilités que sa mère lui confie. Dans le marché aux puces, il perd sa sœur, ce qui va amener l'échange incohérent que l'on sait. Pourtant, à l'instar du Jack du conte, Jack le téméraire fait preuve de courage et de détermination. Il tente d'assumer avec les moyens qui sont les siens un réel compliqué puis un fantastique dangereux.

La traduction du titre en français, en ayant fait le choix de l'adjectif « téméraire », nous donne une clé psychologique du personnage, mais elle est réductrice par rapport au mot anglais du titre d'origine « Mighty ». Ce terme renvoie plutôt à une notion de puissance. Nous apprendrons sans doute au fil des aventures de Jack combien ce personnage recèle de puissance et de noblesse. Pour l'heure, Jack se débat, ignorant encore l'étendue de ses talents, dans une situation particulièrement difficile pour un jeune garçon entrant dans l'adolescence.

Malgré cela, Jack est extrêmement attentif et protecteur vis-à-vis de sa sœur Maddy... Lorsqu'elle chute et se blesse à cause de l'escargot géant, Ben Hatke choisit de nous faire partager à la fois l'angoisse de Jack mais aussi la blessure et la perte de connaissance de Maddy à travers trois cases monochromes : une rouge vermillon, une rouge carmin et une noire. C'est d'une grande efficacité graphique et narrative (p. 150 cases 2, 3, 4).



La voisine de Jack va également jouer un rôle déterminant dans la quête de Jack. C'est sous l'aspect d'une « chevalière » en entraînement de combat que Lilly apparaît pour la première fois. Comme dans le regard de Jack, comme en caméra subjective, nous ne l'apercevons qu'à travers la vitre de la voiture qui passe devant sa maison (p. 11 cases 4 et 5).

Ce binôme va permettre d'aborder l'adolescence, qui transparaît dans l'intérêt secret du timide Jack pour cette fille atypique, curieuse, pugnace et audacieuse. Il faut dire que Lilly possède les compétences nécessaires à toute quête : compétences au combat à l'épée mais aussi au corps-à-corps, compétences scientifiques certaines... Les costumes de Jack et Lilly contribuent à l'esthétique médiévale fantasmée, et à inscrire ce roman graphique dans l'*heroic fantasy*.

2. LE JOURNALISME AU SERVICE DE LA SENSIBILISATION AU VIVRE ENSEMBLE

Dans *Les effroyables missions de Margo Maloo*, Charles est un jeune garçon qui quitte sa campagne résidentielle pour la grande ville. L'auteur est américain et on ne s'étonnera pas que la ville présente tous les aspects d'une grande ville américaine, dans une ambiance entre roman policier noir à la Raymond Chandler et *comics* de super-héros.

La famille de Charles emménage dans un des appartements d'un vieil hôtel à retaper. Ils y sont quasiment les seuls locataires. On peut y voir un clin d'œil au roman de Stephen King adapté au cinéma par Stanley Kubrick (1980), *Shining*. En effet, c'est aussi dans un hôtel vide que l'histoire prend place. Cependant, ici, l'hôtel n'est pas isolé dans les montagnes du Colorado mais au milieu d'Echo City, centre urbain important. Peu importe, la référence à l'hôtel « désaffecté » signe l'entrée dans le genre fantastique à la dernière case de l'album (p. 64 case 5).



Dans cet univers étranger, Charles va d'emblée se heurter à la présence d'un monstre, surgi dès la première nuit du placard de sa chambre. Son voisin Kévin lui donne les coordonnées d'une certaine Margo Maloo, spécialiste de ce genre d'affaire...

A. UN UNIVERS DE « SUPER-HÉROS »

L'influence des *comics* de super-héros est très perceptible. Margo Maloo est une sorte de super-héroïne. Certes, elle ne dispose pas de superpouvoirs ni d'une technologie avancée mais elle porte les autres signes du super-héros : on ignore tout d'elle, elle a une identité secrète. Elle arrive par la fenêtre et disparaît inopinément quand on veut la remercier (p. 18 case 11 + p. 63 case 4).

Charles incarne une sorte de reporter en herbe. Il est courageux, curieux, passionné d'investigations. D'ailleurs, à l'instar de Superman ou de Spiderman, il est attaché (même de façon récente) à une ville et à un « journal ». La ville elle-même porte le nom d'un journal : Echo City a abrité *L'Écho du soir* (p. 32 case 7).

ANALYSE DES EFFROYABLES MISSIONS DE MARGO MALOO T1

De plus, Charles est tiraillé entre cette nécessité de vie aventureuse qu'il ressent et sa vie familiale, comme c'est souvent le cas pour les super-héros (p. 42 case 5).



Comme beaucoup de super-héros, un événement « dramatique » est à l'origine de son action : le déménagement dans cette grande ville est pour Charles un vrai drame. Il perd ses amis, ses habitudes de jeux et de balades (p. 12 case 11). C'est donc dans un univers totalement étranger et potentiellement hostile que Charles se retrouve contre sa volonté.

Finalement, à eux deux, Margo et Charles sont parts de la figure du super-héros. Graphiquement antinomiques mais aussi, du coup, complémentaires. Margo est un personnage anguleux, pointu, tandis que Charles est tout en rondeurs. Nous avons à faire à un binôme qui, dès le premier album de la série, se dessine comme incontournable.

Un troisième personnage apparaît très vite, Kévin. C'est par lui que Charles va entrer en contact avec Margo, mais il reste en retrait de l'aventure. C'est le comparse loufoque, le faire-valoir que l'on retrouve habituellement dans les *comics* au côté du super-héros, celui qui, dans la confidence, fait le lien entre la vie quotidienne et la vie secrète (p. 17 case 9).

B. LE RAPPORT AUX MONSTRES

On note une évolution dans le rapport aux monstres que Charles va expérimenter. Le premier monstre s'apparente à la peur enfantine (ou pas) du monstre du placard. Il envisage d'abord les monstres comme un danger à éradiquer, mais grâce à Margo, il comprend peu à peu qu'entre les humains et les monstres peu de différences existent. Les monstres ont des noms (Marcus, Jérôme...), des usages, des personnalités, une identité donc (p. 22 case 9). Ils ont des lieux de vie, un quotidien, tout comme les humains. Ils font des courses, vont au bar... Ils ont une vie de famille souvent revendiquée et un attachement sensible à leur communauté (p. 51 case 1 + p. 55 case 1). Margo Maloo, sans que l'on en sache la raison,

a une connaissance très avancée de l'univers des monstres. Au fil des histoires, elle en livre quelques bribes. Cette étrangeté, ce pouvoir qu'a Margo posent des questions. Kévin met même en doute son humanité. En confidence, il affirme à Charles : « Tu sais quoi ? Je pense que Margo Maloo est à moitié monstre elle aussi. » (p. 30 case 3). Pourtant, Margo elle-même s'assimile à une humaine, tout en rappelant la frontière mince entre monstres et humains (p. 38 case 7).

