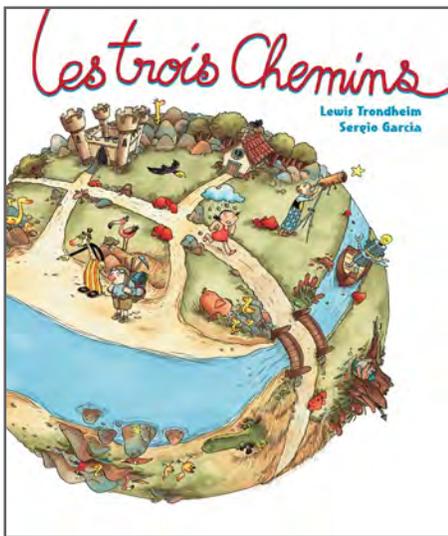


## Les trois chemins

Lewis Trondheim et Sergio Garcia



Flanqué de Robert, son homme à tout faire et souffredouleur, le très riche John McMac est un avaro sans scrupules à la recherche de trois pièces d'or.

H. Deuzio, robot un peu naïf qui ne sait vraiment ni qui il est, ni où il doit aller, dérive à bord d'une barque dont il ne parvient pas à sortir...

Quant à Roselita, elle doit absolument trouver le maître des nuages : son nuage à pain, qui la nourrit chaque matin, a soudain décidé de ne lui donner que des cailloux pour toute pitance !

Voilà le début d'une histoire peu ordinaire !

Trois groupes de personnages et trois aventures qui semblent n'avoir rien en commun... et pourtant leurs chemins singuliers vont bel et bien se croiser, au sens propre comme au figuré, pour le meilleur et pour le pire. Situations cocasses garanties !

[Présentation du livre sur le site de l'école des loisirs](#)

### Sommaire des pistes

1. Comment lire ?
2. Une analogie
3. L'histoire sans fin
4. Des personnages secondaires ?
5. Épilogue
6. L'OuBaPo

## Signification des pictogrammes

---



Renvoi aux documents mis en **annexes**.



**Élément audio école des max** (chansons, lectures).

Dans la plupart des cas, il n'est pas nécessaire d'être connecté à Internet pour utiliser cet élément.



**Vidéo école des max**

(interviews d'auteurs, illustrations vidéos).

Il est nécessaire d'être connecté à Internet pour utiliser cet élément.



**Animation**

Dans la plupart des cas, il n'est pas nécessaire d'être connecté à Internet pour utiliser cet élément.

## PDF enrichi, le mode d'emploi ...

---

Vous trouverez dans ce dossier des liens vers des ressources consultables sur Internet mais aussi des éléments multimedia (chansons, jeux "à l'écran") intégrés au document. Vous pourrez ainsi utiliser ces éléments sans être connecté à Internet (utilisation en classe, par exemple), à la condition que votre ordinateur soit équipé d'une version récente du logiciel

**Acrobat Reader**.

Il est probable que des fenêtres de "sécurité" apparaissent au clic sur l'un de ces éléments. Ces alertes sont informatives et n'endommageront pas votre ordinateur. Nous vous invitons à répondre "oui" systématiquement.

Pour tout problème relatif à l'utilisation de ce document, vous pouvez nous contacter à cette adresse : [web@ecoledesloisirs.com](mailto:web@ecoledesloisirs.com)

## 1 Comment lire ?

### Drôle de BD !

Pas de planches découpées en vignettes, pas de séparation entre les cases... puisqu'il n'y en a pas. Des personnages qui semblent s'ignorer l'un l'autre et, pour couronner le tout, pas de pagination !

Comment lire cette étrange BD qui, par ailleurs, a une petite sœur :  
***Les trois chemins sous les mers*** ?

### Trois chemins et plus...

(Afin de se repérer facilement dans l'album, on utilisera les abréviations DP1 pour "double page 1"; DP2 pour double page 2, etc.)

La première double page donne le ton :

Trois chemins presque parallèles qu'empruntent quatre personnages principaux. Chacun son chemin, et les choses semblent simples.

Mais, dès la page suivante, tout se complique : les routes des uns croisent celles des autres, de nouveaux chemins les rejoignent (DP3, celui du marchand de glace). Certains se perdent en mer (DP6), ou dans les airs (DP9) lorsqu'ils ne plongent pas sous terre (DP13).

