

**République Algérienne Démocratique et Populaire  
Ministre de l'Enseignement Supérieur et de la Recherche Scientifique  
Université Ibn Khaldoun Tiaret**

**Faculté des Sciences Humaines et des Sciences Sociales  
Ecole Doctorale de Français  
Pôle Ouest  
Antenne de Tiaret**

**Mémoire présenté pour l'Obtention du Diplôme de Magistère  
Option : Didactique et Sciences du Langage**

**L'APPORT DE LA BANDE DESSINEE DANS L'APPRENTISSAGE DU  
FLE.  
ETUDE DE CAS : CLASSE DE PREMIERE ANNEE MOYENNE  
OUED LILI - TIARET**

**Présenté et soutenu par  
M<sup>elle</sup>. HALES Latifa**

**Jury :**

**Président : Aicha BENAMAR**

**Rapporteur : Belkacem MEBARKI, Université d'Oran**

**Co-Rapporteur : Leila Dounia MIMOUNI, Université d'Oran**

**Examineur1 : Abdelkader GHELLAL**

**Examineur2 : Amar MAHMOUDI**

**Année Universitaire : 2007-2008**

# **DEDICACE**

Je dédie ce modeste travail à toutes les personnes qui m'ont encouragée et soutenue au cours de la réalisation de ce mémoire surtout mes parents : mon père et ma mère, à mes frères et leurs épouses, mes sœurs et leurs époux, à mes nièces Rofaida et Malek.

# REMERCIEMENTS

Je tiens à remercier mon directeur de mémoire : Monsieur Mébarki Belkacem.

Je remercie mon co-directeur de mémoire : mademoiselle Mimouni Dounia pour ses conseils et ses remarques judicieuses.

Je suis reconnaissante à monsieur Sghier Bachir pour m'avoir aidée à peaufiner ce mémoire.

Grand merci à tous les collègues enseignants et à tous les élèves qui m'ont aidée à la réalisation de ce travail sans oublier bien sûr les collègues étudiants de ma promotion.

## SOMMAIRE

<b>Dédicace</b>	
<b>Remerciements</b>	
<b>Introduction et problématique</b> .....	<b>1</b>
<b>Chapitre 1 : Le langage de la bande dessinée et son fonctionnement</b>	
Introduction.....	7
La définition de la bande dessinée.....	7
Les axes de lecture.....	13
Effets de texte.....	16
Effets de cases et effets de cadre.....	18
Les effets de la planche.....	25
Le récit dans la bande dessinée.....	28
Conclusion.....	34
<b>Chapitre 2 : Expérimentation et résultats</b>	
Introduction.....	37
Présentation du manuel.....	37
Le déroulement de l'expérimentation.....	39
Analyse des résultats.....	41
Conclusion.....	62
<b>Chapitre 3 : Réalités et perspectives</b>	
Introduction.....	65
Réalité du terrain.....	66
Perspectives.....	69
D'autres activités.....	78
Conclusion.....	81
<b>Conclusion générale</b> .....	<b>83</b>
<b>Bibliographie</b>	
<b>Annexes</b>	

## **Introduction et Problématique**

Diverses études empiriques et théoriques réalisées ont tendance à analyser le processus de l'acquisition d'une langue étrangère ou seconde. Ces recherches<sup>1</sup> nous ont permis de mieux comprendre ce phénomène et de découvrir ce qui se passe chez un apprenant en situation d'apprentissage.

L'acquisition d'une langue nécessite l'appropriation d'un savoir linguistique indispensable mettant en œuvre plusieurs facteurs pour que l'apprenant soit capable de communiquer et produire dans cette langue.

Dans cette perspective, nous focaliserons notre attention sur deux facteurs qui nous semblent essentiels :

1- Le premier est celui de la motivation qui relève de la psychologie sociale.

2- Le second facteur renvoie aux stratégies d'apprentissage. Elles peuvent être décrites comme l'enchaînement des opérations reflétant les choix faits pour atteindre de la façon la plus efficace un objectif défini à l'avance.

A partir de 1976, l'institution scolaire en Algérie a modifié les démarches traditionnelles. Cette méthode se fondait sur la lecture et la traduction des textes en langue étrangère, les points de langue étaient enseignés de manière déductive ; c'est-à-dire par la présentation des règles puis leur application à des cas particuliers sous forme de phrases et d'exercices répétitifs. Par conséquent, l'enseignant n'avait pas besoin de manuel, il choisissait les textes et préparait les exercices, posait les questions et corrigeait les réponses, il dominait entièrement la classe.

A l'apparition de la pédagogie par objectifs, l'élève est devenu l'acteur central de sa propre instruction. L'école est responsable en lui fournissant les moyens de construire lui-même son propre savoir. Et éveiller l'élève suppose de capter son attention, lui donner le désir d'apprendre. Il s'agit donc de favoriser un enseignement attrayant et efficace.

Les enfants aiment généralement les contes, les histoires et les bandes dessinées. Nous pouvons donc renforcer ce goût de lecture chez eux et c'est pour cette raison que nous avons choisi comme support didactique la bande dessinée, ce moyen d'expression qui a été souvent dénigré et dévalorisé au début par beaucoup d'auteurs.

---

<sup>1</sup> Nous nous référons à la recherche qui a été faite par Georges Daniel Véronique, *L'acquisition des langues étrangères et didactique du FLE*, DILTEC, Paris III, Université de Provence, Aile n°23-2005.

« La bande dessinée est mise à l'écart parmi les sous-littératures destinées aux illettrés de ce monde (...) qui ont besoin des images pour lire. Bon nombre d'éducateurs et d'éducatrices, de pédagogues et de parents ont déjà mené une lutte féroce contre la bande dessinée».<sup>1</sup>

Actuellement, la bande dessinée fait partie des programmes scolaires, elle commence à forcer la porte des écoles algériennes. Néanmoins, il reste beaucoup à faire pour convaincre les enseignants de son intérêt car nous constatons que la majorité d'entre eux accordent peu de place à ce moyen d'expression, quand il n'est pas parfois délaissé.

Un document authentique tel que la bande dessinée peut inculquer avec son caractère humoristique des notions chez l'apprenant. D'abord, pour sa puissance effective comme un facteur de motivation, ensuite pour les possibilités qu'offre cet attrait dans l'exploitation de la bande dessinée à des fins pédagogiques pour permettre aux élèves de progresser dans plusieurs domaines (l'enrichissement des moyens d'expression, la mise en correspondance des systèmes verbal et iconique).

« L'enfant est tout yeux, ce qu'il voit le frappe plus que ce qu'il entend »<sup>2</sup>

L'apprenant apprend mieux ce qu'il peut comprendre. Tous les enfants semblent comprendre une histoire en images même s'ils n'arrivent pas à déchiffrer son code linguistique, ils pourraient saisir le sens à travers une lecture iconographique. Mis en face d'un texte écrit dans une langue étrangère, l'apprenant rencontre des écueils dans la compréhension. Il pourrait en être autrement s'il est face à un texte illustré en images, l'apprenant pourrait en déduire le sens plus facilement.

Ainsi, pour Bruner<sup>3</sup>, l'acquisition des conduites langagières se réalise sous l'impact de deux facteurs : **exogènes** qui se rapportent aux interactions de l'entourage à travers la notion de « format » : lorsque nous procédons à une lecture d'un texte en images avec un enfant, nous allons mettre en place une série de règles, tant comportementales (ex : l'identification d'un objet) que verbales (ex : la dénomination de cet objet). Ces règles ont pour objectif de faciliter la perception par l'enfant des traits frappants de la situation, de focaliser son intention

---

<sup>1</sup> Annie Thériault, « *Des livres et des jeunes* », en 1994. [file:///E:/EF\\_Vol\\_241-2-L'apport de la bande dessinée\\_Art-06.htm](file:///E:/EF_Vol_241-2-L'apport de la bande dessinée_Art-06.htm).

<sup>2</sup> Georges Coulomb, *L'enseignement par l'image*, Ed Colin, p12.

<sup>3</sup> Nous nous référons à la synthèse qui a été faite de ses recherches par Daniel GAONAC'H, *Acquisition d'une langue étrangère*, Ouest Impressions Oberthur, 1990 ; p.11.

sur eux et de souligner les éléments verbaux qui permettent de les coder. C'est ici que les facteurs **endogènes** interviennent. Non seulement l'enfant construit et accumule de nouvelles connaissances mais il retrace surtout de façon interne celles qui sont fixées, pour les utiliser dans des représentations de plus haut niveau.

De ce fait, notre étude de la bande dessinée se situe principalement dans son rapport au visible et au lisible. Le rapport image-texte est toujours fructueux et agissant. Un document tel que la bande dessinée peut servir à l'apprentissage du FLE<sup>1</sup> mais ce moyen d'expression reste toujours un support pédagogique déficient aux yeux des enseignants.

A partir de cette problématique notre question de recherche est la suivante :  
Que peut apporter la bande dessinée comme outil pédagogique à l'oral et à l'écrit chez les apprenants de la première année moyenne dans l'apprentissage du FLE?

Cette question en interpelle d'autres :

1. Quels types d'extraits figurent dans le manuel scolaire de la première année moyenne ?
2. Quelle place accordent les enseignants à l'utilisation de la bande dessinée ?
3. Comment s'effectue l'exploitation de la bande dessinée en classe ainsi que dans le guide de l'enseignant ?
4. Quels sont les objectifs pédagogiques prévus dans le manuel par le biais de la bande dessinée ?
5. Quelles sont les compétences linguistiques qui peuvent être inculquées chez les apprenants par le biais de la bande dessinée ?

L'objet de notre travail se situe donc dans le cadre pédagogique de la bande dessinée au niveau de la première année moyenne visant à montrer l'utilité de cet outil à l'oral et à l'écrit dans l'acquisition d'une langue étrangère, en l'occurrence la langue française. Nous pourrions suggérer ensuite quelques méthodes et techniques pour l'exploitation de la bande dessinée.

Pour atteindre ces objectifs, nous émettons les hypothèses suivantes :

1. L'utilisation de ce support, telle qu'elle est pratiquée actuellement, favorise peu ou pas l'apprentissage visé.

---

<sup>1</sup> Français Langue Etrangère.

2. Les types d'extraits figurants dans le manuel ne répondent pas aux besoins des apprenants visés.
3. Les enseignants rencontrent des difficultés lors de l'exploitation de la bande dessinée.

Le cadre méthodologique dans lequel s'articulera l'objet de notre recherche englobera différentes approches. Nous procéderons à une approche descriptive et une approche analytique de types d'extraits de bande dessinée figurant dans le manuel scolaire de la première année moyenne pour essayer de déterminer s'ils favorisent la réalisation des objectifs assignés.