Ce que Charles, et le lecteur avec lui, commencent à appréhender, c'est qu'entre les monstres et nous, la frontière est bien ténue. Cette découverte se construit comme une allégorie du racisme. C'est ce qu'exprime le père de Charles, lorsque, pour le rassurer, il affirme que « des tas de gens ont l'air terrifiants tant qu'on ne les connaît pas. Mais intérieurement, ils sont comme toi et moi » (p. 45 case 1). De la même façon, les monstres ne connaissent pas les humains et reprennent à leur compte les propos teintés de racisme que l'on entend régulièrement. « Pour moi, les humains se ressemblent tous », déclare un gobelin croisé durant l'enquête (p. 57 case 3).

Finalement, les dysfonctionnements relationnels seraient dus à de la méconnaissance. D'un côté comme de l'autre, cette ignorance rend promptes les réactions violentes. Margo Maloo est la seule à faire le lien et est capable de canaliser cette violence.



3. LA MONSTRUOSITÉ COMME UNE CHANCE

Tout faune qui se respecte porte une paire de cornes sur la tête. Est-ce ce qui arrive au grand frère de cette fratrie imaginée par Gaëlle Geniller ? Un matin, il se réveille fleuri par deux branches disjointes sur sa tête, comme deux cornes végétales. Le voilà monstre.

Parents, cadet et grand-mère sont déstabilisés certes, mais bienveillants et encourageants par rapport à ce que le grand frère considère comme une anomalie inquiétante de prime abord. Ensuite, non seulement le grand frère va s'habituer à ces fleurs vivantes et vibrantes sur sa tête, mais il va aussi commencer à communiquer avec elles. Ce faisant, il se rapproche du monde végétal. À travers ses fleurs « capillaires », il communique avec la nature et cela lui ouvre les portes d'un univers insoupçonné. Une nouvelle compréhension du monde affleure. Ses « branches » l'éclairent littéralement et allégoriquement (p. 29).

Il faut bien cependant affronter le monde extérieur. Dans la sphère privée, cette étrangeté positive a été d'emblée très bien acceptée. Qu'en sera-t-il à l'école ? La réponse se trouve en 4 planches chacune constituée d'un seul dessin, qui traduit l'évolution positive du rapport aux autres (p. 27, 37, 43 et 49).

1 La 1^{re} présente un grand frère bien penaud et petit en fond d'image, tandis qu'au premier plan des camarades d'école semblent effrayés, décontenancés, voire médisants (l'enfant qui murmure à l'oreille de la fillette). Le choix des couleurs opéré par Gaëlle Geniller renforce la vision d'une image coupée en deux. Le mélange de bleus et de verts froids au premier plan contraste avec les tons rosés doux et chaleureux du fond dans lequel le grand frère se tient. Il s'agit bien de la rencontre entre deux mondes. Il est, malgré tout, prêt à affronter ce groupe et, à travers ce même jeu de couleurs, le cadrage ayant changé, on le retrouve de dos, avançant, déterminé à faire accepter sa différence, sa « monstruosité » (p. 27).

2 La 2^e représentation du grand frère entrant à l'école reprend les mêmes codes. Toutefois, si les camarades ont toujours l'air circonspects, un lien se crée entre les deux parties de l'image. En effet, une fillette s'est avancée vers le grand frère. Sa curiosité n'est pas malveillante. De toute façon, les choses semblent avoir évolué positivement car le groupe, ainsi que la fillette, retrouvent des tons moins bleus, moins froids. Les deux univers commencent à s'agréger. La couleur du fond se teinte d'une nuance jaune, ce qui la relie plus aisément au vert des élèves.

3 La 3^e montre un protagoniste plus près du groupe, plus avancé dans la cour, plus proche de ses camarades. Les visages, au mieux intrigués, au pire effarés, ont presque disparu. Dans la grande majorité, les sourires sont de mise. La posture du grand frère est assurée. On le questionne, on l'entoure. Si les couleurs marquent encore une frontière, les expressions la contredisent.

4 Dans le 4^e et dernier dessin, la composition place le grand frère vraiment au centre. Il est entouré, regardé avec bienveillance. Un mouvement est visible car, entraîné par le petit frère, le personnage semble courir vers la classe. Tout est rentré dans l'ordre. La différence du grand frère est totalement acceptée. Si des élèves discutent au premier plan, on voit qu'ils ne se focalisent plus sur l'arrivant mais partagent des jeux (cartes) ou encore discutent de tout autre chose. Les couleurs ont opéré une inversion de palette renforçant visuellement cette impression.

Finalement, cette parenthèse enchantée se referme. L'automne arrive. Les fleurs du grand frère annoncent leur départ. Quelle étrange chose que cette pousse inopinée et cet abandon tout aussi incompréhensible ! Pourtant, on ne se pose pas vraiment la question, à l'instar du grand frère. La perte des fleurs n'est pas une perte en soi puisque le grand explique à son petit frère : « Grâce à elles, j'ai appris des tas de choses. » (p. 60).

C'est donc ce passage dans la différence, dans la monstruosité qui a permis au jeune garçon de s'ouvrir à un autre univers, de sortir totalement de sa zone de confort. L'acceptation puis la normalisation de sa monstruosité lui ont dévoilé un pan de compréhension du monde. Le petit frère, témoin et confident privilégié de cette aventure, considère, comme le héros, que c'est une vraie chance que de traverser une « épreuve » de cet ordre. On passe ainsi du cauchemar possible (p. 21) à la félicité, à l'espoir. Jusqu'à l'envie d'une différence assumée.



4. LES RAPPORTS TEXTE/IMAGE DANS UNE BD D'HUMOUR

par Stéphane Lastère

L'un des principes humoristiques du scénario de *Raowl*, actuellement régulièrement utilisé en littérature jeunesse⁹, est celui du détournement de conte. Il repose principalement sur deux aspects : le héros n'est pas un jeune prince romantique et les princesses sont quelque peu rebelles. Mais le rire dans *Raowl* utilise également d'autres ressorts.

A. L'HUMOUR GORE

Dans l'univers décalé de *Raowl*, « rire » rime souvent avec « sang ». Les cases ne sont pas avares en hémoglobine. La multitude, l'accumulation de personnages tranchés en deux (au minimum !) provoquent un comique de répétition. L'inventivité de la fin de certains protagonistes (l'intendant, la vieille reine...) nous expose le talent humoristique de l'auteur.

B. LES DIALOGUES

L'humour de Tébo réside aussi dans ses talents de dialoguiste. Le choc des combats est également l'occasion de placer un humour absurde reposant sur les échanges.