### Une lecture continue

Observez attentivement la partie droite de chaque double page... et tournez la page.

Eh oui ! Chaque page est dans l'exact prolongement graphique de celle qui la précède. Cet album est réalisé comme le serait un rouleau que le lecteur déroulerait au fur et à mesure de sa lecture (ce qui explique l'absence de pagination).

Vous trouverez ici **une version "en continu"** des *Trois chemins*.



## Trois histoires simultanées

Le découpage habituel d'une planche de BD en vignettes nous a habitués à retrouver plusieurs fois le même personnage sur une même page. Ce qui déroute ici, c'est l'absence de cases (ou de vignettes). C'est ainsi que l'on peut compter 14 robots H. Deuzio sur la DP8, ou 8 Roselita sur la DP13. Il s'agit, bien sûr, à chaque fois, du même personnage, mais dessiné à quelques instants (secondes ou minutes) d'intervalle.

*Les trois chemins* rendent compte du déroulement du temps (ce que l'on trouvait déjà dans les tout premiers "Babar" de Jean de Brunhoff, parus dans les années 30) et se lisent comme les images successives de trois films (McMac, Roselita et H. Deuzio) qui se dérouleraient de façon simultanée et finiraient par se mêler.

<http://lesmax.fr/1d8Cshd>

### Trois sens de lecture

À chaque lecteur de trouver son "confort de lecture" !

**1/** On peut lire *Les trois chemins* de façon habituelle, page par page, de gauche à droite, en suivant chaque ligne (c'est-à-dire chaque chemin.)

**2/** Il est également possible de suivre d'abord l'un des personnages principaux d'un bout à l'autre de sa ligne propre, puis un autre...

**3/** On peut enfin lire cet album verticalement, en suivant le déroulement simultané des trois histoires.

Sans doute existe-t-il une quatrième façon de le lire, que l'on pourrait appeler lecture "synoptique", mêlant les trois premières en tenant compte des interactions des personnages entre eux.

Il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon de procéder, chaque méthode de lecture apportera à coup sûr son lot de découvertes.

Cette inhabituelle liberté de lecture peut dérouter les enfants.

Pour les aider à l'admettre et à en jouer, on peut faire une analogie... que vous trouverez dans la piste suivante.



## 2 Une analogie

Comment faire comprendre aux enfants la forme inhabituelle de cette histoire, qui peut se lire de trois façons différentes ?

On peut faire l'analogie avec les grilles de "mots mêlés" : il s'agit ici de repérer les mots d'une liste, qui peuvent indifféremment être écrits de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas ou de bas en haut, voire en diagonale.

Dans un premier temps, on pourra proposer aux enfants **cette grille fabriquée** à partir de mots choisis dans la BD.

Ce sera ensuite à eux de construire leur propre grille à partir de mots qu'ils auront (ou non) choisis.

## 3 L'histoire sans fin...

Résumons-nous : voici trois histoires simultanées qui se déroulent en continu sous les yeux du lecteur et peuvent se lire de trois façons différentes. Cela fait beaucoup !

Est-ce tout ?

Eh bien, non !

Observez attentivement le tout début de l'histoire : la partie gauche de la première page.

Filez maintenant à la toute dernière page et observez la toute fin de l'album : la partie droite de la dernière page.

Vous avez bien vu ! Nous voilà revenus au point de départ : sur la dernière page, la partie arrière du château de John McMac correspond au portail à pont-levis de la première page. Même chose pour la maisonnette de Roselita, et pour la rivière de H. Deuzio.

*Les trois chemins* sont une histoire sans fin qui, à la manière d'une boucle, se referme sur elle-même.

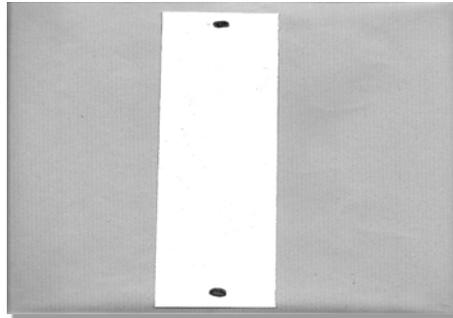
Là encore, une analogie permettra de mieux comprendre les choses. Analogie géométrique, cette fois, avec...