Une question qui nous paraît fondamentale, consiste à démontrer comment la bande dessinée est perçue par les enseignants. Pour répondre à cette question, nous adresserons un questionnaire aux enseignants et nous consacrerons des séances d'entretien qui nous permettent de connaître leur point de vue à propos de la manière d'aborder et d'utiliser la bande dessinée, de la fréquence de son utilisation ainsi que ses objectifs pédagogiques.

Pour confirmer ou infirmer nos hypothèses, nous aborderons les techniques et les méthodes utilisées par les enseignants dans l'exploitation de la bande dessinée dans le cadre de tests proposés à des échantillons représentatifs d'élèves de la première année moyenne. Nous analyserons ensuite les résultats et les stratégies mises en œuvre par les enseignants et les difficultés rencontrées lors de son exploitation et sa lecture par les élèves.

Notre étude sera consacrée aussi aux apports de la bande dessinée de manière générale où nous essayerons de définir celle-ci par l'étude de la dialectique texte écrit/image en prenant en compte la dimension culturelle et interculturelle.

Diverses approches ont été retenues dans l'exploitation de la bande dessinée, approche iconique, cognitiviste, psychophysique. Enfin, et surtout, nous nous référerons tout au long de ce travail à l'approche pédagogique pour évaluer l'apport de la bande dessinée dans l'enseignement du FLE.



**CHAPITRE I :**  
**LE LANGAGE DE LA BANDE DESSINEE ET**  
**SON FONCTIONNEMENT**

## **Introduction**

La bande dessinée est un récit complexe qui combine le texte et le dessin. Pour bien comprendre et décrire ce moyen d'expression, il est impératif de connaître les matériaux et les règles de son fonctionnement. Ce premier chapitre nous permettra de définir des éléments qui caractérisent la bande dessinée afin de comprendre le fonctionnement de son langage.

### **1. La définition de la bande dessinée**

La bande dessinée est appelée aussi par l'acronyme BD ou bédé ou B.D, les sémiologues ont inventé récit « verbo-iconique », « scripto-visuel », « conico-diégitique », « narrativo-figuratif ». Ce moyen d'expression est défini par l'auteur et théoricien Scott Mc Cloud comme « La juxtaposition volontaire des images picturales et autres en séquences destinées à transmettre des informations et/ou provoquer une réaction esthétique chez le lecteur ». <sup>1</sup>

Il est difficile de trancher dans la définition de la bande dessinée car ses caractéristiques ne lui permettent pas de s'enfermer dans un moule. La bande dessinée fait partie incontestablement du domaine des histoires en images mais sous une forme évoluée qui la distingue fortement d'autres domaines :

La bande dessinée serait un récit (mais elle n'est pas forcément un récit...) constitué par des images dues à la main d'un ou plusieurs artistes (il s'agit d'éliminer cinéma et roman-photo), image fixe (à la différence du dessin animé), multiples (au contraire du cartoon) et juxtaposées (à la différence de l'illustration et du roman en gravures...) mais cette définition s'applique encore très bien à la colonne Trajane et à la tapisserie de Bayeux...<sup>2</sup>

La définition de la bande dessinée ne se limite pas à la définition de ses composants mais elle se caractérise par deux traits pertinents souvent érigés :

- en un texte ou des dialogues compris à l'intérieur des images.
- dans l'enchaînement des vignettes d'un personnage central ou d'un groupe de Personnages.

Partant de ces deux définitions, la bande dessinée combine ainsi dessins et textes sous forme de bandes : c'est une suite de cases racontant une histoire en image

---

<sup>1</sup> Scott Mc Cloud, *L'art invisible*, Vertige Graphic, 1999, p. 10.

<sup>2</sup> Walter et David Pascal, *Antécédents et définition de la bande dessinée*, Ed Comics, p.11.

## 1.1. Les éléments constitutifs de la bande dessinée

Les auteurs se mettent d'accord sur un certain nombre de mots qui définissent et décrivent les éléments dont sont composées les bandes dessinées :

**La case** est une vignette contenant un dessin. A noter qu'une bande dessinée n'a pas forcément de cases. Le trait, souvent noir qui encadre la case ne définit pas la bande dessinée. Il est fréquent mais pas indispensable.

**Le strip** est un mot d'origine anglaise qui signifie bande ou bandeau et qui est une suite de cases disposées sur une ligne.

**La planche** est un ensemble de cases, souvent disposées sur plusieurs lignes. Le mot planche est appliqué généralement au document original.

**Les bulles ou phylactères** sont des textes intégrés aux vignettes destinées à la transcription des paroles des personnages de l'histoire. Les bulles ou ballons prennent souvent la forme ronde ou rectangulaire. Pour les pensées ou les rêves, elles ont souvent une forme de nuage. La « queue » de la bulle est rattachée au personnage qui parle.

**Les récitatifs** : sont des panneaux situés généralement au bord des vignettes où sont inscrites les paroles du narrateur en indiquant les lieux, les circonstances ou la chronologie des événements, ils sont nommés aussi « encadré narratif », « cartouche » ou « pavé narratif ».

## 1.2. La bande dessinée est un art

Picasso, un jour, a eu une réflexion étonnante sur la bande dessinée disant :

« La seule chose que je regrette dans ma vie, c'est de ne pas avoir fait la bande dessinée »<sup>1</sup>.

Cette déclaration nous permet de déterminer la place qu'a pu prendre la bande dessinée dans le monde des arts, à savoir le neuvième art. Néanmoins, elle reste un art sous-estimé par rapport aux autres tels que le cinéma, le théâtre et la peinture.

Selon Didier Quella-Guyot la bande dessinée « est un art du dialogue, au même titre que le théâtre, un art de la mise en images au même titre que le cinéma, mais également un art du dessin lequel moins valorisé que la peinture a en plus le tort d'être colorié. »<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup> Annie Baron, *Que sais je ? La bande dessinée*, Presses Universitaires de France, 1994, p.3.

<sup>2</sup> Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP, p7.

Bien que cet art du récit ait plus de cent ans et qu'il soit marqué de nombreux chefs d'œuvres, il ne trouve pas un écho retentissant chez le lectorat, peu valorisé par la critique journalistique et la critique télévisuelle. L'un des facteurs de cet ostracisme est dû probablement au caractère hybride de la bande dessinée qui mêle les textes et les dessins ce qui lui donne un aspect distrayant, ludique, bon uniquement pour un public d'enfants et d'adolescents.

La bande dessinée ne doit pas être considérée comme un passage pour accéder à la lecture des romans. C'est un moyen d'expression à part, une mosaïque d'histoires et de dessins qui est fondée sur des critères et des techniques comme tout autre art. La bande dessinée s'inspire de plusieurs genres policier, autobiographique....etc. Elle trouve son inspiration dans les thèmes populaires tout en ayant un certain impact sur la langue et la culture du pays concerné. Sa conception décrit l'évolution incessante de ses techniques ainsi qu'une réflexion constante sur ses possibilités de communication.

Selon Emile Benveniste : « la signifiante de l'art ne renvoie donc jamais à une convention identiquement reçue entre partenaires. Il faut en découvrir à chaque fois les termes qui sont illimités en nombre, imprévisibles en nature, donc à réinventer pour chaque œuvre»<sup>1</sup>.

Ce moyen d'expression est un champ artistique ouvert et libre, l'auteur stylise en transgressant les normes et les codes pour laisser ses empreintes dans le but de personnaliser, d'adapter, de transformer son œuvre. Tous les éléments textuels et visuels sont des traits pertinents qui servent à l'écriture de l'histoire. Chacun joue un rôle prépondérant dans sa création, tout est signe et tout signe renvoie à un ou des sens.

### **1. 3. La solidarité des images comme principe fondateur**

Il faut reconnaître que le principal fondement de la bande dessinée est la mise en relation d'une succession d'images. Cette relation établie entre les images nécessite la participation de plusieurs éléments, le premier critère de ce fondement est la solidarité iconique.

Pour Thierry Groensteen, « on définira comme solidaires les images qui, participant d'une suite, présentent la double caractéristique d'être séparées (...)

---

<sup>1</sup> Emile Benveniste, *Sémiologie de la langue*, La Haye. Mouton & Co. 1969, p.129

et d'être plastiquement et sémantiquement surdéterminées par le fait même de leur coexistence. »<sup>1</sup> Comme il ne suffit pas d'aligner des mots pour faire une œuvre littéraire, pour la simple raison que « de tous les matériaux que l'humanité peut utiliser entre autres à des fins d'art, le langage est peut-être le moins spécifique, le moins étroitement réservé à cette fin »<sup>2</sup>

La bande dessinée rencontre le même problème que celui du texte littéraire, il ne suffit pas d'aligner des images pour avoir une bande dessinée. Bien d'autres facteurs interviennent tels que la nature des images et leur mode d'articulation et de production. Nous allons donc traiter des différentes techniques dont usent les auteurs pour créer des bandes dessinées.

#### **1. 4. Des techniques parallèles : cinéma et bande dessinée**

A son origine, au milieu du XIX siècle, la bande dessinée emprunte à d'autres arts comme la peinture, l'art statuaire, la photographie et le cinéma, un certain nombre de techniques pour tenter d'atteindre ce but. Mais par sa spécificité même, elle crée rapidement son vocabulaire et elle continue de trouver des techniques nouvelles pour résoudre une gageure : parvenir à ce que des images donnent l'illusion du mouvement.

Les analogies qui existent entre le cinéma et la bande dessinée sont très flagrantes. Si nous nous mettons face à une bande dessinée, nous regardons les images se dérouler comme une pellicule cinématographique. Mais l'originalité de l'auteur réside dans le parallèle systématique qu'il établit entre ces deux modes d'expression artistiques, si les exemples puisés dans le 7<sup>ème</sup> art et le 9<sup>ème</sup> art soulignent leur point commun, ils mettent aussi en valeur leurs particularités.

Comme le cinéma, la bande dessinée a trouvé son langage. De la syntaxe élémentaire des débuts, juxtaposant des images, elle est passée à un type de récit plus complexe, à une dialectique des images. Les termes employés sont des termes empruntés au cinéma tels que : cadrage, travelling, zoom, panoramique et qui représentent des mouvements de caméra.

#### **1. 5. Le mouvement dans l'image fixe**

La représentation du mouvement est indispensable dans la bande dessinée, ce caractère lui permet d'échapper au statisme des histoires illustrées et de se distinguer de l'art pictural. Les dessinateurs s'efforcent de créer un ensemble de signes graphiques

---

<sup>1</sup> Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Presses universitaires de France, 1999, p.21

<sup>2</sup> Gérard Genette, *Fiction et diction*, Paris., Le Seuil, 1991, p.11

à la fois conventionnels et modulables pour faire de la bande dessinée une bande animée.