1 Le décalage (p. 4 case 2 et p. 7 case 6)

Dès la deuxième planche, les orques, surprises par l'attaque de Raowl, expriment leur désappointement par le manque de classe du personnage principal.

2 Les doubles sens (p. 15 cases 3 et 4)

3 La rhétorique sur les codes de la BD (p. 21 cases 2 et 3, p. 31 case 6)

Un strip dans la planche (p. 46 strip 2)

4 Un dialogue sur les dialogues (p. 39 cases 1, 2 et 3)

L'analyse des aspects formels de cette BD d'humour montre la virtuosité de Tébo à penser les rapports texte/image. Une planche offre l'opportunité de travailler sur l'ellipse narrative, sur l'espace « inter-cases » : « Que s'est-il passé entre deux vignettes ? » (p. 7 cases 4 et 5).

Sur certaines pages simples et quelques doubles, il a inséré des illustrations pleine page, comme dans certains classiques du 9^e art. Elles peuvent avoir plusieurs buts : un arrêt sur image pendant une action (p. 12 et 13), une pause pour le lecteur dans la narration (p. 60 et 61), la suspension temporelle... (p. 36 et 37).

Raowl est un album BD d'humour qui regorge d'ouvertures potentielles. Le récit est morcelable en épisodes, il autorise des ponts avec d'autres œuvres littéraires ou cinématographiques. Le graphisme est riche et touffu, qui peut permettre une exploitation artistique. C'est un album qui peut déranger notre regard d'adulte... et c'est peut-être aussi pour cela qu'il plaira au lectorat jeune.

LE CAS DE RAOWL



9. Par exemple *Le petit chaperon vert* de Grégoire Solotareff ; *Boucle d'Or et les sept ours nains* d'Émile Bravo...

PARTIE IV

OUTILS D'APPROPRIATION

par Laurent Lafourcade et François Muller

L'objectif de cette section est de proposer des pistes de mise en œuvre pour aborder la bande dessinée en classe, en tant qu'œuvre mais aussi en tant qu'outil d'apprentissage. D'une part, ces activités permettront d'utiliser le neuvième art dans des domaines variés et de construire des projets transdisciplinaires. D'autre part, elles aideront les enseignants à entrer facilement dans chaque livre du corpus.

Les activités présentées dans les pages suivantes peuvent être réalisées à partir d'un ou plusieurs albums de bande dessinée, ou bien à partir d'un extrait.

1. PISTES DE LECTURE FAVORISANT LA COMPRÉHENSION, L'INTERPRÉTATION, L'USAGE CULTUREL...

La bande dessinée peut être un véritable levier pour la lecture : l'attrait de sa forme illustrée et dialoguée séduit les enfants. C'est aussi un objet culturel qui favorise le partage avec ses pairs, grâce à des formats courts ou feuilletonnants. Dans un cadre pédagogique, les bandes dessinées révèlent aussi des atouts ! **La mise en relation du texte lu avec les images permet d'appréhender le décodage et de construire la compréhension dans une démarche progressive.** En effet, la lecture combinée des bulles et des vignettes n'est pas évidente, de prime abord, parce qu'elle révèle plusieurs niveaux de sens. En abordant conjointement l'étude textuelle et l'éducation à l'image, la bande dessinée se révèle un outil d'apprentissage pour tous.

Ces activités littéraires sont proposées pour entrer dans les œuvres, permettre aux élèves de mobiliser du vocabulaire, de développer la fluidité de lecture, la compréhension et l'interprétation tout en constituant un socle commun de culture littéraire et graphique.

Lecture par dévoilement progressif : l'album est découpé en plusieurs parties. La lecture se fait en commun en classe. Les élèves peuvent, lors de chacune des étapes, émettre des hypothèses sur la suite du récit.

Lecture feuilleton : similaire à la lecture par dévoilement progressif, les élèves y sont cependant plus en autonomie. La difficulté pour les élèves embarqués par la lecture est de s'arrêter à la page voulue par l'enseignant.

Lecture longue : la lecture se fait en autonomie, d'un trait. On revient ensuite sur l'histoire ensemble en classe pour en dégager les tenants et les aboutissants, expliciter les rapports texte/image...

Relecture : pour améliorer la compréhension d'une œuvre, vérifier des hypothèses d'interprétation, avoir plaisir à retrouver les personnages et à anticiper les actions.

Lecture puzzle : il s'agira de recomposer une planche avec des cases découpées, des bulles évidées, pour réfléchir à l'ordre des vignettes et aux ellipses caractéristiques des inter-cases.

La lecture des images est aussi essentielle que la lecture du texte pour aborder la bande dessinée. Un premier exercice peut consister à étudier la couverture d'un album pour stimuler la curiosité des élèves, en élaborant des hypothèses avec eux afin de leur donner envie de lire l'ouvrage pour les vérifier.

ÉTUDE D'UNE COUVERTURE

Exemple à partir de *BookSterz T1*.

Afin d'introduire la figure du héros, on peut commencer à le définir à travers l'image qu'il renvoie via la couverture.

Réponses possibles :

- 1 - il est au premier plan
- 2 - il est en mouvement
- 3 - il semble disposer de capacités extraordinaires, des flammes sortent du livre...

On pourra également ajouter le jeu des regards, les autres personnages regardent Soul pendant que celui-ci observe directement le lecteur. Il est plus grand et plus voyant que les autres...



Grâce à la dominance de l'oralité, la BD peut contribuer au développement des aptitudes au dialogue, à l'enrichissement du vocabulaire, et être un outil pour apprendre à participer aux échanges de manière constructive. Le débat permettra de prolonger la lecture par l'apprentissage de la prise la parole devant les autres, de la formulation d'un point de vue, du respect de celui des autres...

Débat de compréhension : pour travailler et évaluer les compétences d'oral et de lecture.

Débat interprétatif : pour discuter des différentes interprétations et des stratégies qui ont conduit les élèves à élaborer ces hypothèses.

Débat sur les valeurs : pour exprimer un choix personnel et construire une pensée collective sur les valeurs du corpus.

Débat sur l'esthétique : pour s'enrichir de la diversité des esthétiques, ressentir et partager des émotions, développer ses goûts personnels... Par exemple : les styles de dessin, la représentation des monstres...

Discussion à visée philosophique : sur les représentations du monde et l'activité humaine, les principes pour vivre avec les autres, la sensibilité (soi et les autres), le respect d'autrui et l'acceptation des différences.