### La bande de Möbius

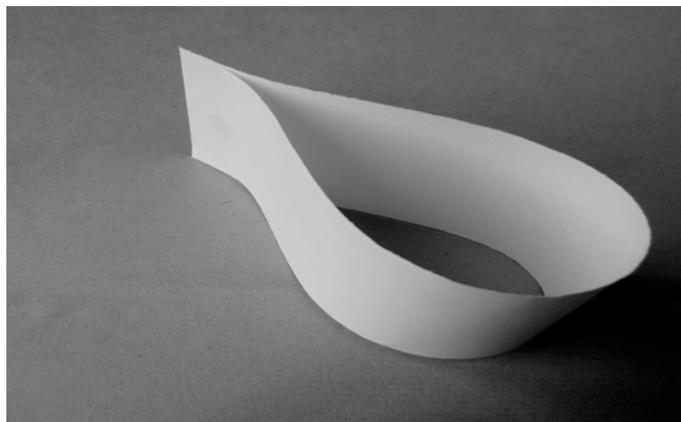
Un drôle d'objet mathématique, tout simple à fabriquer, et plein de surprises.

## Comment fabriquer une bande de Mœbius ?

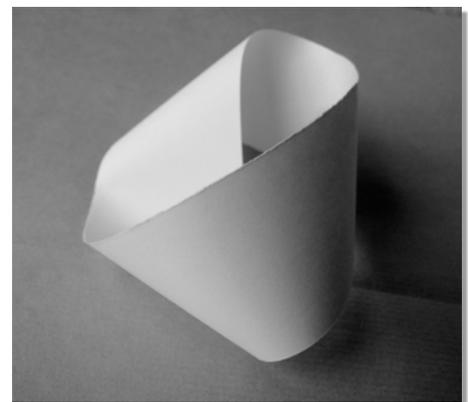
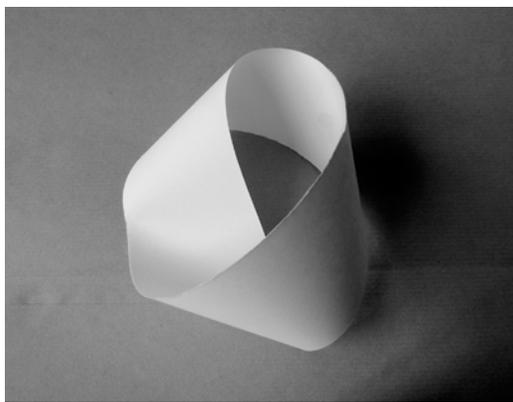
- Découper dans une feuille A4 et sur toute sa longueur une bande rectangulaire (pas trop étroite !).
- Marquer un point à chaque extrémité.



- Il s'agit maintenant de coller les deux points l'un sur l'autre : facile ! La plupart des gens vont faire ceci :



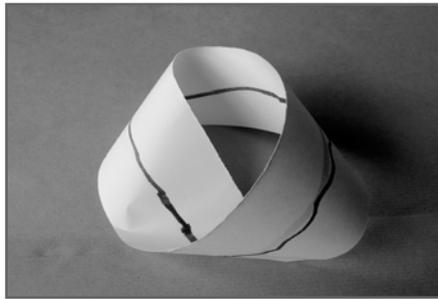
Mais il y a une autre façon de procéder, moyennant une torsion de la bande d'un demi-tour sur elle-même. Comme ceci :



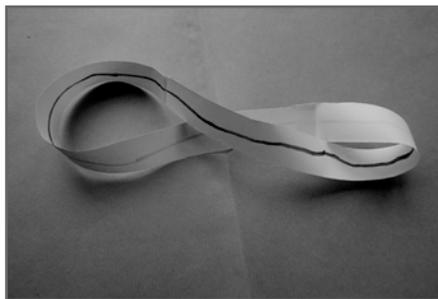
On obtient alors une bande de Mœbius : objet tout simple mais avec de drôles de caractéristiques :

**1/** La bande de papier avait bien deux extrémités (pour une histoire, on dirait un début et une fin). Or voilà que maintenant notre bande est "sans fin" : elle n'a plus d'extrémité et on peut **inlassablement la parcourir** sans jamais en avoir terminé . De la même façon que *Les trois chemins* s'achèvent là où ils ont commencé !