Dans l'analyse des mouvements images concernant la théorie du cinéma, l'image a été définie de cette manière : « Ce n'est pas une énonciation, ce ne sont pas des énoncés. C'est un énonçable. Nous voulons dire que, lorsque le langage s'empare de cette matière (et il le fait nécessairement), alors elle donne lieu à des énoncés qui viennent dominer ou même remplacer les images et les signes, et qui renvoient pour leur compte à des traits pertinents de la langue... »<sup>1</sup>

T. Groensteen<sup>2</sup> voit que le statut d'énonçable peut et doit être étendu à toute forme d'image. Néanmoins, ce concept est insuffisant pour bien définir son potentiel sémantique. En effet, l'image n'est pas seulement un énonçable mais elle est aussi un descriptible et un interprétable. Le sens que construit le lecteur (d'une bande dessinée) ou le spectateur (d'un film) nécessite deux procédés : la description et l'interprétation. Cette appropriation peut amener à une conversion en énoncé comme elle peut conduire aussi à un jugement esthétique qui valorise l'image en sa qualité d'appréciable.

Les auteurs ont ainsi recours à différentes techniques pour donner l'illusion du mouvement :

- La figuration classique par le dessin en « instantané » du sujet en mouvement. Les personnages et les objets sont représentés dans une phase de mouvement sans mouvements ni lignes directionnelles.

Exemple :



3

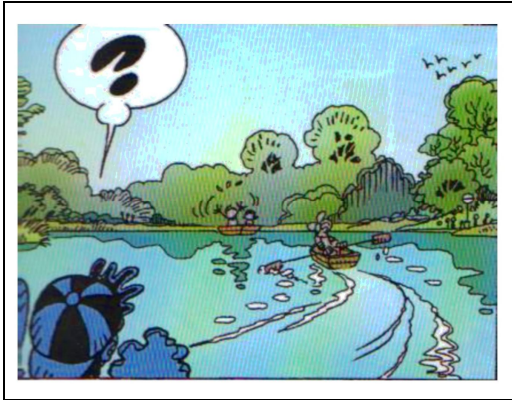
- Les traînées de vitesse : Faire figurer derrière le sujet en mouvement des traînées graphiques variables pour figurer le déplacement du sujet.

<sup>1</sup>Gilles Deleuze, *Cinéma2 :L'image-temps*, Paris, Minuit, 1985, p.43

<sup>2</sup>Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France, 1999, p125.

<sup>3</sup>Herman, *Qui est renard bleu ?* Dupuis, 2002, p38.

Exemple :



1.

- L'effet stroboscopique : décomposition des mouvements à l'intérieur de la même case. Ce procédé est utilisé principalement dans les bandes dessinées d'humour car il donne un effet de gag en exprimant la frénésie des gestes, l'excitation. Il est aussi utilisé dans les mouvements d'un galop.

Exemple :



2

- Les raccords de mouvement : succession de deux images sous le même angle avec départ et fin du mouvement. C'est la reconstitution de la trajectoire du déplacement rendue dans l'espace avec une ellipse pour supprimer les éléments qui ne sont pas indispensables à la compréhension du mouvement.

Exemple :



3

<sup>1</sup> Laudec/ Cauvin, *Cédric11, Cygnes d'étang*, Dupuis, 1997, p29

<sup>2</sup>Raoul Cauvin/ Bedu, *Dites-moi tout !* Dupuis, 1994, p28.

## **2. Les axes de lecture de la bande dessinée**

La lecture d'une bande dessinée est « le fruit d'un réseau d'écritures qui se complètent, se pénètrent, et la lecture d'un réseau de signes, d'effets, qui trament, tissent, construisent peu à peu l'histoire, toute l'histoire. »<sup>1</sup>. La lecture de la bande dessinée relève du même procédé que celui d'un livre classique dans le sens où le lecteur parcourt une bande dessinée de gauche à droite et de haut en bas, à l'intérieur de la case et d'une case à l'autre, il descend ensuite de bande en bande puis il progresse de page en page, de détail en détail car chaque élément a un sens même s'il s'agit des petites unités qui ne nous semblent pas nécessaires.

### **2.1. Les ellipses**

L'ellipse est un élément de la grammaire de la bande dessinée. C'est un procédé qui consiste à abrégé le déroulement d'une action en évitant certaines étapes. Scott Mc Cloud, spécialiste du 9<sup>ème</sup> art, affirme que « dans la BD le plus mystérieux c'est ce qui se passe entre les cases. »<sup>2</sup>

Quand le lecteur est mis en face d'une bande dessinée, il observe une chaîne d'images distinctes mais il saisit une idée unique. Alors l'ellipse est représentée par un espace vide qui a pour but de distinguer les espaces et les représentations contenues dans chaque image.

Elle porte divers noms « espace inter-iconique », « l'entre-image » ou « l'inter-case ». La dimension des séparations varie peu au sein d'une même œuvre. Cette variation indique une ellipse plus ou moins longue. L'espace entre deux cases est souvent blanc, il peut être coloré pour désigner une valeur dramatique ou symbolique.

### **2.2. Les raccords**

La bande dessinée est une succession d'images qui donne l'illusion de la durée par une série de cases. Chaque case possède une valeur propre qui, reliée aux autres, fait progresser le schéma narratif. Le narrateur établit des liaisons dans le but de raconter et d'assurer la bonne compréhension de l'histoire. Ces liaisons sont appelées les raccords.

Didier Quella-Guyot a défini les raccords comme un procédé qui sert à la répétition d'un élément visuel et /ou textuel dans le but de relier deux images pour

---

<sup>1</sup> Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP, p9.

<sup>2</sup> Scott Mc Cloud, *L'art invisible*, Vertige Graphic, 1999, p. 19



favoriser la progression narrative : « Les raccords en BD ont au contraire des effets centripètes, les images ne sont pas solitaires mais solidaires. »<sup>1</sup>

Les éléments visuels et textuels sont agencés d'une certaine manière afin de donner une cohérence au récit : les cases entre elles, les bandes entre elles, dans cette combinatoire savante qui est la planche. Il y a presque toujours une liaison de nombreux types de raccords (raccords visuels, raccords textuels, raccords intérieurs et extérieurs) qui sont répétés de façon flagrante et qui conduit le lecteur à compléter mentalement ce qui n'est pas raconté par la bande dessinée

### **2.3. Le rapport texte/image dans la bande dessinée :**

Savoir lire une bande dessinée, cela consiste à interpréter verbalement tout ce que nous avons enregistré ou deviné d'après le graphisme : « La lecture des bandes dessinées est un va-et-vient continu entre l'image et la parole : même si la plus forte impression est donnée par l'image, qui captive dès l'abord l'attention, c'est le texte écrit qui précise et met en ordre le déroulement de l'action ».<sup>2</sup>

A partir de cette définition, nous pensons que le texte est facultatif, un avantage et pas une nécessité car son rôle a pour but d'orienter le lecteur à la lecture de l'image. Alors la définition de la bande dessinée ne se limite pas à la relation qui existe entre texte et image puisqu'il y a des bandes dessinées muettes.

Dans un article célèbre, R. Barthes nommait deux fonctions de messages linguistiques par rapport au message iconique : l'ancrage et le relais. Toute image étant polysémique, le message linguistique aide à identifier et interpréter la scène représentée. « Il dirige le lecteur entre les signifiés de l'image, lui en fait éviter certains et en recevoir d'autres »<sup>3</sup>. C'est la fonction de l'ancrage.

En ce qui concerne l'autre fonction, Barthes écrivait : « La fonction de relais est plus rare (du moins en ce qui concerne l'image fixe) ; on la trouve surtout dans les dessins humoristiques et les bandes dessinées. Ici la parole (le plus souvent est un morceau de dialogue) et l'image sont dans un rapport de complémentaire... »<sup>4</sup>

Le fonctionnement du récit dessiné est dans l'interaction du texte et de l'image, l'histoire étant non pas véhiculée par l'image et /ou le texte mais littéralement créée par

---

<sup>1</sup> Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP, p 27

<sup>2</sup> Antoine Roux, *La bande dessinée peut être éducative*, Editions de l'Eole, Paris 1970, p

<sup>3</sup> Roland Barthes, *Rhétorique de l'image*, Communications. n°4. Paris, Le Seuil, 1964, p.44.

<sup>4</sup> Ibidem, p45.

leurs rapports réciproques. Selon D. Quella-Guyot<sup>1</sup>, dans certains cas, cette interaction est « répétitive », la plupart du temps elle est « complémentaire » et quelques fois « concurrente ».

### ***2.3.1-Répétition texte / image***

La redondance commune autrefois en bande dessinée entre texte et dessin témoignait de l'autorité du texte sur l'image. Le texte avait un rôle primordial et la fonction de l'image était souvent là pour l'illustrer. Cependant la répétition totale est impossible car l'image est suggestive, elle révèle toujours des indications et des informations que le texte ne peut pas toujours reproduire. Et réciproquement.

### ***2.3.2.-Complémentarité texte / image***

L'idée que l'image reflète ce qui est écrit dans le texte ou un support visuel supplémentaire ayant pour fonction l'illustration est un contresens. Le message visuel et textuel dans la bande dessinée raconte ce qui se passe dans les cases. Texte et image se complètent généralement, unissent leur force pour faire passer le message qu'aucun des deux ne serait capable de faire seul. L'un et l'autre guident alors l'interprétation, réduisent la polysémie de l'image ou le flou sémantique des paroles. Il suffit d'enlever les paroles de leur contexte imagé pour nous rendre compte que nous ne savons plus nous repérer. Réciproquement, l'image ne fournit pas des informations précises si le texte n'assure pas sa fonction d'ancrage, à savoir clarifier, identifier, localiser.

### ***2.3.3-Concurrence texte / image***

Dans la bande dessinée, il est incontestable que la surface imagée est supérieure à la surface lettrée, ce que l'expression « bande dessinée » a décrété depuis longtemps : « La question de la primauté est un faux problème puisque la bande dessinée se définit généralement par cet amalgame modulable de textes et d'images qui se rendent mutuellement service, ce qui exclut l'idée que l'un est soumis à l'autre »<sup>2</sup>.

Nous pouvons rencontrer une bande dessinée sans paroles, mais jamais une bande dessinée sans images. Alors, il est inutile de savoir si le dessin l'emporte sur le texte ou le contraire, pour la simple raison qu'il y a un équilibre dans l'apport d'informations véhiculées par l'un et par l'autre. Si certaines images sont muettes, cela signifie que le dessin est tout puissant, comme nous constatons dans certaines cases l'omniprésence du texte.