Parce qu'elles contribuent à la démarche d'appropriation des œuvres lues, les activités d'expression sont un prolongement intéressant d'une séance de lecture. Le conte, l'expression théâtrale ou corporelle sont des outils qui, comme les activités d'écriture, permettent aux élèves de rendre compte de leur compréhension des textes. La mise en page dynamique de la bande dessinée, sa forme dialoguée, les jeux de typographie sont autant d'indices efficaces pour accompagner le lecteur dans une mise en voix. Les enseignants qui tentent cette aventure sont formels : la forme dialoguée donne confiance aux élèves qui n'hésitent pas à expérimenter différentes intonations lors de cette mise en situation.

La BD est un médium qui suscite particulièrement l'intérêt des enfants : ils l'associent souvent aux notions de plaisir et de loisir, ce qui peut motiver une participation orale en classe.

Lecture à haute voix : dans les bandes dessinées, le texte fragmenté en bulles, les didascalies, permettent de travailler l'articulation, la diction, la maîtrise du débit, le souffle...

Pratique de jeux d'écoute : la lecture à haute voix par l'enseignant ou un élève permet d'expérimenter des jeux de compréhension, d'association, de codages (schématisation) et de restitution. Par exemple : à partir d'un court extrait de bande dessinée, les élèves peuvent imaginer la représentation des textes écoutés, schématiser le découpage de la scène sous forme de vignettes ou d'un dessin unique. La classe peut ensuite comparer les productions de chacun, avant de découvrir l'interprétation de l'extrait par le dessinateur de la bande dessinée.

Mise en scène : les représentations imagées des scènes d'une bande dessinée sont un outil facilitateur pour travailler sur la communication non verbale. Les élèves peuvent imiter les postures des personnages, afin de gagner progressivement en autonomie dans la lecture puis la récitation à voix haute. La mise en situation « d'observateurs », ou l'enregistrement audio ou vidéo, aideront les élèves à analyser et améliorer les prestations.

2. ATELIERS DE CRÉATION

Des constats montrent que nombre d'élèves rencontrent des difficultés dans la production de récits de fiction, qu'ils ont du mal à s'organiser et à coopérer lors de travaux de groupe. Par ailleurs, ils ont besoin de s'approprier des techniques graphiques et de les réinvestir mais aussi d'affiner leur perception de l'environnement et sa représentation. **La création d'une planche de bande dessinée en collaboration permet de travailler ces notions en valorisant les compétences de chacun.**

La création d'une bande dessinée à travers l'écriture du synopsis et du scénario au cycle 3 s'appuie sur une pédagogie de projet prenant en compte la motivation de l'apprenant. Le fait d'être au centre d'une activité débouchant sur une réalisation concrète, d'avoir la possibilité de prendre des initiatives et de pouvoir planifier leur tâche entretient chez les élèves une motivation les rendant plus réceptifs et favorisant un travail d'appropriation efficace des savoirs.

ACTIVITÉ

Voici le descriptif d'une action menée dans différentes classes de cycle 3 :

1. Un diaporama expliquant le **vocabulaire** et les **codes de la bande dessinée** est présenté aux élèves.
2. Définitions de **mots spécifiques à la bande dessinée** utiles au projet.
3. Les élèves sont placés, par groupes, en situation d'**écriture d'une histoire** qui pourrait donner lieu à un **récit court** ou à un **gag** de BD sur un thème imposé.
4. Des gags sont ensuite présentés aux élèves. Ils sont très divers (fantastique, contemporain, animalier, situés dans différentes époques). Ils sont **collectivement analysés** et le vocabulaire spécifique de la BD vu dans le diaporama est réinvesti. Cette phase vient délibérément après leur premier jet afin que les élèves ne soient pas influencés.
5. Les élèves **améliorent leurs productions écrites**, ce qui débouche sur un deuxième jet.
6. Puis vient la phase de la **création graphique**. Les étapes de **découpage du scénario**, **recherche des personnages**, **crayonnage**, **encrage**, **coloriage** sont partagées au sein des groupes.

Objectifs des séances dans l'ordre chronologique de leur réalisation.

- Appropriation du vocabulaire et des codes de la BD.
- Construction et écriture d'un court récit de fiction : synopsis.
- Découpage et dialogues du synopsis.
- Recherches graphiques des personnages et des décors.
- Réalisation du scénario dessiné de la planche.
- Construction géométrique des cases de la planche.
- Réalisation des crayonnés de la planche.
- Encrage des dessins de la planche.
- Mise en couleurs de la planche.

Des exercices intermédiaires peuvent être imaginés en fonction du temps consacré au projet lors de la programmation annuelle de l'enseignant dans son travail.

Interrompre un récit : que va faire Ewilan lorsqu'elle apprend qu'elle est originaire d'un monde parallèle ? Que va faire Théo dans *Beyond the clouds* en découvrant une fillette ailée ?

Imaginer une suite : un album comme *Lucien et les mystérieux phénomènes* présente une fin plaçant les personnages dans une nouvelle situation. Que va-t-il se passer dans leur vie après ? Le cliffhanger final de *La brigade des cauchemars* relance l'action et pose un nouveau problème. Comment le résoudre ? Quant à Winshluss, il donne le ton en esquissant déjà deux scénarios de résolution dans son album.

Créer à la manière de : inventer de nouveaux gags du barbare et de la princesse de *Game Over*, une nouvelle chasse de Sancho et du *Chasseur de rêves*, une autre rencontre de Gon avec un animal sauvage.

Mélanger les séries : que se passerait-il si Billy Brouillard rencontrait Rebecca et son microbe ? Que ferait Nimona pour aider Ulysse à rentrer chez lui ? Qu'arriverait-il à Margo Maloo en mission dans la forêt sombre et mystérieuse ?

Écrire le synopsis d'une scène de BD du corpus : l'exercice est plus facile à partir d'un gag ou d'une histoire courte avec *Game Over*, *Ernest & Rebecca*, *Le Chasseur de rêves* ou encore en décrivant un duel de Bookmasterz avec *BookSterz*.

3. ORGANISER UNE EXPOSITION POUR VALORISER LE TRAVAIL DES ÉLÈVES

Les ateliers de création comportent souvent deux étapes : une phase d'écriture et une phase graphique, car c'est l'at-tait de la seconde qui permet la réalisation de la première. De plus, l'activité d'écriture prend plus de sens lorsqu'elle

s'inscrit dans un cadre de communication¹⁰. La mise en valeur des planches de BD dans une exposition s'inscrit dans cette démarche.

L'exposition peut être envisagée en deux parties : une présentation des planches des élèves sur des panneaux de carton plume, auxquels on ajoute des panneaux de *making of* montrant des synopsis et des recherches de personnages.

Organiser cette exposition dans l'école, le collège ou le lycée permet d'inviter les familles à pénétrer dans une institution scolaire qui, pour un certain nombre de personnes, en particulier en éducation prioritaire, est synonyme d'échec. Les remparts sont brisés. Les élèves, quel que soit leur niveau scolaire, sont mis en valeur.