**2/** La bande du début avait bien deux faces, (comme il y avait trois chemins bien distincts au début des *Trois chemins*). Or, de la même façon que *Les trois chemins* finissent par se fondre en une seule histoire, une fois tordue en bande de Mœbius, la bande de papier n'a plus qu'une seule face ! Vous en doutez ? Il suffit de tracer un trait le long de la bande sans jamais lever le crayon... et l'on revient à son point de départ (comme dans la BD !). Il n'y a donc bien qu'une seule face.



**3/** Et pour les amateurs, cette curiosité supplémentaire : si l'on découpe une bande de Mœbius selon sa ligne médiane, elle retrouve aussitôt ses deux faces. Mais là, il n'y a plus aucun rapport avec *Les trois chemins* !



#### **4** Des personnages secondaires ?

Précision : Afin de se repérer facilement dans l'album, on utilisera l'abréviation DP1 pour "double page 1" ; DP2 pour « double page 2 », etc.

Dès la première page des *Trois chemins*, le lecteur fait la connaissance d'une foule de personnages aux statuts très différents selon leur implication dans l'histoire : certains passent presque inaperçus alors que d'autres sont indispensables au scénario. Mais tous ont une caractéristique commune : ils ne sont pas les "héros" de l'histoire.

## Découvrir les personnages secondaires

### Trois étapes :

1/ Dans un premier temps, les enfants dresseront une liste des personnages secondaires présents à chaque page. Attention ! Cette recherche peut être assez longue. La DP2, par exemple, regorge d'animaux : un singe, une tortue, un crocodile croquant la patte d'un oiseau, un hippopotame, etc...

2/ Une fois la liste établie, il s'agira de classer ces personnages en fonction de leur implication dans l'histoire : ceux qui sont importants pour le déroulement des faits, ceux qui ne font que passer, et les simples figurants. On peut dresser un tableau à trois colonnes regroupant...

- **Les importants** : quelques personnages jouent un véritable rôle. Sans eux, l'histoire ne pourrait pas progresser. C'est le cas du «vieux sage» de la DP1, des pirates de la DP8 que l'on retrouve dans les doubles pages suivantes, ou bien encore de monsieur Polopo qui n'apparaît qu'à la fin, mais qui est l'unique raison du voyage qu'entreprend John McMac.

- **Ceux qui ne font que passer** : certains personnages entraînent les protagonistes dans une courte histoire annexe, sans lien avec l'histoire principale : c'est, par exemple, le cas du renard des DP4 et 5, qui ne fait que passer, le temps d'une brève anecdote.

- **Les simples figurants** : ceux-là ne sont dans l'histoire que par hasard et n'y jouent aucun rôle : c'est le cas de l'école des animaux de la DP2, ou des randonneurs de la DP7.

3/ Il faudra s'arrêter sur les personnages secondaires importants pour comprendre leur rôle : Qui sont-ils ? Que font-ils ? Quelles sont leurs relations avec le personnage principal qu'ils rencontrent ? L'histoire pourrait-elle se poursuivre sans leur présence ?...

### Pour aller plus loin...

Principaux ou secondaires ? On peut effectuer le même travail de recherche à travers la lecture d'albums ou de romans foisonnants de personnages, parmi lesquels...

- **Ma vallée**, de Claude Ponti

- **Le joueur de pipeau d'Hamelin**, de Robert Browning et Kate Greenaway

- **La longue marche des dindes**, de Kathleen Karr

- **L'île du Monstril**, d'Yvan Pommaux

- **Les trois chemins sous la mer**, de Lewis Trondheim et Sergio Garcia

<http://lesmax.fr/1cpjZeo>

<http://lesmax.fr/J7MNRc>

<http://lesmax.fr/17ZXnoQ>

<http://lesmax.fr/18mNLER>

<http://lesmax.fr/1e6Am6r>

## 5 Épilogue

Rencontre amoureuse ou chute dans la gueule d'un monstre, la dernière double page des *Trois chemins* lance les personnages sur ce qui sera leur trajectoire finale.

Au premier coup d'œil, le mouvement fluide et tout en rondeur de ces trajectoires donne beaucoup de douceur à cet épilogue.