---

<sup>1</sup> Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP, p.31.

<sup>2</sup> Ibidem, p33.

### **3. -Les effets de textes**

La bande dessinée ne se réduit pas à un ensemble de codes. De ce fait, des effets peuvent être créés. Ces effets doivent être toujours liés au contexte (cadrage, bulle, image). Il est nécessaire d'étudier une bande dessinée pour en faire ressortir les codes, car ce qui compte est de connaître la façon dont l'histoire est racontée. Il y a donc une construction technique, narrative et esthétique.

#### **3.1. -Effets de bulles**

**3.1.1. La bulle** se trouve un signe d'emblée représentant le neuvième art. Elle en est un procédé très couramment utilisé mais pas indispensable pour créer une bande dessinée, ni même pour insérer les paroles dans une case. Selon Didier « La bulle est un compromis entre le visible (décor) et l'audible (la voix) »<sup>1</sup>.

Généralement les bulles sont placées de gauche à droite et de haut en bas pour interpréter les paroles et leur chronologie. Cette position permet au lecteur d'entendre les personnages avant qu'il les identifie.

La place de la bulle ne se déduit plus en première instance de celle du locuteur, mais bien de sa possibilité d'insertion dans la structure moléculaire que dessine l'ensemble des bulles. Elles peuvent suggérer par leur traitement graphique des renseignements particuliers tels que : le ton, les intentions sympathiques ou agressives, émotions ou états d'âmes.

Quella-Guyot<sup>2</sup>, dans son livre « Explorer la bande dessinée », nous explique les quatre effets des bulles :

- 1- des bulles enchaînées appartiennent à un même personnage.
- 2- un dialogue rapide est suggéré par une alternance de bulles très proches.  
Le brouhaha ou les disputes sont représentés par une superposition anarchique des bulles.
- 3- une bulle peut désigner par son appendice un personnage signalé à l'intérieur d'un lieu sans être vu. Ainsi qu'elle peut renvoyer à un personnage qui est à l'extérieur de la case la « voix off ».
- 4- une petite bulle en arrière-plan peut indiquer un personnage en retrait que nous n'entendons pas encore.

---

<sup>1</sup> Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP, p46.

<sup>2</sup> Ibidem, p.47

### **3.1.2. *L'expression du silence***

L'auteur peut exprimer le silence en utilisant des bulles vides ou des bulles contenant des signes de la ponctuation. Ils sont très souvent employés pour manifester la surprise (!) ou l'étonnement (?). Ce sont des bulles silencieuses qui évoquent les sentiments et les états d'âme.

Selon Jacques Drillon chaque « fragment peut prendre un texte affirmatif, pour ne pas dire péremptoire ; il peut même acquérir un pouvoir exclamatif ; mais ailleurs le sentiment produit sera d'indifférence, d'impassibilité ou de lassitude ; ailleurs encore, les phrases pointées ont un effet comique, ou suggèrent l'agitation»<sup>1</sup>.

Nous pouvons déduire que la bulle est un segment pertinent pour la compréhension du récit : elle peut ponctuellement inciter au déchiffrage, elle attire le lecteur sur un locuteur en désignant explicitement sa position...

## **3.2. Effets de lettres / Effets de sons**

### **3.2.1. *La bande-son***

En lisant une bande dessinée, le lecteur se sent face à une scène de théâtre ou devant un film. La bande-son est un concept qui caractérise ce moyen d'expression. C'est un mot emprunté au cinéma et qui renvoie à l'onomatopée. Elle est utilisée à côté ou à l'intérieur de la bulle pour imiter les sons et les bruitages. C'est une représentation de la réalité, l'auteur ne les utilisant qu'en fonction de besoins déterminés ou de leur pertinence auditive. Les onomatopées sont beaucoup plus variées dans les bandes humoristiques que dans les séries d'aventure de facture classique.

### **3.2.2. *L'onomatopée :***

L'onomatopée est un mot imitant un bruit ou représentant l'extériorisation d'un état d'âme. C'est un mot créé de voyelles et de consonnes liés au bruit ou au son qu'il représente. Il est utilisé indifféremment à l'intérieur ou à l'extérieur des bulles étant lié au personnage ou à l'action. Le choix des lettres et leur forme renvoie à la particularité du son ou du sentiment (lettres rondes pour un bruit sourd, en dent de scie et pointues pour un bruit aigu... etc.). La taille de la lettre dépend de l'intensité du bruit, elle pourra être pleine, vide, en couleur, cernée d'un trait de contour. Elle suivra le mouvement ou les variations d'intensité (courbe pour un mouvement tournant...etc.)

---

<sup>1</sup>Jacques Drillon, *Traité de la ponctuation française*, Paris, Gallimard 1991, p. 131

Il existe un code international de l'onomatopée, mais l'auteur est libre, il peut créer des mots nouveaux plus expressifs, originaux ou qui servent mieux le dessin et la narration. Ce travail est lié au dessin mais il est purement un élément graphique.

### **3. 3. Effets de textes / Effets d'images**

Les textes de la bande dessinée sont souvent écrits en caractère d'imprimerie ou de dactylographie (écriture en majuscule, rarement en minuscules). L'auteur est libre de styliser à sa façon le lettrage dans la mesure où son message est identifiable et que le dessin et le texte forment une architecture harmonieuse.

Selon Quella-Guyot « le mot tend vers l'image et le dessin se fait mot. Le mot et la chose : du bruit à voir et à entendre. Le traitement se fait ludique »<sup>1</sup>. Dans la bande dessinée, il y a une relation de réciprocité entre le texte et l'image. Les bruits peuvent envahir le dessin, s'y combiner même, leur disposition graphique devient le signifiant principal, élément dynamique du montage, c'est-à-dire qu'il n'existe pas une dichotomie entre l'image et le son.

La variation de la taille des caractères par laquelle sont écrits les mots, joue un rôle essentiel dans la puissance du son et des mots ; cette variation informe le lecteur sur l'intensité du mot et du bruit. L'épaisseur des caractères peut marquer le ton de la voix comme l'espacement des caractères qui indique la durée plus ou moins du son. Ainsi que l'évolution de la graphie suggère la progression du ton ou du bruit.

### **4. Effets de cases et effets de cadres**

La case est l'unité minimale dans la bande dessinée, il faut avoir au moins deux cases pour parler de récit iconique. C'est pourquoi l'image BD est qualifiée d'images « séquentielles ». La case n'est pas le récit mais elle porte les éléments narratifs qui racontent le récit. Chacune représente une pièce de puzzles narratifs. Elle est une surface variable ; elle peut prendre diverses formes : carrée, rectangulaire, ronde, penchée, horizontale, verticale.... Sa forme dépend de la quantité d'informations qu'elle transmet, du rythme à créer, de l'effet à produire. Toute case fait partie de planche et en soi, le spectateur-lecteur découvre un petit univers avec ses règles propres et des éléments composites (figuration, paroles, bruitage, idéogrammes....).

---

<sup>1</sup> Didier Quella-Guyot., *Explorer la bande dessinée*, .CRDP, .p59

Pour Quella-Guyot qui « dit « case » dit « caser », c'est à dire « cadrer » une fraction d'espace-temps en tenant compte des autres cases, des autres portions spatio-temporelles qui l'entourent et, donc, la conditionnent »<sup>1</sup>.

La case est l'ensemble du dessin et du cadre. Le récit occupe une place prépondérante dans la case : les représentations temporelles trament peu à peu l'histoire avec les dits (le dessin et les mots) et les non-dits (ce qui se passe entre les cases).

Nous savons qu'il existe une parenté entre le cinéma et la bande dessinée. Cette parenté peut amener le lecteur à assimiler la technique des deux médias comme la variation des angles, l'échelle des plans et le principe de la fragmentation. L'une des plus frappantes concerne le cadre :

Au cinéma, le cadre est une donnée résolument fixe et pour tout dire absolue : entre la prise de vue et celui que révèle la projection, il y a redondance obligée. Les proportions de l'image sont inscrites dans la réalité matérielle du film. Il existe certes différents formats ou plus exactement différentes proportions (1.25, 1.33, 1.66...) mais il est peu fréquent, et difficile d'en utiliser plusieurs à l'intérieur du même film.<sup>2</sup>

Alors que dans la bande dessinée, le cadre est un élément fondamentalement variable, il est élastique, il peut être horizontal, vertical et circulaire, chaque forme caractérise une représentation précise. Le cadre est un idéogramme, c'est-à-dire une convention à laquelle nous pouvons prêter un nombre d'informations, il est courant mais il n'est pas indispensable. Quand il est neutre, sa fonction a pour but de séparer le dessin des autres.

#### **4. 1. Choix des variations de cadrage et des mouvements panoramiques**

Le dessinateur construit son image dans les variations de son cadre. Il organise l'espace à dessiner à sa façon : ici l'image prend deux valeurs à la fois, par l'importance de son cadre et par le rapport qui existe entre sa surface et les autres vignettes voisines.

Le modèle courant est représenté par la succession de trois ou quatre images par bandes horizontales, mais ce n'est qu'à l'intérieur de ce schéma que le dessinateur va privilégier certaines de ces images dans le sens horizontal ou vertical ou dans les deux sens à la fois vouant par là telle ou telle d'entre elles à jouer un rôle particulier dans l'ensemble. En fait, cette variation dépend des nécessités dramatiques ou spectaculaires

---

<sup>1</sup>Didier Quella-Guyot., *Explorer la bande dessinée*, .CRD, p.77

<sup>2</sup> Gilles Deleuze, *L'Image-mouvement*, Editions de Minuit, 1983, p24-25 .

de chaque séquence. En vérité, elle est due aux véritables mouvements : nous pourrions parler de travelling, de panoramiques perceptifs, analogues de leurs effets aux mouvements de l'objectif.

Selon Antoine Roux<sup>1</sup>, la forme que prend l'image est significative :

- L'élargissement de l'image peut être l'équivalent d'une sorte de panoramique horizontal. Il est suggéré par l'élargissement de l'image et le mouvement de l'action évoquée.
- L'allongement de l'image dans le sens vertical peut correspondre à un panoramique vertical ascendant ou descendant. En effet, la disposition du texte et des bulles oriente le regard selon un mouvement exploratoire analogue aux déplacements de l'objectif.

#### **4.2.Champ de vision, hors champ et hors cadre**

Dans la bande dessinée, le champ de vision est un espace de trois dimensions : hauteur, largeur, profondeur quand il est représenté intégralement ; d'une case à l'autre, le champ varie, il peut se rétrécir, s'élargir, se stabiliser, etc.

