

L'aventure de la bande dessinée

Jalons historiques et clés de décodage

La bande dessinée, dénommée 9^e art, accorde beaucoup d'importance au visuel. Elle est donc facilement compréhensible par tous, même par des faibles lecteurs, pour peu cependant qu'on en connaisse les codes. On peut, la plupart du temps, comprendre en un coup d'œil quel est le sujet d'une BD, ce qui n'est pas le cas d'un roman par exemple. Plus qu'un simple passe-temps, la BD est également un véritable support pédagogique et, à ce titre, trouve toute sa place en alphabétisation populaire.

Bande dessinée et cinéma

La BD est née au même moment que le cinéma, à la fin du XIX^e siècle. Leur parenté, qui pourrait paraître surprenante, est pourtant bien réelle. Il existe en effet plusieurs points communs entre la BD et le cinéma, principalement leur caractère visuel et leur accessibilité immédiate.

S'il y a des similitudes entre ces deux domaines artistiques, il y a également des différences. Le cinéma dispose de l'instrument sonore et le film est composé d'images en mouvement. De plus, il impose son propre tempo. La BD, quant à elle, se sert des onomatopées pour sonoriser ses histoires et elle crée l'illusion du mouvement. Contrairement au cinéma, c'est le lecteur qui décide de sa rapidité de consommation. Ce dernier peut passer le temps qu'il veut sur une même case. Il peut même revenir en arrière à loisir. Impossible, dans une salle de cinéma, de faire répéter une scène lorsqu'on n'a pas saisi une réplique ou qu'on aimerait revoir un événement clé du film. Mais tout cela est possible avec la BD !

Histoire de la bande dessinée

En Égypte

Les anciens Égyptiens ont, il y a plusieurs millénaires, développé une langue imagée. Par sa façon d'illustrer à la fois des idées, des concepts et des sons, cette langue se rapproche un peu de la bande dessinée. Voilà pourquoi l'écriture hiéroglyphique est aussi complexe que passionnante. On la considère ainsi comme un lointain ancêtre du 9^e art, son premier balbutiement. Faut-il voir là une des raisons pour laquelle plusieurs auteurs de BD célèbres se sont intéressés à l'Égypte ancienne ? Cette grandiose et ancestrale civilisation a inspiré de nombreux créateurs. De manière humoristique, on peut citer *Astérix et Cléopâtre* ou *Tintin et les cigares du pharaon*.

Le meilleur exemple d'une documentation utilisée de manière presque irréprochable se trouve dans le double album de Blake et Mortimer, *Le mystère de la grande pyramide*. Son auteur, Edgar Pierre Jacobs, a tellement bien échafaudé son hypothèse d'une fausse chambre secrète située dans la pyramide de

Khéops, ainsi que d'un papyrus écrit par Manéthon, l'historien de Ptolémée 1^{er}, que nombre de lecteurs y ont réellement cru. Ces bandes dessinées furent même à l'origine de quelques vocations d'égyptologues.

Moyen Âge et enluminures

Des siècles plus tard, au Moyen Âge, apparaissent les enluminures, décorations que l'on retrouve sur les tapisseries, les draperies et les livres. Ce sont des dessins excessivement bien travaillés dans lesquels sont insérés des éléments dorés ou cuivrés. Leur principale utilité est d'illustrer les textes et d'y créer des repères visuels. À cette époque, la grande majorité des gens est toujours illettrée. Tout naturellement, les bibles et autres documents religieux seront le plus souvent enluminés, quelques textes profanes le sont également. Les enluminures adopteront le style en vogue au moment de leur création : celte, anglo-saxon, carolingien, roman ou gothique. Leur utilisation s'étalera jusqu'au XV^e siècle.

Tout comme les hiéroglyphes égyptiens, les enluminures constituent un ancêtre direct de la bande dessinée. Alors que les premiers sont une écriture imagée, les secondes sont une étape supplémentaire vers le 9^e art : on parle désormais d'illustrer des textes. Certaines enluminures iront même jusqu'à décomposer en image une action en train de se dérouler : il s'agit là, ni plus, ni moins, de raconter une histoire en la divisant en séquences, comme dans une BD.