Sur une feuille de papier calque que l'on superposera à la double page, on peut demander aux élèves de mettre en évidence ces trajectoires à l'aide de gros marqueurs de couleurs différentes, puis on s'interrogera

### **Qui a la trajectoire la plus courte ?**

Les oiseaux, en haut à gauche, entrent et partent rapidement vers un ailleurs dans un vol élégant. Comme souvent dans cet album, il ne s'agit ici que d'une anecdote, sans lien direct avec l'histoire.

### **Quelle trajectoire montre une rencontre ?**

La trajectoire de Robert rencontre (un peu brusquement !) celle de Roselita. Elles se confondent ensuite pour occuper une grande partie de la double page. Leur chemin les conduit vers une petite maison dans laquelle ils s'installent. C'est un épilogue heureux, du genre « Ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants... »

### **Quelle est la trajectoire la plus sinueuse ?**

Le fil de la rivière et sa cascade : H. Deuzio (qui craint l'eau !) l'affronte à nouveau sous la protection de son inventeur : puisqu'il est inoxydable, il peut désormais « voler dans l'eau » ou nager en plein bonheur !

### **Quelle est la seule trajectoire qui recule ?**

Après un piqué vertigineux, John McMac est projeté, dans un looping arrière, vers la falaise et finira suspendu à une vieille souche. Tiendra-t-elle longtemps ? C'est peu probable, le dragon se lèche déjà les babines !

La seule trajectoire qui renvoie son personnage en arrière implique une fin malheureuse. Le rebond en arrière de John McMac le condamne à finir sous nos yeux : guetté par un monstre affamé, il ne sortira peut-être pas vivant de cette histoire. La falaise, frontière centrale que les autres personnages ont franchie avec délice ou avec émotion, va le coincer définitivement au milieu de l'image !

## 6 L'OuBaPo

Des chemins qui se croisent, des histoires qui se mêlent sur des doubles pages sans cases, et aucune orientation sur le sens de lecture à adopter... Les trois chemins sont une bande dessinée qui a de quoi « dérouter » ! Et pour cause, cette particularité est bien l'objet même de cette BD, qui a été agréée par un comité un peu spécial : l'OuBaPo.

### OuBa...quoi ?

**L'OuBaPo** signifie Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle.

Calqué sur **l'OuLiPo** – Ouvroir de Littérature Potentielle – créé par Raymond Queneau, l'Oubapo regroupe des scénaristes et dessinateurs qui travaillent en s'imposant des contraintes formelles de création.

Petite caractéristique de l'OuBaPo : même si ses membres continuent d'être actifs, son site a récemment disparu des écrans !

Reste à se reporter à ce qu'en disent d'autres sites, comme **Neuvième art**. Il existe par ailleurs d'autres "ouvroirs" (**l'Ouphopo** pour la photographie, **l'Oulipopo** pour la littérature policière...) regroupés dans un même collectif : **l'Ouxpo**.

Le comité OuBaPo a été créé en 1992, par la maison d'édition

**L'Association**.

Le but était de réaliser des bandes dessinées sous des contraintes littéraires, narratives et artistiques particulières... parfois très surprenantes !

### Quelques contraintes de l'OuBaPo

Il existe un grand nombre de contraintes graphiques, aux noms parfois un peu savants... Parmi lesquelles :

- Le palindrome : lorsqu'une histoire peut être lue dans les deux sens (de la première à la dernière page et inversement !), ce qui peut donner la même histoire ou deux histoires différentes.
- L'itération iconique : c'est lorsque l'on répète toujours la même case dans une histoire, mais en changeant uniquement les dialogues.
- La réversibilité (ou « upside down ») : la page doit être tournée dans différents sens pour que l'histoire puisse être lue.
- La réduction : il s'agit de supprimer les cases d'une histoire déjà existante, comme l'a fait Gilles Ciment en réduisant à 6 cases toute une aventure de Tintin !

La plurilecturabilité : joli néologisme pour désigner une planche que l'on peut lire dans plusieurs sens (de haut en bas, de gauche à droite, etc.), comme c'est le cas dans *Les trois chemins*.