Le hors- champ existe virtuellement, chaque lecteur l'imagine à sa façon, il se situe au-delà de la portion d'espace représenté. L'auteur neutralise cette partie afin de créer une attente, ou pour stimuler l'imagination du lecteur. L'existence du hors-champ est attestée par des «voix off» de personnages absents des cases que l'auteur tarde à faire entrer. Des personnes figurant dans les cases regardent dans cette direction, créant ainsi le mouvement qui nous y entraîne.

#### **4. 3. L'échelle des plans**

Le dessinateur de bande dessinée procède à la présentation des images par des techniques et des tactiques qui équivalent à celles d'un véritable metteur en scène. Il choisit d'abord le point de vue à partir duquel son image sera représentée. Nous découvrons là un vocabulaire familier au cinéaste : plan d'ensemble, plan moyen, gros plan, plan rapproché.

Selon Quella- Guyot<sup>2</sup>, ces plans ont trois valeurs, ce sont :

##### **4.3.1. *Plan à forte valeur descriptive* :**

C'est le cas avec le plan d'ensemble ou plan général (« PE » ou « PG ») qui est utilisé quand le décor est important pour l'action. Il est également souvent employé

---

<sup>1</sup> Antoine Roux, *La bande dessinée est peut être éducative*, Editions de l'Ecole, Paris 1970, p.37

<sup>2</sup> Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP, p80

pour les scènes d'exposition afin de servir de cadre pour l'action à venir, il plonge ou replonge les personnages dans un milieu qui donne l'échelle de référence, les réduit à leur petitesse d'individus. Ce sont des plans régulièrement pratiqués car il est toujours nécessaire de situer l'action dans un contexte géographique quel qu'il soit.

**4.3.2. Plan à forte valeur dramatique :** il constitue deux plans

1-Le gros plan (« GP »)

Ce plan met l'accent sur le visage et les expressions suggestives, il valorise ou dévalorise la personnalité du héros par ce qu'il a de qualité ou de défaut (son visage, ses mains...). Il se concentre surtout sur des détails à forte valeur dramatique ou informative : membre, objet, élément de décor....

2- Le très gros plan (« TGP »)

Il attire l'œil du lecteur en accentuant visuellement l'importance d'un détail (partie d'objet, de visage, agrandissement...)

**4.3.3. Plans à forte valeur narrative et psychologique : les personnages et les émotions**

Entre les plans d'ensemble, explicatifs, et les gros plans, psychologiques, les plans moyens et les plans américains, qui focalisent l'attention sur des scènes précises comme les bagarres ou les personnages sont entièrement représentés ou ils sont coupés à mi-cuisses. Ils ont la même fonction diégétique : ce sont des plans narratifs ; la préférence allant de l'un à l'autre tout dépend du nombre de personnages nécessaires, l'amplitude et la rapidité de leurs mouvements et la primauté accordée aux gestes et aux paroles. Mais le dessinateur ne se limite pas à cette échelle des plans, il peut utiliser deux plans à la fois en raison de profondeur de champ illimité pour jouer sur leurs nombreuses fonctions diégétiques.

**4.-4 Choix de la visée**

Le dessinateur choisit aussi la position de l'œil du spectateur. Cette position est indiquée par des « angles de vue » qui désignent le point d'où le lecteur voit la scène et d'où il est contraint par le narrateur d'observer quelque chose. Les angles de vue permettent de présenter le sujet de différentes façons vu d'en haut, d'en bas, en outre, de varier le point de vue de présentation, ils ont une valeur évocatrice, c'est-à-dire l'interprétation en images d'un certain nombre d'idées que les seuls plans ne pourraient traduire



#### **4.4.1. Angle de vue normale :**

Angle de vision plus ou moins au niveau du sujet, il permet d'observer de façon naturelle, objective et réaliste, autrement dit, celle d'un lecteur témoin.

#### **4.4.2. La plongée**

Toute scène vue à partir d'un point d'observation plus élevé que le sujet. Elle sert à englober un paysage vu par-dessus en montrant tous les détails, en particulier dans l'idée d'un déplacement, d'un mouvement. En principe, elle a tendance à dévaloriser les personnages, « à les écraser moralement en les abaissant au niveau du sol, à faire d'eux des objets englués dans un déterminisme insurmontable, des jouets de la fatalité<sup>1</sup>».

La vue en plongée a une valeur psychologique propre en rapport avec la perspective : les personnages en plongée sont plus au moins diminués d'où jaillissent les idées d'infériorité physique et morale.

#### **4.4.3. La contre plongée**

C'est le contraire de la plongée, toute scène vue à partir d'un point d'observation plus bas que le sujet. Elle magnifie le héros, lui donne un effet de perspective impressionnant et donc traduit une stature rassurante et de supériorité quand il s'agit du héros justicier, inquiétante quand il s'agit du 'méchant'.

#### **4.4.4. Champ / contre champ**

Ce n'est pas un angle de vue mais une certaine manière d'associer des angles de vue immédiatement l'un à la suite de l'autre. Ce montage a pour fonction d'opposer ou de confronter deux personnages ou deux situations. Il est très fréquent dans les dialogues et par souci de donner une certaine dynamique à la scène. L'un peut constituer une vision objective là où le contre champ correspond à une vision subjective

##### . 1- Vision objective ou naturelle

La caméra, l'œil du lecteur se trouve au niveau du sujet lecteur, soit au niveau des yeux du personnage, soit au niveau du sol qui est représenté par une ligne horizontale (le bord même de la vignette). La vision subjective (celle du narrateur quand il semble absent) reprend son rôle. C'est la vision la plus fréquente, elle a pour

---

<sup>1</sup> Antoine Roux, *La bande dessinée est peut être éducative*, Editions de l'Ecole, Paris 1970, p.32

fonction la description plus que la suggestion et est utilisée souvent pour les plans moyens, américains, rapprochés et gros plans.

## 2-Vision subjective

Elle est descriptive : le sujet est vu par un des personnages de l'action, le lecteur n'est plus le spectateur mais un acteur. La visée subjective entraîne le lecteur à participer à l'action ou à découvrir une situation ou un personnage comme le découvrirait un des acteurs.

Selon Didier<sup>1</sup>, il y a trois cas dans cette vision :

- La vue subjective absolue : le lecteur voit avec les yeux du héros.

La vue subjective relative : le lecteur se met en retrait du personnage, il voit de lui une épaule, une main, il partage en grande partie la vision du personnage.

- La vue subjective mentale : elle a pour effet de tenir en haleine le lecteur, de l'associer à la peur, l'angoisse, à l'état psychologique du personnage, le lecteur incarne le rôle en se mettant dans la peau d'un tueur, d'une victime, d'un coureur....etc.

### **4.4.5. Travellings**

Le grossissement ou le rétrécissement en surface d'une image correspond souvent à un travelling arrière ou avant pour désigner le « zoom avant » ou le « zoom arrière » puisque dans ces deux cas, il y a un déplacement virtuel de l'observateur.

Le changement de surface accordée semble faire accomplir au lecteur un mouvement vers l'intérieur de l'image précédente, qui irait se dilatant (travelling avant) ou le faire reculer, l'image précédente étant restituée à l'intérieur d'une seconde image (travelling arrière).

Le travelling arrière est souvent employé à la fin des films comme à la fin des bandes dessinées. Il sert au décrochage, il suggère au lecteur l'éloignement, le départ.

L'utilisation de la profondeur de champ correspond aussi à des mouvements de caméra. Dans la bande dessinée, en effet la profondeur de champ est quasi illimitée et sert à séparer premier plan et arrière –plan, éléments proches et éléments lointains ce qui permet aux dessinateurs de véritables trucages optiques

---

<sup>1</sup> Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP, p87

#### **4.4.6. Panoramique perceptif :**

La bande dessinée a la faculté de mettre en image un seul décor qui continue de case en case alors que l'action, elle est fragmentée de case en case. Le décor est campé et le schéma narratif y progresse. L'effet panoramique suscite le lecteur à la contemplation alors que le découpage chronologique l'invite à poursuivre le récit. Du panoramique statique (vision globale), nous passons à un panoramique progressif (de gauche à droite et/ ou de haut en bas). La progression du personnage ne renvoie ni à un zoom ni à un travelling car l'oeil du lecteur n'a pas changé de position. C'est le personnage qui vient vers le lecteur immobile ou qui change de position de gauche à droite.

#### **4. 5. Les effets de la couleur :**

##### **4. 5.1 *Le noir et le blanc :***

Pour des raisons économiques et technologiques, la bande dessinée, tout comme le cinéma, se contente de production en noir et blanc, empruntant certaines caractéristiques à la gravure et à la lithographie.

Vers 1840, avec les progrès de la photographie, la couleur noire ayant une autre valeur : de simple contrainte, l'usage du trait noir, du contraste, de l'ombre et du grisé devient un langage. Le noir et blanc privilégie le contour des objets ou des personnages. Il est sans doute à l'origine de la « ligne claire<sup>1</sup> », fondée sur le dépouillement du trait caractéristique de l'école franco-belge et dont la bande dessinée de Tintin reste le plus bel exemple qui est passé en couleurs pour des raisons commerciales.

##### **4. 5.2. *La couleur :***

La couleur est souvent utilisée dans la bande dessinée, car elle représente un facteur essentiel dans la narration. Il n'est pas question du simple bariolage des vignettes qui est le fait de tout-venant, mais le choix des couleurs intervient en fonction de l'effet recherché. L'utilisation de la couleur renvoie à plusieurs fonctions qui peuvent même ajouter à l'image mouvement et bruit :

1-Fonction figurative : la couleur reflète plus ou moins le réel ou la vraisemblance.

2-Fonction informative : elle renseigne le lecteur sur l'heure, jour / nuit, conditions, météo.....

---

<sup>1</sup> Antoine Roux, *La bande dessinée est peut être éducative*, Editions de l'Ecole, Paris 1970, p.53

3-Fonction symbolique et / ou psychologique : la symbolique des couleurs est essentiellement culturelle et donc arbitraire (exemple des couleurs tristes, couleurs gaies).

Couleurs de feu : ce sont des couleurs chaudes comme le rouge et l'orange qui indiquent passion, amour, vie, force, violence, sang, mort....

Couleurs aériennes : jaune / blanc

Jaune : soleil, chaleur, or, gaieté, plaisir...

Blanc : pureté

Couleurs aquatiques :

Bleu : pureté, fraîcheur, fertilité, apaisement ....

Vert : espoir, nature...

Couleurs de mort :

Noir : mort, inquiétude....

Le choix des couleurs se fonde quelques fois sur des expressions du langage telles que : « rouge de colère », « vert de peur », « broyer du noir »....