Et quand arrive l'imprimerie...

Avec l'invention de l'imprimerie, tout va changer pour les artisans illustrateurs : leur travail pourra enfin être multiplié. Les images seront alors reproduites grâce à la gravure. Ce procédé nécessite que d'autres

artistes réinterprètent l'œuvre d'origine. L'un de ces maîtres sera le peintre et caricaturiste anglais William Hogarth (1697-1764).

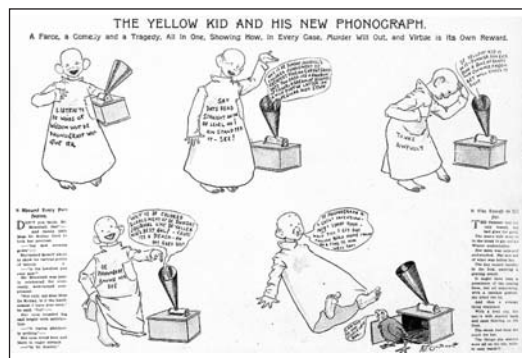
Toutefois, on doit le premier véritable album de bande dessinée au Suisse Rodolphe Töpffer (1799-1846). Les volumes de ce dernier racontent les mésaventures comiques de **M. Jabot**, un personnage souvent ridicule. Pour ce mode d'expression intitulé 'littérature en estampes', il utilisera un nouveau procédé lithographique.

Jusqu'à nos jours...

La multiplication des journaux, à laquelle s'ajoute l'amélioration des techniques d'impression, permet dorénavant d'entrer dans l'époque moderne de la BD et de rejoindre un vaste public. Le **Yellow Kid**, paru en 1896 dans un quotidien de New York s'adressait plus particulièrement aux immigrés arrivés récemment dans la métropole américaine. Ces gens, qui souvent maîtrisaient peu ou pas l'anglais, pouvaient ainsi comprendre une section du journal. Cette histoire est considérée comme la première bande dessinée de l'ère moderne.

De nos jours encore, les caricatures et les dessins satiriques publiés dans la presse attirent un grand nombre de lecteurs...

*Richard F. OUTCAULT, **The Yellow Kid**,
planche du 25 octobre 1896*



Éléments de lexique

Appendice : prolongement du phylactère reliant le dialogue au personnage qui parle.

Bande (strip) : suite de cases placées sur une seule ligne.

Bédéiste : personne qui crée des bandes dessinées.

Cadreur : ligne entourant le dessin, peut avoir divers formats.

Cartouche : encadré rectangulaire contenant des éléments narratifs et descriptifs assumés par le narrateur.

Case (vignette) : chacun des dessins composant une BD.

Crayonné : dessin original fait au crayon à la mine.

Découpage : manière de disposer les différentes cases sur une planche de BD.

Encrage : mise à l'encre du crayonné original.

Idéogramme : symbole remplaçant des mots et véhiculant une idée précise ou une émotion.

Lettrage : écriture des dialogues et descriptifs dans une BD.

Onomatopée : mot qui transcrit les sons (BOUM ! par exemple).

Phylactère (bulle) : trait, de forme souvent ovale et parfois rectangulaire, entourant les dialogues des personnages.

Planche : ce qui constitue une feuille originale d'une page de bande dessinée, doit son nom à la solidité du papier employé par les bédéistes.

Synopsis : court résumé d'un scénario.