<http://lesmax.fr/IGk1aG>

<http://lesmax.fr/AhnyAd>

<http://lesmax.fr/19D9kMo>

<http://lesmax.fr/1iYdJTZ>

<http://lesmax.fr/1e6CtHp>

<http://lesmax.fr/18mNVw7>

<http://lesmax.fr/1jPK7WV>



<http://lesmax.fr/1bwMm9J>

<http://lesmax.fr/1bFdsjf>

<http://lesmax.fr/1bFdtnC>

<http://lesmax.fr/1drIVW6>

<http://lesmax.fr/1hNxcok>

<http://lesmax.fr/1jPM31D>

<http://lesmax.fr/19iwP18>

<http://lesmax.fr/IQI9rF>

<http://lesmax.fr/1kAZhN6>

<http://lesmax.fr/1flhuW>

<http://lesmax.fr/1bFePOY>

<http://lesmax.fr/18PjSYy>

<http://lesmax.fr/IQIL0q>

<http://lesmax.fr/1gqpvo9>

<http://lesmax.fr/1bXxtmJ>

<http://lesmax.fr/18mPDh7>

<http://lesmax.fr/1byu2jS>

<http://lesmax.fr/IGnbLx>

<http://lesmax.fr/19DdT9B>

<http://lesmax.fr/1byuiiQ>

<http://lesmax.fr/18VmMRw>

Et il en existe bien d'autres, comme **l'ambigramme** (dessin qui se lit à la fois à l'endroit et à l'envers), les **restrictions graphiques ou plastiques** (limitation à certaines formes ou couleurs), **l'expansion** (ajout de cases dans une histoire existante)... la liste est longue, les amateurs peuvent la consulter sur le site de la **librairie Contrebandes**.

Il existe par ailleurs des jeux de société reprenant les principes de l'OuBaPo : jeu de dés (**Coquetèle**, d'Anne Baraou et Vincent Sardon), jeu de dominos (DoMiPo, d'Anne Baraou et Killoffer), etc.

### Pour aller plus loin...

Voici une liste (non exhaustive) d'auteurs qui se sont lancés dans l'expérience de l'OuBaPo :

- Les pionniers : **Lewis Trondheim**, **François Ayroles**, Patrice Killoffer, **Gilles Ciment**, **Thierry Groensteen**, **Jean-Christophe Menu**...

Et quelques autres incontournables: **Joann Sfar**, Emmanuel Guibert, **Stanislas Barthélémy**, **Étienne Lécroart**...

Et voici une petite sélection de BD "décalées" à découvrir :

- Toute la collection « **Oubapo** » avec les Oupus (de 1 à 4), chez L'Association, recueils des travaux des membres de l'OuBaPo.
- **Moins d'un quart de seconde pour vivre**, chez **L'Association**, de Lewis Trondheim et **Jean-Christophe Menu** (à partir d'un jeu de 8 cases, Trondheim écrit 100 histoires en 4 cases)
- **Le Dormeur**, de Lewis Trondheim, chez **Cornélius**, (même principe que *Moins d'un quart de seconde pour vivre*)
- **Les Terres creuses Tome 3**, de **Luc** et **François Schuiten**, publiées aux **Humanoïdes Associés** (palindrome)
- **Contes & décomptes**, d'Étienne Lécroart, chez l'Association (ici, ce sont des contraintes...mathématiques !)
- Quelques exemples de BD « **oubapiennes** » créées lors du Comix Festival Fumetto en 2003.

## Grille de mots

1	P	I	R	A	T	E	S	B	X
2	A	R	R	C	N	U	A	G	E
3	R	V	O	Y	A	G	E	U	R
4	A	U	S	T	Z	N	H	B	O
5	S	Y	E	K	O	F	O	U	B
6	O	L	L	M	T	T	J	N	O
7	L	V	I	E	U	X	Y	S	T
8	B	A	T	E	A	U	E	P	D
9	D	R	A	P	E	A	U	N	E

### Mots à retrouver :

- Nuage
- Drapeau
- Pirates
- Roselita
- Prototype
- Robot
- Canon
- Voyageur
- Vieux
- Parasol
- Bateau

## Solution

1	P	I	R	A	T	E	S		
2	A	R	R	C	N	U	A	G	E
3	R	V	O	Y	A	G	E	U	R
4	A		S	T		N			O
5	S		E		O		O		B
6	O		L			T		N	O
7	L	V	I	E	U	X	Y		T
8	B	A	T	E	A	U		P	
9	D	R	A	P	E	A	U		E