4-Fonction esthétique : l'utilisation de la couleur aussi a un impact attrayant en vue d'attirer le lecteur : l'auteur s'évertue à mélanger des couleurs à la fois harmonieuses et / ou lisibles. Cela reste toujours dans le domaine de l'arbitraire.

### **5.-Effets de la planche :**

La planche représente la page de la bande dessinée qui porte son nom en référence à la planche à dessin. Elle est reproduite sur une page mais elle ne se confond pas avec elle. Selon Quella-Guyot, «La planche est un puzzle à la combinatoire chaque fois renouvelée »<sup>1</sup>. A l'intérieur, les cases sont arrangées et placées en comprenant un ensemble d'éléments narratifs inscrit dans l'espace limité de la page et qui doit servir le récit. Ces éléments incitent le lecteur à regarder et à appréhender les segments du récit.

#### **5.1. Combiner**

##### **5.1.1. Le découpage du scénario :**

La conception d'une bande dessinée nécessite de combiner le texte et l'illustration. Différentes opérations interviennent dans cette composition : le scénario, les dessins, le montage des vignettes selon le style de la bande dessinée.

---

<sup>1</sup> Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP, p 127.

Au départ, il y a l'écriture du scénario. Ce travail est préliminaire et indispensable car la tâche du scénariste consiste à organiser son histoire en séquences narratives puis à la transformer en espaces narratifs en prenant en considération le nombre de pages prévues pour l'album.

Ensuite vient le « découpage », qui est la conception visuelle. Il s'agit de tronçonner une action à représenter, un discours à tenir, la succession des vignettes se présente théoriquement sous l'espèce d'un simple bout à bout, une suite strictement linéaire.

Comme au théâtre, il existe des conventions. Avant la représentation, le crayonné permet de mettre en place cases et planches provisoires pour avoir une idée sur le fonctionnement du récit. C'est l'équivalent du « story -board », terme utilisé au cinéma pour décrire l'étape qui consiste à prévisualiser un film en dessinant chaque scène.

Le découpage se fait séquence par séquence, page par page, prenant les formes suivantes :

- Littéraire : le scénario est découpé comme au théâtre, dans une écriture continue, page par page, image par image et qui porte éventuellement des renseignements sur les plans, visées, cadres et d'autres composants.
- En colonnes : description, indications graphiques et narratives sur la partie gauche de la feuille. Textes narratifs et dialogues sur la partie droite de la feuille, en correspondance avec chaque image.
- Dessinée : page par page, avec esquisses plus au moins précises des plans des visées, cadrages, compositions et correspondances.
- Grandeurs et formes des vignettes, compositions de pages et Procédés spéciaux.
- Les textes narratifs et dialogues sont placés dans les cases correspondantes, des remarques annotées en marge.

### **5.1.2. Le Montage :**

Le montage est l'agencement des cases entre elles, au niveau de la bande, alors que la mise en scène est l'agencement de toutes les cases dans la planche. Dès qu'il y a deux images, l'auteur peut effectuer le montage. Ce montage ayant une double fonction : le montage linéaire qui sert à aligner deux images ou plus et le montage

narratif qui accorde ces images dans le but de raconter. L'auteur peut choisir des montages assez simples et linéaires en vue de faciliter la lecture en ajoutant des textes d'auteurs pour montrer ce que l'ellipse n'indique pas, ajoutant des flèches pour indiquer le sens de la lecture. L'organisation de ces éléments tend vers l'unité, l'équilibre et l'harmonie.

### **5.1.3. La mise en page :**

Parmi les divers procédés qui assurent l'intégration des composants d'une bande dessinée, c'est la « mise en page ». Elle ne s'applique pas sur des cadres vides, mais elle doit prendre en considération leurs contenus.

Dans la bande dessinée, il s'agit de mettre en phase les vignettes sur la base de leur positionnement ou de leur proportionnalité. Il y a lieu d'assigner à l'espace strip son degré d'autonomie suivant les notions de perspective et de pertinence. Il en va de même pour l'agencement des bulles « par-dessus » ou « à l'intérieur de » des cadres. Ainsi, la mise en page décide de la clôture de l'hypercadre dont les contours peuvent être réguliers ou brisés et qui peut être transgressé par des vignettes sortant hors du cadre.

Thierry Groensteen définit ce terme de cette manière : « Elle est un instrument au service d'un projet artistique global, le plus souvent subordonné à une visée narrative, ou à tout le moins, discursive ; (...) il peut arriver qu'elle se plie à priori à telle règle formelle qui contraindra le contenu et dans une certaine mesure le suscitera »<sup>1</sup>. La mise en page consiste à donner à la planche son unité à la fois esthétique, narrative et rythmique. Elle constitue en quelque sorte un compromis narratif et esthétique entre un tout et des éléments.

## **5.2. Rythme :**

La dernière fonction est la fonction rythmique. Cette fonction se caractérise par trois moments<sup>2</sup> :

### **5.2.1. Le temps interne de la case :**

Le dessin est rarement un instantané qui renvoie à une photo prise sur le vif. Une case de bande dessinée équivaut à un ensemble de représentations temporelles où plusieurs durées se succèdent.

---

<sup>1</sup> Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France, 1999, p.107

<sup>2</sup> Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP, p. 136

Au sein même de la case, l'unité spatio-temporelle est définie par deux temps ; le premier est celui de la parole et qui est marqué par la durée installée par la longueur des textes avec les pauses liées à tout dialogue. Le deuxième est celui de l'action : le trait de trajectoire suggère obligatoirement une durée. Dynamisation et durée sont inhérentes. Leur observation permet au lecteur de suivre toutes les étapes du déplacement et même d'imaginer la durée globale de l'action. Cette mise en scène suppose quant à elle : « une organisation à la fois géographique (l'œil allant globalement de gauche à droite dans la case) mais surtout chronologique (succession des durées d'actions) »<sup>1</sup>.

### **5.2. 2. *Le temps de la lecture :***

Le lecteur consacre à la case un temps qui dure de la première vue (une vue générale et distraite) jusqu'à la contemplation (vue minutieuse). La perception du contenu temporel d'une représentation dessinée dépend d'une grande partie du temps consacré à l'image. Le lecteur de la bande dessinée gère la durée et le rythme du récit, le temps de sa découverte influant de façon très subjective sur le temps du récit.

Chaque récit a un rythme et ce rythme peut être lent ou accéléré. Cela nécessite la participation de plusieurs facteurs : les effets dynamiques, les effets chronologiques et les effets esthétiques.

### **5.2. 3. *Rythme temporel et visuel de la séquence :***

Le temps qui importe est celui que consacre le narrateur à raconter l'évènement. Le rythme dépend du nombre de cases ou de pages pour tel fait ou telle situation. Autrement dit, la cadence des images et le tempo. L'alternance de temps faibles (conversations, anecdotes..) et de temps morts (pause : un arrêt sur une image), temps forts (action dramatique) évoque l'ensemble du rythme du récit.

L'alternance des composants de la bande dessinée tels que : les plans, le cadrage, les formats d'images crée également un rythme visuel mais pas nécessairement un rythme temporel.

---

<sup>1</sup>Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP , p. 137

## **6. Le récit dans la bande dessinée :**

### **6.1. Les personnages :**

Comme l'image, les personnages d'un récit d'une bande dessinée sont des représentations de l'être humain, volontairement schématisées, sublimées ou caricaturées, permettant au lecteur de s'identifier au personnage. Trois points sont essentiels pour créer les personnages :

#### ***6.1.1. L'aspect physique :***

Age, morphologie, structure du visage, coiffure, vêtements... Qu'ils soient plus ou moins typés, les personnages doivent dans tous les cas se distinguer les uns des autres, être reconnus facilement, sans hésitations.

#### ***6.1.2. Le caractère :***

Comportement, dispositions physiques et mentales....

#### ***6.1.3. L'aspect psychologique :***

Les sentiments des personnages, profondeur ou superficialité de l'aspect psychologique, subtilité et rapidité de la réflexion, extériorisation dans les situations relationnelles

### **6.2. - Le schéma actantiel:**

Il faut identifier tous les personnages participant au récit et repérer ceux qui ont une fonction, une « force » dans la progression de l'histoire. Il faut déterminer le réseau de relations qu'entretiennent les personnages. Quand le personnage a un rôle avec l'action, celui-ci est considéré comme un « actant ».

Les différents statuts des actants :

- Le destinataire : c'est celui qui résout un problème ou trouve un manque. Il peut être le héros ou faire appel à un héros.
- Le sujet : il représente le personnage ou le groupe de personnages qui a un but à réaliser et qui est au centre du récit.
- L'objet : c'est ce que cherche à atteindre le héros. Il converge beaucoup vers l'objectif.
- Le destinataire : c'est celui qui bénéficiera de l'action du héros.
- Adjuvants (ou auxiliaires) : ce sont les alliés du héros (amis, compagnons) qui constituent des forces agissantes.



- Opposants (ou adversaires) : ce sont ceux qui font obstacle et qui constituent des forces défavorables. Un même personnage peut à certains moments avoir deux rôles le premier est celui de l'adjuvant et l'autre de l'opposant.

### **6. 3- La structure du récit :**

#### **6. 3.1 *Le schéma narratif ou « schéma fonctionnel »***

L'analyse de la construction du récit de la bande dessinée est intéressante, notamment l'analyse de la disposition des actions dans le discours narratif par rapport à l'ordre de succession de ces événements dans le temps. Le schéma narratif dans la bande dessinée n'est d'ailleurs pas toujours complet.

Le schéma narratif se compose de différentes phases :

- 1- Situation initiale : dans cette étape, il s'agit de l'ordre, de l'équilibre et de la stabilité. Le lecteur découvre le lieu, le temps et les personnages. C'est l'infra-discours : « Le cadre et le contexte du récit ».
- 2- Perturbations : trouble, menace, mystère, danger, disparition....sont des facteurs qui déstabilisent la situation initiale. A cause de ces facteurs, l'action débute et c'est le début de la quête.
- 3- Péripéties (ou rebondissements) : l'histoire est une succession d'actions de péripéties ; les éléments provoqués par l'élément modificateur et qui entraînent les actions surprises par un ou plusieurs personnages pour atteindre un but quelque part (un ou plusieurs lieux) à un moment donné (un ou plusieurs moments).

L'ordre dans lequel ces péripéties sont évoquées constitue l'armature de l'intrigue : actions, entreprise, obstacles, exploits et gag.....

Alternance éventuelle entre les scènes dramatiques et les scènes humoristiques, entre scènes qualifiantes (amélioration de la situation, réussites) et scènes disqualifiantes (dégradation de la situation, échecs).