Pour plus de vocabulaire, voir par exemple

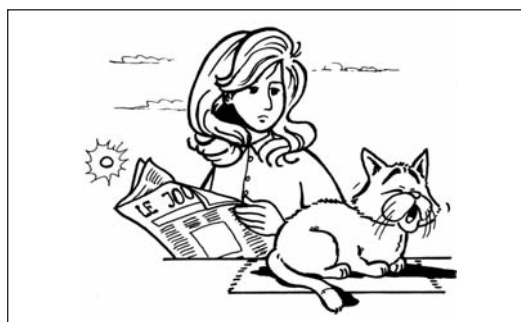
Le coin des bulles :

<http://lecoindesbulles.blogspot.com/2007/03/le-vocabulaire-de-la-bande-dessine.html>

Comprendre les codes et les conventions de la bande dessinée

Les codes

Pour entrer dans la bande dessinée, il faut connaître les codes de cet art. Lorsque nous lisons une BD, nous ne sommes pas toujours conscients des codes sous-jacents. Or, ces codes ne sont pas nécessairement connus de tous...



Le passage du temps est représenté de façon simple par le déplacement du soleil et de l'ombre du chat.

(Dessin : Jocelyn JALETTE)

En français, on lit toujours un texte de gauche à droite et de haut en bas. En BD également.¹ Si un auteur transgresse ce code ou si un lecteur l'ignore, la lecture va devenir problématique. Il en va de même pour les autres codes. Pourquoi arrivons-nous à percevoir aisément des concepts, pourtant moins évidents qu'on le croit, comme l'illusion du mouvement, la douleur, la peur, la chaleur, le temps qui passe, etc. Ainsi, par exemple, on dessine généralement un personnage qui s'en va vers une destination en pointant son allure vers la droite. Il reviendra d'un lieu en sens inverse. En faisant suivre son trajet avec le sens de lecture, il donne ainsi l'impression d'aller plus vite et de s'éloigner de son point de départ. Si le héros court, on créera l'illusion de la vitesse par l'emploi de traits qui semblent tracer d'où il vient.

Expressions verbales et habillement

Le personnage dispose généralement d'un habit qui permet de le distinguer parmi ses collègues. Nombre de héros semblent ainsi avoir une garde-robe très limitée. **Tintin**, en noir et blanc, ne se distinguait des autres que par sa houppie et ses culottes de golf. En couleur, le chandail bleu et les pantalons bruns ajoutent de la singularité au héros. Le petit **Jojo** de l'auteur Geerts porte toujours sa salopette rouge et sa casquette verte. Peu importe les aventures, beaucoup de personnages verront leur accoutrement varier très peu. Cela permet bien entendu au lecteur, qu'il sache lire ou non, de pouvoir identifier le héros d'un simple coup d'œil. D'ailleurs, certains corps de métier dans la société fonctionnent réellement ainsi, c'est le cas du pompier, du policier ou de l'infirmier, entre autres. Ce choix vesti-

mentaire unique se trouve davantage dans la bande dessinée humoristique, mais certaines BD réalistes utilisent également ce code de lecture.

Pour la même raison, un personnage vieillira rarement, sinon il deviendrait difficile pour le lecteur de le distinguer des autres personnages. Comment reconnaîtrait-on **Charlie** parmi les centaines d'individus qui figurent dans les planches de dessin de Martin Handford, s'il changeait toujours de garde-robe ou d'âge ?



*Martin HANDFORD,
Où est Charlie ? :
À Hollywood,
Le voyage fantastique,
Charlie remonte le temps,
Gründ, 1998*

Si un personnage peut se distinguer par un accoutrement bien à lui, tels **Astérix** ou **Spiderman**, une autre singularité possible, qu'on oublie souvent, est celle du langage. Beaucoup de héros disposent de ce qu'on pourrait presque appeler un cri de ralliement.

C'est-à-dire une expression qui permet de fédérer instantanément tous les lecteurs, à tel point qu'elle permet qu'on reconnaisse facilement ce personnage d'entre les autres. **Gaston Lagaffe**, avec son célèbre « *M'enfin!* », **Achille Talon** employant toujours l'interjection « *Hop!* » ou bien **Iznogoud** répétant sans se lasser qu'il veut devenir « *calife à la place du calife* » sont de puissants exemples. Cette dernière expression résume d'ailleurs à elle seule le but des aventures d'Iznogoud : un vilain grand vizir qui déploie toute son énergie à se débarrasser de son supérieur. Voilà jusqu'où peut mener une simple petite phrase servant de point de repère.