Dans un autre ordre d'idées, exposer des travaux d'élèves en dehors des murs de l'école invite à partager un moment dans un lieu neutre, comme une bibliothèque municipale, une salle des fêtes, une librairie... Cela peut engager un partenariat et montrer que l'école peut s'ouvrir vers l'extérieur. **Cela contribue aussi à démocratiser l'accès au livre, en faisant découvrir aux familles des lieux de proximité offrant des ressources et des services.** Impliquer les familles dans un projet autour du livre, c'est aussi encourager la fréquentation de ces lieux de culture.

4. INVITER UN AUTEUR DANS L'ÉTABLISSEMENT

La rencontre avec un auteur est un événement marquant à tous les âges de la vie, mais il est déterminant dans le parcours du jeune lecteur. C'est une expérience émouvante, enrichissante et inspirante pour l'enfant qui découvre la démarche d'un créateur.

CONTACTS

Pour inviter un auteur, il est possible de contacter l'attaché de presse ou le responsable événementiel de sa maison d'édition (via le formulaire de contact disponible sur le site Internet de l'éditeur). Cet intermédiaire peut d'ailleurs vous conseiller quant au choix de l'intervenant le plus adapté à votre projet (par exemple en recommandant un auteur régional, un dessinateur plus disponible qu'un autre...). Il peut fournir une biographie, une bibliographie... autant d'informations qui nourriront votre projet !

BUDGET

Le tarif recommandé par la Société des Gens de Lettres (SGDL) pour rémunérer les interventions d'auteurs dans les établissements scolaires est :

 **369,37 € nets (445,98 € bruts) la journée**
et **222,83 € nets (269,05 € bruts)**
la demi-journée.

Avant le jour J, les gestionnaires d'établissements scolaires doivent déclarer la venue d'un auteur sur le site de l'Urssaf, afin de reverser les cotisations sociales issues du droit d'auteur. Un tutoriel pour cette procédure est disponible sur www.artistes-auteurs.urssaf.fr. La Charte des auteurs et illustrateurs jeunesse propose un outil www.outilmagique.fr pour calculer le montant de la rémunération et des cotisations afférentes.

Le budget doit également prévoir de couvrir les frais de déplacement, de restauration et d'hébergement si nécessaire. La mutualisation avec des partenaires locaux (un autre établissement, un festival, une médiathèque...) permet parfois de partager ces frais.

UNE PRÉPARATION ESSENTIELLE

Les échanges avec l'auteur en amont de la visite déterminent le déroulé de la rencontre. L'enseignant renseignera l'auteur sur le cadre de l'événement (nombre d'élèves, âges, spécificités de la classe) et pourra lui faire part de ses attentes. L'auteur indiquera le type de rencontre qu'il propose, le matériel nécessaire, la durée recommandée... Scénaristes et dessinateurs n'ont pas les mêmes compétences : certains opteront pour une discussion, en répondant aux questions préparées par la classe, d'autres préféreront dessiner devant ou avec les enfants... Il arrive qu'un artiste de bande dessinée signe un dessin pour une classe, mais cela n'est pas un dû : ils préfèrent envisager la dédicace comme une rencontre individuelle, et la rencontre scolaire est un autre contexte.

L'auteur est un intervenant extérieur, qui ne se substitue pas à l'enseignant, et il est essentiel pour préparer cette rencontre de prévoir de :

- pourvoir au matériel et encadrer les élèves ;
- expliquer aux élèves le projet pour éveiller curiosité et enthousiasme ;
- consacrer une ou plusieurs séances de lecture collective au(x) livre(s) de l'auteur ;
- mettre si possible plusieurs livres de l'auteur à disposition des élèves pour les inciter à les découvrir ;
- informer les familles de ce projet, pour que celles qui le souhaitent puissent retrouver les références des livres qui auront plu à leur enfant.

¹⁰. Selon le modèle d'approche de production d'écrits proposé par Claudine Garcia-Debanc dans *L'élève et la production d'écrits*, paru au Centre d'analyse syntaxique de l'université de Metz, DL 1990.

TITRE	CONTES / POÉSIE	AUDIOVISUEL (FILMS, DESSINS ANIMÉS, JEUX VIDÉO)
<i>Lucien et les mystérieux phénomènes</i> T1 - <i>L'empreinte de H. Prince</i>		<i>Demain</i> , film documentaire de Cyril Dion et Mélanie Laurent, 2015
<i>Nimona</i>	<i>Le chat botté</i>	<i>Megamind</i> , animation de Tom McGrath, 2010
<i>Les fleurs de grand frère</i>		<i>Le conte de la princesse Kaguya</i> (animation d'Isao Takahata, 2013) <i>Flower</i> (application et jeu vidéo de Thatgamecompany, 2009)
<i>Détective du bizarre</i> T1 - <i>Billy Brouillard et la chasse aux fantômes</i>		<i>La famille Adams</i> (Paramount Pictures, 1991)
<i>Raowl</i> T1 - <i>la Belle et l'Affreux</i>	Les contes de princes et de princesses, <i>La Belle et la Bête</i>	La série <i>Shrek</i> , Dreamworks Animation, 2001 <i>Dragon's Lair</i> (jeu vidéo de ReadySoft, 1995)
<i>Dans la forêt sombre et mystérieuse</i>	<i>Jabberwocky</i> (poème nonsense d'Alice de l'autre côté du miroir)	
<i>Le Réveil du Zelphire</i>		Une atmosphère qui n'est pas sans rappeler Tim Burton
<i>Les effroyables missions de Margo Maloo</i>		<i>Coraline</i> (Neil Gaiman, 2009, à partir de 11 ans)
<i>Ewilan</i> T1- <i>D'un monde à l'autre</i>	Poème de Prévert	
<i>Game Over</i> T17		<i>Les Shadoks</i> (Jacques Rouxel, 1968) <i>Draw you game</i> (application de Zero One, 2016) Tous les jeux vidéos de plateau
<i>La brigade des cauchemars</i> T1		<i>Little Nemo: Adventures in Slumberland</i> (animation de Hata et Hertz, 1989)
<i>Le fantôme de Canterville</i>		<i>Casper</i> (1995)
<i>BookSterz</i>	Les contes de ma mère l'Oye, Le Roman de Renart, Les milles et une nuits, Barbe Bleue...	<i>Kéryty, la maison des contes</i> (Monféry, 2009) <i>Pokemon</i> (série et jeu vidéo) et autres jeux d'arcade
<i>Les enfants loups</i>	Romulus et Remus	<i>Ame et Yuki, les enfants loups</i> (Mamoru Hosoda, 2012)
<i>Beyond the Clouds</i>	Le mythe d'Icare, les créatures sylvestres	<i>Le château dans le ciel</i> (Hayao Miyazaki, 1986) <i>Final Fantasy</i> (jeu vidéo)
<i>Ernest & Rebecca</i>		<i>Il était une fois la vie</i> (série réalisée par Albert Barillé, 1986)
<i>Gon</i>		<i>Certie the Dinosaur</i> (Winsor McCay, muet, noir et blanc, animation, 1914, 15'56")
<i>Jack le téméraire.</i> T1 - <i>Dans les griffes du jardin maléfique</i>	<i>Jack et le haricot magique</i>	
<i>L'Iliade et l'Odyssée</i>		<i>L'Iliade et l'Odyssée</i> (Homère) <i>Jason et les argonautes</i> (Don Chaffey, 1963)
<i>Le Chasseur de rêves</i> T1 - <i>Gare au Bétopotame</i>		<i>Le Petit Dinosaur et la Vallée des merveilles</i> (1998) <i>L'homme qui tua Don Quichotte</i> (Terry Gilliam, 2018)