- 4- Dénouement : la quête est achevée. Le dénouement peut être heureux ou comique voire tragique comme il peut être fermé ou ouvert.
- 5- Situation finale : le retour à la stabilité.

### **6. 3. 2. Temps fictif / temps narratif :**

#### a) Temps fictif

L'histoire est une succession chronologique d'évènements. Le temps de la fiction renvoie à la durée de l'intrigue avec chronologie explicite ou implicite (météo, saison, etc.). Le récit est l'histoire racontée avec tous ses composants (personnages, péripéties, conditions...). La narration, c'est la manière avec laquelle est racontée cette histoire. Cela implique plusieurs facteurs tels que : un narrateur ou plusieurs, et donc des points de vue narratifs.

#### b) Temps de la fiction / temps de la narration :

Il existe plusieurs possibilités de narration d'une même histoire. Ces possibilités dépendent de l'ordre dans lequel est évoquée l'intrigue et du rythme donné à chaque séquence.

Selon Didier : « Le rythme, c'est le rapport entre le temps de la fiction (la durée) et le temps de la narration (...). Ce rapport détermine la vitesse du récit. Il y a donc des effets d'accélération, des variations de vitesse dues notamment aux ellipses, voire des suspensions (une pause explicative, par exemple)»<sup>1</sup>.

Nous pouvons dire que la variation de la durée du récit dépend aussi de la vitesse de la lecture personnelle de chaque lecteur. Contrairement au cinéma où le spectateur n'a aucun impact sur le défilement des images.

### **6. 3. 3. L'agencement des séquences :**

Il y a plusieurs façons de lier des séquences afin de construire une intrigue, de les « monter » entre elles puisque le terme « montage » est encore utilisé dans le récit : montage alterné, parallèle, enchâssé, gradué.

#### a) Montage chronologique :

Il s'agit d'un montage linéaire, autrement dit ; le récit est raconté de façon continue, sans interruption, décalages ou décrochages. Les évènements se succèdent en respectant l'ordre chronologique et logique du début jusqu'à la fin du récit.

#### b) Montage parallèle :

La narration d'actions parallèles peut se faire simultanément ou successivement. Le récit est raconté en suivant deux ou plusieurs personnages, actions ou situations séparées dans le temps et le lieu mais liées entre elles dans une même convergence,

---

<sup>1</sup> Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP, p. 158.

un même sujet. Cette narration peut être aussi travaillée entre le texte et l'image, en accord ou en décalage voire en opposition.

c) Le montage alterné ou entrelacé :

Le récit est raconté en suivant un ou plusieurs personnages, une ou plusieurs actions ou situations. La narration s'effectue en passant d'une scène à l'autre dans un rythme d'alternance d'une séquence, une planche ou une image. Il est difficile de raconter des histoires parallèlement d'où l'utilisation d'un montage alterné de séquences qui se succèdent dans l'espace mais qui sont réunies dans le temps du récit. Cela a pour but d'évoquer plusieurs fils d'une histoire alternativement jusqu'à un rapprochement pour construire un nœud. Chronologiquement, ces fils peuvent être parallèles ou successifs. Nous trouvons le montage alterné quand plusieurs interlocuteurs parlent tour à tour, par exemple au téléphone.

d) Montage non chronologique :

Le récit est raconté dans une suite d'images, de séquences mélangées ; il y a des discordances entre l'ordre réel et l'ordre adopté par le récit. L'histoire est conçue comme un « puzzle » narratif ou chaque pièce mise à côté des autres apporte un peu plus à la compréhension de l'ensemble.

e) Retour en arrière (flash-back) :

Séquence, scène ou plan racontant une action ou une situation passée, nécessaire à la compréhension du moment présent : « Narration d'évènements antérieurs qui peut se faire par bribes (dévoilement progressif) »<sup>1</sup>. Le flash-back se marque toujours par une rupture graphique (bord de la vignette, couleurs, formes, graphismes différents). Lorsqu'un premier narrateur omniscient ou un personnage raconte une histoire à l'intérieur de laquelle un personnage prend la narration à son tour, nous pouvons parler de « récit cadre » et « d'histoire encadrée ».

## **6. 4. Récit, narration et points de vue**

### **6. 4.1 Qui voit ? Qui parle ? Qui raconte ?**

Avant d'aborder les points de vue dans la narration, nous donnons quelques précisions sur l'auteur et le narrateur.

---

<sup>1</sup> Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP, p. 160

L'auteur : c'est la personne réelle qui a écrit l'histoire et dont le nom est mentionné sur la couverture. En bande dessinée, il y a souvent trois auteurs : le dessinateur, le scénariste et le coloriste.

Le narrateur : c'est la personne imaginaire qui raconte l'histoire. En bande dessinée, le narrateur n'est pas seulement celui qui raconte mais aussi très fréquent celui qui montre. De ce fait, nous distinguons deux narrateurs :

Le narrateur verbal : éventuellement présent, qui intervient par les textes dits narratifs, extérieurs ou subjectifs.

Le narrateur visuel : il est toujours présent. La narration visuelle n'est pas uniquement le travail du dessinateur mais aussi le travail du scénariste. Ce dernier peut imaginer et à proposer des choix visuels (cadrage, points de vue) et c'est au dessinateur de réaliser ces choix.

Dans la bande dessinée, nous pouvons trouver trois types de narrateurs qui correspondent à des points de vue différents:

#### **6.4. 2 Point de vue externe (focalisation externe) :**

Le narrateur a le rôle d'un observateur ; il ne raconte ou décrit que de l'extérieur, que ce que le lecteur peut voir ou entendre, sans toujours chercher à expliquer, à interpréter les événements. Ce qui est raconté, l'est de façon objective. Le narrateur connaît moins d'éléments que les personnages. Il effectue ainsi une narration visuelle externe à condition qu'il s'agisse d'une vision frontale en plan moyen. Le cadrage joue un rôle essentiel dans la narration, il peut modifier cette apparente objectivité et la relativiser.

#### **6. 4. 3. Point de vue omniscient (focalisation à zéro) :**

Le narrateur fournit au lecteur de nombreuses informations, il sait tout jusqu'aux pensées, intentions et rêves des personnages.

En bande dessinée, le narrateur omniscient est un narrateur dessinateur ou « narrateur visuel », il voit tout et met tout en image même si le narrateur verbal est présent. Le narrateur omniscient dirige le lecteur à sa manière. Dans la bande dessinée derrière le narrateur omniscient se cachent le scénariste, le dessinateur et le coloriste qui, à tout instant influencent l'apparente neutralité de la narration visuelle.

#### **6. 4. 4. Point de vue interne (focalisation interne) :**

Le narrateur partage le point de vue d'un personnage, il entre dans la conscience du personnage : il a accès à ses pensées, ses sentiments (c'est de l'introspection). Il peut s'agir du personnage principal ou d'un personnage témoin.

#### **6. 5. Dénotation / Connotation :**

Nous savons que l'image a double fonction à la fois, une fonction descriptive et l'autre interprétative. Elle est aussi une narration, c'est autour de cette différence que peut s'effectuer la lecture de l'image BD.

##### **6. 5.1. Dénotation (lecture dénotative) :**

C'est décrire objectivement, énumérer les constituants de la case sans céder à l'interprétation. Le lecteur répond à la question : que voit-on ? Même pour la fonction esthétique, il s'agit de repérer les effets graphiques et plastiques (repérages de lignes, de force, de couleurs utilisées, plans choisis...).

##### **6. 5.2. Connotation (lecture connotative) :**

Les connotations sont culturelles et codées par le système socio-économique et familial auquel appartient le lecteur. Les références culturelles, les traditions, les préoccupations personnelles ont un impact sur sa perception. Dès lors les jugements qui sont portés sur l'image sont éducatifs (mélange d'éducation, de savoirs scolaires et de culture personnelle) et intuitifs (socio-culturels). La connotation peut être « thématique, culturelle, sonore, graphique et sentimentale »<sup>1</sup>. Il peut y avoir aussi une connotation de voisinage : le fait que deux cases soient voisines influe sur la perception du lecteur. Les images exercent entre elles des influences. L'image que le lecteur lit est souvent lue avec ce qu'il a déjà perçu dans une autre case toute proche (effet de couleur, une mimique en gros plan, etc.).

#### **6.6. Les fonctions de l'image :**

Les fonctions de l'image sont plusieurs et présentes dans la bande dessinée, elles dépendent du nombre de vues que comprend l'histoire. Selon Quella-Guyot<sup>2</sup> :

- La fonction référentielle (informative) : consiste à représenter la réalité de façon quasi documentaire afin de témoigner ou de créer « l'effet de réel ».
- La fonction expressive (émotive) : consiste à exprimer une sensibilité, celle du narrateur ou d'un personnage.

---

<sup>1</sup> Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP, p171.

<sup>2</sup> Didier Quella-Guyot, *Explorer la bande dessinée*, CRDP, p. 172.

- La fonction incitative (conative) : consiste à agir sur le lecteur, à provoquer des réactions (ses émotions, du rire aux larmes).
- La fonction phatique : consiste à interpeller le lecteur et à le retenir : tout ce qui peut attirer l'attention du lecteur (construction des cases, mise en page, couleurs...).
- La fonction esthétique : vise à provoquer le plaisir lié à la contemplation d'une belle œuvre.
- La fonction poétique : joue avec les procédés propres à la bande dessinée mais surtout à chaque auteur.

### **Conclusion :**

La bande dessinée est une histoire qui est racontée sous forme d'images, une lecture où les éléments qui font sens sont à la fois dans les mots, dans le graphisme, dans la gestuelle des personnages, dans les formes de cases, dans les couleurs, dans les blancs...

Les éléments rassemblés dans ce chapitre nous ont permis de définir le langage de la bande dessinée et son fonctionnement afin d'apprendre à la lire et à la décoder. Nous allons maintenant, dans le deuxième chapitre, analyser les différents extraits proposés pour les activités de lecture en classe.

**CHAPITRE II :**  
**EXPERIMENTATION ET RESULTATS**

## **Introduction**

Nous entamons ce chapitre par la description du manuel pour avoir une idée sur la place qu'occupe la bande dessinée dans le programme de la première année moyenne. Nous présenterons ensuite notre expérimentation puis nous analyserons les résultats qui en découlent. Cette analyse se fera en deux étapes :

1- L'analyse du questionnaire adressé aux enseignants et aux apprenants dans le but de connaître leur point de vue sur la bande dessinée en tant qu'outil pédagogique. Les résultats sont présentés sous forme de tableaux suivis d'une conclusion à la fin de chacun.