Le monde des personnages

L'occupation des personnages variera évidemment selon le contexte où ils évoluent. Leur travail doit généralement avoir un lien avec le sujet pour qu'ils aient à intervenir fréquemment dans le récit. Prenez comme modèle **Docteur Justice**, personnage de *Pif-Gadget*, son métier de médecin de l'Organi-

sation mondiale de la santé (OMS) est l'essentielle justification de ses aventures.

Un personnage n'est pas grand chose sans un milieu où évoluer. Par exemple, un archéologue devra évidemment voyager souvent. Sera-t-il rattaché à une université ou à un centre de recherche ? Où habite-t-il ? À quelle époque l'histoire se déroule-t-elle ? Dans quel pays ?

Certains personnages évoluent dans un milieu assez mal défini mais ça ne rend pas les histoires inintéressantes pour autant. Un pays, ou une époque, n'est pas toujours reconnaissable. Par exemple, la série fantastique **Thorgal** se déroule-t-elle au Moyen Âge ?... Dans quel pays nordique ?... Difficile à dire, mais cela n'affaiblit en rien la force de l'intrigue. Tout cela dépend du genre d'histoire que l'on veut raconter.

Les personnages secondaires doivent avoir une raison d'intervenir dans le monde du héros. Leur occupation viendra justifier cet élément. Il en va de même pour les éventuels



Jocelyn JALETTE, David Gérald saluant son modèle, *Docteur Justice* (d'après OLLIVIER et MARCELLO)

adversaires du héros. Il ne faut pas amener gratuitement les personnages à se côtoyer sans raison. Si on a un policier, son supérieur ou un criminel vont logiquement avoir à intervenir, mais ce n'est pas limité à ces évidences.

Les dialogues

Une bande dessinée est en soi une recherche d'équilibre entre texte et image. Il est inutile de décrire ce que l'on voit par une narration et le dialogue doit presque à lui seul rehausser ou compléter l'effet du dessin et non doubler l'information. Pour faciliter la lecture, il faut aussi éviter de surcharger de texte les cases.

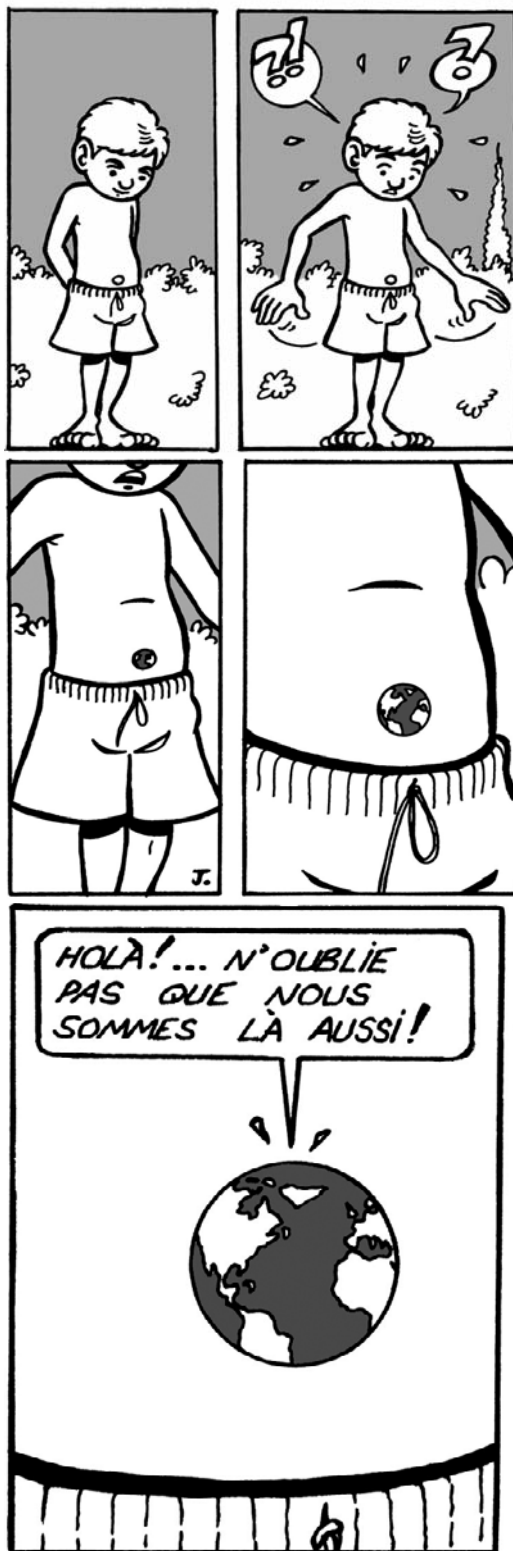
Le soin avec lequel sont choisies les formes des phylactères est important. Un dialogue verra son effet accentué par un contour approprié. Des glaçons seront accrochés aux bulles contenant des textes qui veulent exprimer la froideur d'une réplique. Des fleurs et des cœurs ajouteront un peu de romantisme aux dialogues et un phylactère en forme d'explosion aidera à comprendre la colère d'un personnage. Pour peu qu'on les connaisse, ce sont des codes visuels dont le sens est facile à capter, même par une personne en difficulté de lecture.