ŒUVRES LITTÉRAIRES, ARTISTIQUES, MUSICALES...

Masques dogons

Métamorphoses d'Ovide

Tistou les pouces verts (Maurice Druon, 1993)
Tobie Lolness (Timothée de Fombelle, 2006)
Le Sacre du Printemps (Stravinsky, 1910)

Le bus 666, Colin Thibert

Frankenstein (Mary Shelley, 1818), *Le seigneur des anneaux* (Tolkien, 1954). La série BD *DONJON* de Trondheim et Sfar

Le douanier Rousseau
Pierre et le Loup (Serge Prokofiev)
La cantatrice chauve (Ionesco, 1950)
Ma vallée (Claude Ponti, 2000)
L'île du Monstril (Yvan Pommaux, 2000)

Dracula (Bram Stoker, 1897)
 Jules Verne

L'île du Crâne, Anthony Horowitz

La quête d'Ewilan (Pierre Bottero, 2003)
La boîte à musique (BD de Carbone et Gijé, 2018)

Kid Paddle (Midam, 1993)

L'Étrange cas du Docteur Jekyll et de Mister Hyde (Robert Louis Stevenson, 1886)

Le fantôme de Canterville (Oscar Wilde, 1887)

Le magicien d'Oz (manga de Tommy Ohtsuka d'après L. F. Baum, 2016)

Shaker Monster (BD de Mr Tan et Mathilde Domecq, 2016)

FRNCK (BD de Cossu et Bocquet, 2017) pour aborder le concept d'anachronisme

Une œuvre d'*heroïc fantasy*, par exemple *Les Royaumes du Nord* (Philip Pullman, 1995) ou en collège. *La Passe-miroir* (Christelle Dabos, 2013)

Save me Pythie (manga d'Elsa Brants, 2014)
Télémaque (BD de Kid Toussain et Kenny Ruiz, 2018)

Don Quichotte
Alice au pays des merveilles
La persistance de la mémoire (Dali)
Voyage au centre de la Terre (Jules Verne)

5. TRANSDISCIPLINARITÉ ET MISE EN RÉSEAU AVEC D'AUTRES OBJETS CULTURELS

La bande dessinée permet aussi d'élaborer des tâches et activités conduisant l'élève à intégrer une démarche d'interdisciplinarité. Voici des pistes de travail pour mettre en lien différentes disciplines grâce au corpus présenté.

- Découvrir les suites des séries du corpus, après avoir mené des activités de lecture analytique et inventé des hypothèses.
- Explorer les autres ouvrages d'un scénariste ou d'un dessinateur.
- Visionner les *book trailers* (courtes vidéos réalisées à propos d'une BD) et/ou les bandes-annonces des adaptations audiovisuelles.
- Articuler l'étude d'une bande dessinée à celle d'un conte, roman, film, jeu vidéo ayant des caractéristiques similaires.



En gras : références explicites dans les bandes dessinées. Les autres intertextualités sont suggérées à partir de nos propres interprétations des œuvres.
 En rouge : œuvres adaptées à partir du collège

Voici quelques thématiques abordées dans le corpus de bandes dessinées, et classées par discipline :

SCIENTIFICS ET TECHNOLOGIES

- La chaîne alimentaire → *Gon, Les enfants loups.*
- La santé, les microbes et virus... → *Ernest & Rebecca.*
- Le cycle du sommeil, l'équipement d'un laboratoire scientifique... → *La brigade des cauchemars.*
- Le génie mécanique → Les inventions de Théo dans *Beyond the Clouds*, mises en valeur par des schémas, rappellent les dessins techniques des inventions de Léonard de Vinci. Les objets présents dans *Le Réveil du Zelfhire* (Zeppelin...) permettent aussi d'entrer dans le génie mécanique par le biais de cette BD.
- La méthode scientifique →
À travers les personnages fictifs du docteur Fakbert (*Ernest & Rebecca*), du professeur Wernes (*Le Réveil du Zelfhire*) et du professeur Angus (*La brigade des cauchemars*).
- Se situer dans l'espace et dans le temps
→ voir *Histoire* ci-dessous.
- Les enjeux liés à l'environnement → Voir Partie II - 5.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

- Le respect d'autrui → Voir Partie II - 4.
- Les valeurs de la république (la notion de collectivité)
→ *La quête d'Ewilan.*
- L'égalité en droits → Voir Partie II - 4.
- La solidarité intergénérationnelle
→ *Lucien et les mystérieux phénomènes.*
- La responsabilité de l'individu et du citoyen dans le domaine de l'environnement
→ *Lucien et les mystérieux phénomènes.*

HISTOIRE

- Les récits fondateurs, croyances et citoyenneté dans la Méditerranée antique au 1^{er} millénaire avant J.-C.
→ *L'Iliade et l'Odyssée.*
- La Belle Époque
→ *Le fantôme de Canterville, Le Réveil du Zelfhire.*

GÉOGRAPHIE

- Les lieux de vie (métropole, ville, campagne...)
→ Des activités d'inventaire et d'analyse de la représentation des milieux et des formes d'occupation humaine dans les BD peuvent contribuer à mobiliser et acquérir du vocabulaire géographique.
- Favoriser la place de la « nature » en ville
→ *Lucien et les mystérieux phénomènes.*

6. PATRIMOINES MONSTRUEUX DU CORPUS

TYPOLOGIE DES MONSTRES À DISPOSITION

LES HUMAINS MUTANTS (qui se transforment ou ont des pouvoirs)

Les enfants loups : Ame et Yuki

Les fleurs de grand frère : l'adolescent qui bourgeonne

Nimona : habile métamorphe

Le Réveil du Zelfhire : Sylvan (homme-arbre), Apolline (cheveux), Darius Graves (douleur), Arbogast (secrétions, son fils), Netana (celle qui guérit), Vermignon (pouvoir sur les insectes)

