

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)



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

Raowl T1 - Tebo © 2019 Dupuis



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.

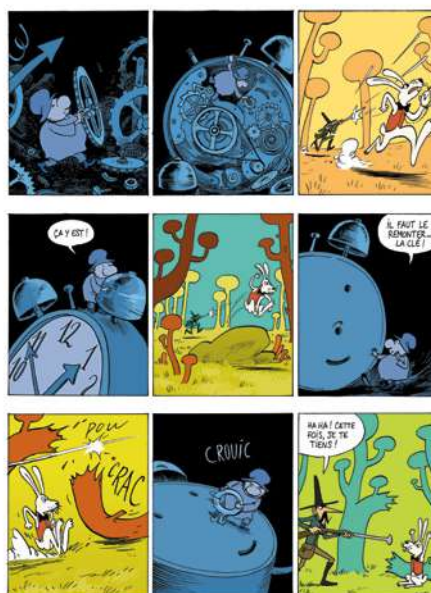
Récitatif : texte narratif contenu dans un cartouche. Précisions du narrateur.

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



Le Chasseur de rêves T1 - Martin Desbat © 2016 Sarbacane

LA FORME DES BULLES/PHYLACTÈRES

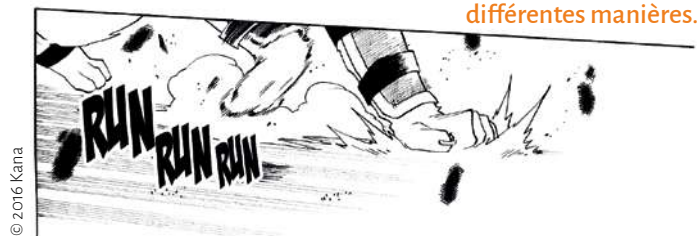
Bulle (ou phylactère) : espace de forme ovale ou rectangulaire, délimité par un trait, dans lequel sont inscrites les paroles ou les pensées des personnages. La bulle est reliée au personnage par un appendice.



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.



Une porte brisée ou ouverte brutalement



Des verbes exprimant le bruit visé

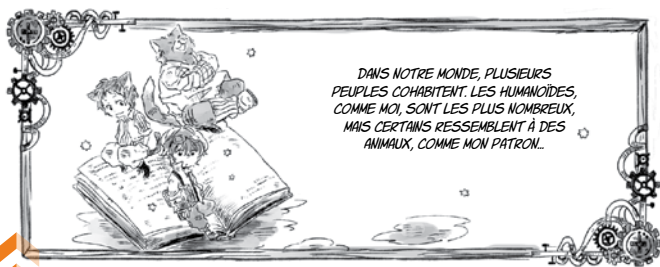


B. TECHNIQUES GRAPHIQUES POUR EXPRIMER UNE INTENTION

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 © Nickle / 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 Dargaud

- *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 effrayables 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 : pour quoi 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 – Midam

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 pré-requis 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 soufflé original.

Raowl 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.

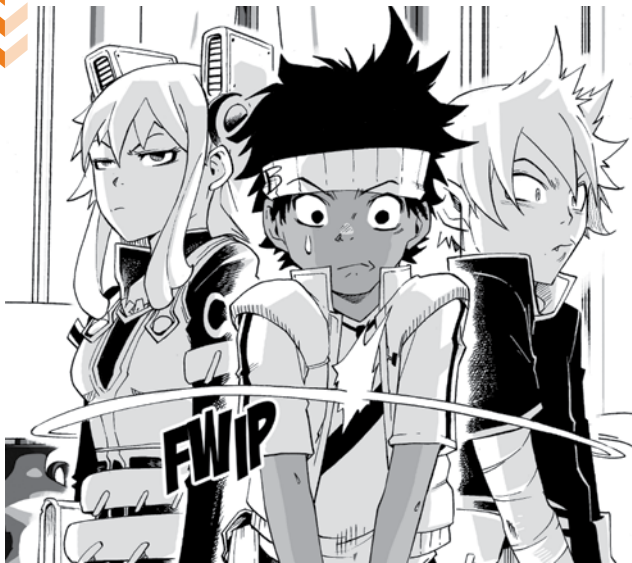
F. L'IRONIE

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 Th - 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 Friha © 2009 Gallimard



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).



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 - Lylian et Laurence Baldetti © 2013 Glénat / 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 Cenillier © 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.



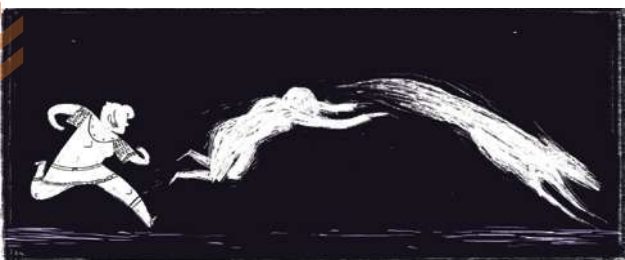
Le Réveil du Zéphire T1 - Karim Friha © 2009 Gallimard

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 !

Finalement, 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 désespérée 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 confidence, 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.