Ai-je besoin d'argumenter davantage en faveur de la pertinence de la BD comme outil incontournable pour l'alphabétisation ?

Jocelyn JALETTE,
bédéiste

1. À l'exception des mangas. La plupart des éditeurs français ont en effet adopté le sens de lecture japonais qui va de droite à gauche.

*Une histoire se comprend
avec peu de texte.
Dessin : Jocelyn JALETTE)*



Jocelyn Jalette, bédéiste québécois

Jocelyn Jalette est l'auteur de la série **David Gérald**, un Québécois d'origine haïtienne issu d'une famille préoccupée de justice sociale, d'égalité et de liberté.

Les quatre premières aventures ont été publiées dans la revue *Jeunes du monde* à partir de 1987. La suite de la série est parue sous forme mixte BD-roman alliant bande dessinée et chapitres écrits (publication aux Éditions du Soleil de minuit, Collection BD-rom) :

- > **Un peuple en otage**, 2001
- > **Échec à la guerre**, 2003
- > **Balle perdue pour David Gérald**, 2004.

La série continue ensuite avec des albums abordant des thèmes d'actualité, sous forme mixte également, mais sous celle de roman illustré-documentaire cette fois. Ces ouvrages parlent :

- > d'environnement dans **La grosse machine**, 2007
- > de démocratie dans **David Gérald affronte l'Harmatan**, 2007
- > des droits humains dans **Les chevaliers de la renaissance**, 2008.



On retrouve enfin David Gérald dans une BD historique, **La République assassinée des patriotes** (Soleil de minuit, 2009), qui raconte l'histoire du Québec sous la domination coloniale anglaise avec, en 1838, la tentative avortée des Patriotes d'instaurer une république pour faire respecter les droits du peuple...

Jocelyn Jalette est aussi coauteur, avec Tristan Demers, de **La bande dessinée en classe : Pour lire, écrire et créer !** (Éditions Hurtubise HMH, Collection Parcours pédagogiques, 2006) qui se veut une initiation à la bande dessinée à travers :

- > un survol historique de la BD dans le monde et ses différents courants artistiques ;
- > une démarche, étape par étape, proposant à l'élève de s'appropriier chacun des éléments essentiels à la réalisation d'une BD ;
- > des activités pédagogiques, accompagnées de fiches reproductibles, qui incitent les élèves à explorer cet univers et à réaliser des apprentissages, tout en sollicitant leur imaginaire.

Quelques fiches de l'ouvrage sont reproduites dans la partie *Documents pédagogiques* de la publication du Centre d'Art de Rouge-Cloître, **Jean-Claude Servais, dossier pédagogique** : www.globalcube.net/clients/rougecloitre/content/medias/download/presse/Servais_Dossier_pedagogique.pdf, pp. 17-25