L'ENFANT CONSIDÉRÉ COMME UN MONSTRE (INVERSION)

Les enfants loups

Beyond the Clouds

La brigade des cauchemars

La quête d'Ewilan

LA MONSTRUOSITÉ PAR LA TAILLE

Jack le téméraire : l'escargot géant

Dans la forêt sombre et mystérieuse : les fourmis armées, l'araignée

Gon : le petit dinosaure dans le monde animal

La brigade des cauchemars : le papillon géant

Ernest & Rebecca : les microbes (monstrueux car invisibles à l'œil nu)

LES CRÉATURES MYSTÉRIEUSES

Beyond the Clouds : Mia, une fillette ailée

La quête d'Ewilan : les Ts'liches (créatures maléfiques)

Dans la forêt sombre et mystérieuse : la luciole, l'ogre Nature (géant vert), la créature hybride de la pollution (grenouille-limace), le nuage

Les effroyables missions de Margo Maloo : le troll

Billy Brouillard : les créatures vermicoles, les coléopandres et bien d'autres animaux hybrides inventés

LES PERSONNAGES DE CONTES DE FÉES ET D'AUTRES RÉCITS LITTÉRAIRES OU FOLKLORIQUES

Dans la forêt sombre et mystérieuse : la sorcière d'Hansel et Gretel, l'ogre

Les effroyables missions de Margo Maloo : les ogres

BookSterz : les *Contes de ma mère l'Oye*, *Le magicien d'Oz*, le *Roman de Renart*, fables et fabliaux, les *Mille et une nuits*, le voyage vers l'Occident

L'Iliade et l'Odyssee : le Cyclope, Charybde et Scylla, les cochons de Circé

➤ DES FANTÔMES, SQUELETTES ET VAMPIRES

Le fantôme de Canterville

Les effroyables missions de Margo Maloo : le fantôme

Billy Brouillard : les vampires

➤ LES PLANTES QUI DEVIENNENT DES MONSTRES

Jack le téméraire : le dragon, les courges...

7. UN PROJET DE LIAISON CM2-6^e

Dans le cadre de la continuité du cycle 3, cycle inter-degrés englobant les deux dernières classes de l'école primaire et la première classe du collège, la réalisation d'un projet faisant travailler de futurs élèves du collège avec des élèves y étant déjà est un des moyens de fluidifier le parcours.

En invitant au collège une classe de CM pour partager une séance sur les codes de la BD (cf. Partie IV.2) avec une classe de 6^e, l'établissement intègre des élèves de sa future promotion de manière chaleureuse. L'expérience peut se poursuivre avec l'intervention d'un professionnel de la BD devant ces deux classes.

Une visite commune dans un festival du livre mettrait les élèves face aux différentes facettes du métier d'auteur grâce aux expositions (planches originales, travaux de recherche...), aux conférences et aux séances de dédicaces.

Le travail de réalisation, fait ensuite dans chacune des classes, peut être enrichi par des échanges numériques permettant aux élèves des différents groupes de commenter ou corriger les productions de leurs camarades de l'école ou du collège.

Lors d'un vernissage officiel, l'exposition commune réunissant les travaux de tous les élèves est un événement. Ce moment primordial offre cette fois-ci aux futurs parents de 6^e l'opportunité de comprendre la continuité et la logique des apprentissages, tout en leur ouvrant les portes du collège que vont fréquenter leurs enfants. Que cette exposition se fasse au sein de l'établissement ou dans un lieu « neutre », la connexion entre CM et 6^e est faite aux yeux de tous.

8. LA BD EN RÉSEAU D'ÉDUCATION PRIORITAIRE

En éducation prioritaire, il est primordial de garantir l'acquisition du « lire, écrire, parler » et d'enseigner plus explicitement les compétences que l'école requiert pour assurer la maîtrise du socle commun. La maîtrise de la langue dans tous les enseignements et à tous les niveaux est un leitmotiv. La bande dessinée est particulièrement adaptée dans ce contexte. Elle peut jouer un rôle de cohésion et d'inclusion sociale, grâce à la représentation imagée de référents culturels facilitant la compréhension, et grâce à la variété des niveaux de langue et des registres langagiers qui cohabitent souvent au sein d'une œuvre.

Une grille de relecture les aidera, afin que la grammaire, l'orthographe et la conjugaison ne soient pas des obstacles à la rédaction.

QUAND J'ÉCRIS, JE DOIS VÉRIFIER QUE :

- | | |
|-----|--|
| 1. | Je comprends les mots que j'écris. |
| 2. | Je n'oublie pas de mots. |
| 3. | J'ai bien placé la ponctuation. |
| 4. | J'ai écrit soigneusement. |
| 5. | Les mots écrits au tableau sont bien recopiés. |
| 6. | Les noms propres ont des majuscules. |
| 7. | Les phrases commencent par une majuscule. |
| 8. | Les accents sont bien placés. |
| 9. | Déterminant, nom et adjectif sont accordés. |
| 10. | Verbes et sujets sont accordés. |

Pour autant, dans le cadre d'une activité de création de planche de BD, il convient d'alléger certaines phases du projet. Ainsi, la construction géométrique de la planche, véritable travail à la règle et à l'équerre, sera prise en charge par l'enseignant qui pourra proposer plusieurs types de gabarits préétablis. Certaines phases de création, par exemple l'écriture du scénario, peuvent être élaborées en commun.

De même, une mise en forme informatisée des textes sera plus simple et motivante pour des élèves qui pourraient se trouver en difficulté lors d'une tâche d'écriture manuscrite consistant à faire correspondre le texte à la taille des bulles. La colorisation peut également se faire par le biais de logiciels tels Gimp ou Photoshop pour faciliter cette étape qui demande de la finesse, de l'application et de la concentration.

PARTIE V

POINT JURIDIQUE

LE DROIT D'AUTEUR, POURQUOI ?

En droit français, toute œuvre de l'esprit, du fait même de sa création, est protégée par le droit d'auteur dès lors qu'elle est originale.

LE DROIT MORAL

Le droit moral est perpétuel, non cessible et imprescriptible. Il protège l'auteur en lui permettant :

- de voir son nom indiqué sur toute reproduction ou représentation de son œuvre à moins qu'il ne souhaite garder l'anonymat. Il s'agit du droit au respect de la paternité ;
- de rester maître de sa divulgation, c'est-à-dire de la mettre ou non à la disposition du public ;
- et de faire respecter son intégrité. Ainsi, sans l'accord préalable de l'auteur, l'œuvre ne pourra faire l'objet de quelque modification que ce soit.

LE DROIT PATRIMONIAL

Le droit patrimonial permet à l'auteur de maîtriser, c'est-à-dire d'autoriser ou d'interdire, l'exploitation de son œuvre, dans le cadre de ses représentations et de ses reproductions, et lui permet d'en retirer une rémunération.

Ce droit, qui appartient initialement à l'auteur, est cessible et sa durée de protection est de 70 ans après la mort de l'auteur (70 ans à partir de la date de publication pour les œuvres collectives), en France et dans les pays de l'Union européenne.

Néanmoins, il existe des exceptions à la règle de l'autorisation. Elles sont prévues par l'article L. 122-5 du code de la propriété intellectuelle.

POUR ABORDER CES NOTIONS EN CLASSE

Il est important d'aborder ces notions avec les élèves, pour les sensibiliser au droit d'auteur mais aussi au droit de l'information. Cette démarche contribuera à leur compréhension du statut des œuvres et valorisera leurs propres écrits.

Voici quelques ressources repérées sur Internet pour travailler sur le sujet :

- Des fiches explicatives sur le site du Centre français d'exploitation du droit de copie www.cfcopies.com/site-pedagogique/index.html
- Vidéo : Sacem Université a coproduit avec Canopé cinq vidéos qui concernent la musique, la création et le droit d'auteur. Chaque vidéo est accompagnée d'une fiche pédagogique destinée aux parents, et d'une autre pour les enseignants. Elles sont en ligne sur la plateforme éducative « Les Fondamentaux », dédiée à l'enseignement primaire : www.reseau-canope.fr/lesfondamentaux/
- Bande dessinée sur le droit d'auteur par l'Organisation mondiale de la propriété intellectuelle : www.wipo.int/edocs/pubdocs/fr/copyright/484/wipo_pub_484.pdf
- Jeu pour les élèves de collège sur le droit d'auteur et le droit de l'information (DADI). Ce jeu a été créé par les professeurs-documentalistes du groupe de secteur « Haut-Rhin Sud Collèges » dans le cadre d'une journée de formation au droit de l'information. soken.hautetfort.com/archive/2009/04/26/dadi-le-jeu.html

LE DROIT DE COPIE

Ce qu'il faut savoir pour utiliser des œuvres de l'écrit dans le respect du droit d'auteur.

Les différents accords conclus avec le ministère de l'Éducation nationale (MEN) **permettent à l'ensemble des établissements d'enseignement du 1^{er} et du 2^d degré sous sa tutelle de reproduire et de diffuser licitement des extraits d'œuvres**, pour leurs besoins pédagogiques, que ce soit sous forme de photocopies ou de copies numériques.

Ces accords permettent l'utilisation de tous types de publications, françaises et étrangères : il s'agit des **journaux, revues, romans, essais, livres illustrés, livres pratiques, partitions musicales..., des dessins, œuvres d'art, photographies, illustrations..., édités sur support papier ou numérique**, ainsi que des **manuels scolaires édités sur support papier**.

Visualisation

Dans un cadre pédagogique, vous pouvez consulter avec vos élèves les versions numériques légales des ouvrages en intégralité. Par contre, la visualisation des manuels scolaires imprimés et partitions de musique est limitée à 10 % maximum de leur contenu.

La diffusion numérique d'extraits de publications est possible sur un réseau sécurisé (ENT, plate-forme pédagogique...), ou au moyen d'une messagerie électronique, d'un support amovible (clé USB, CD-Rom, tablette...) ou autre, dès lors que cette diffusion est limitée aux seuls élèves concernés par l'activité d'enseignement considérée. **La mise en ligne sur internet n'est en revanche pas autorisée.**

Reproduction

L'accord signé entre le ministère de l'Éducation nationale (MEN), le Centre français d'exploitation du droit de copie (CFC) et la Société des Éditeurs et Auteurs de Musique (SEAM) vous autorise à remettre à vos élèves des photocopies d'extraits de livres, de revues ou de partitions musicales dans le respect du droit d'auteur.

Quelles conditions respecter ?

Les références des œuvres que vous reproduisez doivent figurer sur les photocopies (titre, auteur, éditeur).

Seuls des extraits de publications peuvent être copiés, la copie intégrale d'une œuvre est par conséquent interdite.



LES COPIES D'ŒUVRES DOIVENT ÊTRE LIMITÉES À DES EXTRAITS :

- maximum 10 % d'une publication
- 30 % d'une revue ou d'un journal

En primaire : le nombre de copies d'œuvres protégées par élève et par an est limité à 80 pages de copies par élève et par an. Toutefois, le ministère recommande de limiter la diffusion de copies à 40 pages par élève en élémentaire, afin de privilégier le recours aux œuvres originales.

En secondaire : dans une proportion variable selon le montant de la redevance acquittée par l'établissement, un élève peut recevoir **au maximum 100 ou 180 pages de photocopies d'œuvres protégées** de la part de l'ensemble de ses enseignants. Le montant de cette redevance annuelle est établi d'après les déclarations de l'établissement, en fonction du nombre d'élèves inscrits et du nombre moyen de pages de copies de publications remis à un élève pendant l'année.

Si l'ouvrage est épuisé, une autorisation spécifique de photocopie intégrale peut être demandée au CFC.

Une enquête essentielle

La communication d'informations sur les œuvres copiées protégées constitue un engagement majeur du contrat. En effet, le ministère verse annuellement des droits de copie au CFC qui les redistribue ensuite aux auteurs et aux éditeurs des œuvres photocopées, identifiées grâce aux enquêtes. Chaque année, un échantillon de 4 500 établissements publics et privés, est défini par le ministère pour mettre en place une enquête/ Les enseignants de ces établissements doivent alors recenser, pendant quatre semaines, les œuvres photocopées pour les élèves. Pour accompagner ce processus, un tableau et des fiches explicatives sont disponibles sur le site du CFC.



POUR EN SAVOIR PLUS

www.cfcopies.com



Remerciements

Le Syndicat national de l'édition remercie les éditeurs et les auteurs pour leur autorisation gracieuse de reproduction des images.

La collection « *La BD en classe* » a été conçue pour faciliter l'utilisation d'œuvres littéraires et artistiques dans des cadres scolaires et parascolaires.

Le premier numéro, dédié au thème des monstres, est décliné entre un dossier pédagogique et un carnet élève destinés au cycle 3.

Ces outils explorent un corpus de vingt bandes dessinées qui permettent aux enseignants et accompagnateurs de travailler autour des axes du programme scolaire, tels que « héros et personnages », « se confronter au merveilleux », « se découvrir dans le rapport aux autres » et « le monstre aux limites de l'humain ».

Découvrez dans le dossier enseignant des pistes de lectures et d'exercices pour les élèves afin d'utiliser des bandes dessinées comme supports à l'apprentissage de la lecture, à l'éducation à l'image, et aux discussions sur des questions civiques et sociétales.

Avec le soutien de :