2- L'analyse des activités des élèves de la classe expérimentée dans sa totalité afin de cerner les écueils rencontrés lors de l'exploitation de ce moyen d'expression, et de confirmer ou infirmer si la bande dessinée sert à l'apprentissage du FLE aux activités de l'oral et de l'écrit. Ces activités sont analysées et suivies d'une conclusion.

### **1. Présentation du manuel**

Le manuel de la première année est intitulé « plaisir d'apprendre le français ». Il est l'œuvre d'auteurs algériens : Mme Addou Saïd Oumar Malika (P.E.S de français) et Mme Dakhia Absi Fadila (P.E.M et P.E.S de français), publié aux éditions ENAG et édité en 2004.

Le manuel est un livre de petit format, 16 cm sur 24. Il compte 191 pages. Les textes proposés sont illustrés par des dessins en couleurs. Il est structuré en six projets, chacun comporte quatre séquences et chaque séquence comprend six activités d'apprentissage : l'expression orale, lecture de texte, vocabulaire, grammaire, conjugaison, orthographe, expression écrite.

Hormis 15 pages de la présentation du manuel et de notes méthodologiques, nous dénombrons au total :

- 15 pages de l'expression orale
- 34 pages de textes de lecture
- 32 pages de compréhension et de vocabulaire
- 26 pages de grammaire
- 29 pages de conjugaison
- 22 pages d'orthographe



- 18 pages de l'expression écrite et de réalisation du projet

### **1.1. Définition du manuel**

Le manuel scolaire est un personnage familier de la classe, un outil usuel et indispensable, il est considéré comme étant le cordon ombilical entre l'enseignant et l'enseigné. Il permet aux apprenants de développer leurs compétences par une étude minutieuse des textes proposés. Il leur fournit la démarche à suivre afin qu'ils puissent appréhender convenablement et efficacement le contenu du manuel, l'utiliser d'une manière rationnelle et adéquate. Les compétences sont entre autres : le développement de leur capacité de production écrite et orale, le développement de leur capacité d'observation et d'auto-évaluation afin de doter les apprenants d'une certaine autonomie. Le manuel préconise le travail en groupe.

### **1.2. Les démarches pédagogiques**

Durant les années 2004 jusqu'à 2008, l'apprenant avait six projet à réaliser mais à partir de l'année 2008/2009, avec l'allègement du programme, l'apprenant n'a à découvrir et à réaliser que trois projets.

- 1-Le premier projet repose sur le récit (le récit réaliste, le récit fictif, la bande dessinée)
- 2-Le deuxième projet porte sur le conte et le texte informatif
- 3-Le troisième est consacré aux textes prescriptifs.

Chaque projet comporte cinq séquences autrement dit : les textes, les leçons et les activités figurant dans le manuel ne seront pas tous exploités.

### **1.3. L'organisation d'une séquence**

Il y a dans chaque séquence six activités qui répondent aux besoins de l'apprenant pour réaliser son projet progressivement :

#### L'activité de l'oral

Cette séance est une occasion offerte à l'apprenant pour prendre la parole, s'exprimer, questionner, répondre à partir d'une illustration ou un texte écouté.

#### L'activité de lecture :

Dans cette séance, l'apprenant découvrira une variété de textes pour inculquer chez lui le goût de la lecture. A la fin il arrive à reconstituer un texte dans le bon ordre.

### Les points de langue

Ils sont au nombre de quatre : vocabulaire, grammaire, conjugaison, orthographe. Les notions sont puisées du texte et à la fin de chaque leçon, il y a une série d'exercices proposés.

### L'activité d'écriture:

Après ces étapes, l'apprenant sera sollicité pour une activité d'écriture qui lui permettra d'assimiler les notions acquises et d'évaluer ses connaissances pour se préparer à la réalisation de son projet.

### Le projet :

C'est le bilan d'un travail comportant toutes les étapes précédentes en groupe ou tout seul. A la fin de la séquence l'apprenant doit être capable d'écrire un texte qui répondra au sujet proposé. Il le perfectionne avec l'aide de l'enseignant ou celle de ses camarades

## **2. Le déroulement de l'expérimentation**

Après avoir eu l'avis de l'inspecteur, il nous a paru utile d'adresser un questionnaire aux collègues enseignants qui exercent leur métier dans différents établissements. Ces questionnaires ont été proposés lors de la journée pédagogique pour recueillir le maximum de renseignements sur l'utilisation de la bande dessinée en tant qu'outil pédagogique.

Nous avons travaillé dans le collège « Djamel Eddine El Afghani ». Nous avons choisi cet établissement afin de réaliser la deuxième partie de notre travail et pour faciliter les échanges avec les collègues enseignants et les élèves de la classe où nous avons effectué notre expérimentation.

Ce collège se situe à Oued Lili, une commune semi-rurale distante de 17 Kms de la wilaya de Tiaret. Il compte quatre classes de 4<sup>ème</sup> année, trois classes de 3<sup>ème</sup> année, trois classes de 2<sup>ème</sup> année et sept classes de 1<sup>ère</sup> année.

Ayant consulté les programmes des trois niveaux, notre choix s'est porté sur les premières années ; la bande dessinée représente toute une séquence du premier projet. En revanche, dans les autres niveaux, elle est utilisée durant les séances d'oral seulement.

Après avoir eu l'aval du directeur et les encouragements des collègues enseignants. Nous avons préféré travailler avec l'enseignante la plus ancienne, car elle était intéressée par notre thème de recherche. De plus, elle nous a invitée à mener notre expérimentation dans sa classe.

Après toutes ces démarches, nous sommes passée dans la classe ciblée. C'est une classe hétérogène, elle comporte 40 élèves. Ce sont des élèves de deux cohortes, celle de l'enseignement fondamental (6<sup>ème</sup> AF) et celle de l'enseignement primaire (5<sup>ème</sup> AP). Leur âge varie entre 12 et 13ans. Nous avons pris contact avec les apprenants en leur parlant de la bande dessinée. Ensuite nous leur avons posé une série de questions pour connaître leur point de vue sur cet outil pédagogique. Nous traiterons d'ailleurs de leurs réactions et de leurs réponses plus loin. Cette opération a duré une heure.

### **3. L'enquête par test**

Nous étions présente pendant le déroulement de toute la séquence cependant nous nous sommes concentrées sur les activités concernant notre domaine de recherche : l'activité de l'oral et l'activité de l'écriture. L'enseignante a consacré une heure à la première activité et deux heures à la seconde. Toutes les séances de la séquence ont été enregistrées.

Nous avons effectué le premier test concernant la lisibilité des vignettes. L'enseignante a posé des questions aux élèves concernant l'extrait de bande dessinée figurant à la page 100.

Dans le deuxième test, nous avons suivi les mêmes démarches que pour le premier test mais nous avons proposé à l'enseignante d'exploiter un autre type d'extrait qui n'existe pas dans le manuel.

Le troisième test avait pour objectif d'évaluer la capacité des élèves à mettre dans le bon ordre les vignettes de la bande dessinée de la page 107.

Lors du quatrième test, l'enseignante a proposé aux élèves des vignettes et des bulles séparées en leur demandant de relier chaque bulle à sa vignette.

Enfin l'objectif du cinquième test consistait à évaluer la capacité des élèves à transformer une bande dessinée en récit.

#### 4. Analyse des résultats

##### **4. 1. Analyse du questionnaire des enseignants**

Le questionnaire se compose de 13 questions. Ce sont pour la plupart des questions fermées. Mais nous avons demandé aux enseignants de justifier leurs réponses dans le but d'obtenir une analyse plus nuancée de la situation.

Sur 40 copies de questionnaires remises lors de la journée pédagogique, nous n'avons reçu que 18. Les enseignants qui ont bien voulu répondre au questionnaire sont classés dans le tableau suivant :

*Tableau 1 : Le nombre des enseignants par établissement :*

<b>Le nombre des enseignants</b>	<b>Les établissements</b>
<b>04</b>	<b>Bakr Ibnou Hamed</b>
<b>03</b>	<b>Hamdeni Malika</b>
<b>03</b>	<b>Djamel Eddine EL Afghani</b>
<b>05</b>	<b>Frères Ouacel</b>
<b>03</b>	<b>Ais Lakhdar</b>

*Tableau 2 : Identification des répondants*

<b>Réponses</b>	<b>Nombre de réponses (sur18)</b>	<b>Taux</b>
<b><u>Sexe</u></b>		
<b>Hommes :</b>	<b>05</b>	<b>27.78 %</b>
<b>Femmes :</b>	<b>13</b>	<b>72.22 %</b>
<b><u>Expérience professionnelle</u></b>		
<b>Moins de 5ans</b>	<b>01</b>	<b>5.55 %</b>
<b>De 5-10ans</b>	<b>02</b>	<b>11.12 %</b>
<b>Plus de 10ans</b>	<b>15</b>	<b>83.33 %</b>
<b><u>Formation initiale</u></b>		
<b>ITE</b>	<b>15</b>	<b>83.33 %</b>
<b>Diplôme universitaire</b>	<b>03</b>	<b>16.67 %</b>

La plupart des enseignants interrogés sont des femmes. Ils ont une carrière de plus de 10 ans dans l'enseignement du FLE. Cependant, trois enseignants ont un diplôme universitaire. Les autres ont suivi une formation dans l'Institut Technologique de l'Education. Une fois en poste, ils reçoivent régulièrement une formation continue à

la fin de chaque mois. Cette formation est assurée par un inspecteur et un magistrant de langue française.

**Question N° 1** : Est-ce que vous favorisez l'utilisation de la bande dessinée en tant qu'outil pédagogique ?

*Tableau 3 : L'utilisation de la bande dessinée comme support didactique*

<b>Réponses</b>	<b>Nombre de réponses (sur18)</b>	<b>Taux</b>
<b>Oui</b>	<b>16</b>	<b>88.88 %</b>
<b>Non</b>	<b>02</b>	<b>11.11 %</b>

La majorité des enseignants ont répondu positivement à cette question, ils pensent que la bande dessinée est un facteur de motivation prépondérant : les jeunes apprenants sont toujours captivés par les dessins et les couleurs. En outre elle facilite la compréhension du texte.

Deux enseignants sont contre l'utilisation de la bande dessinée, ils trouvent que les types d'extraits figurant dans le manuel ne sont pas suffisamment étoffés pour le niveau d'enseignement ; par conséquent la bande dessinée ne peut aider les élèves à rédiger un récit. En outre, ces enseignants sont unanimes : on ne leur aura pas prouvé la pertinence de cet outil car on ne leur aura pas offert un modèle adéquat d'utilisation intelligente de ce genre de récit dans leur pratique pédagogique.

**Question N° 2** : Si oui à quelle fréquence le faites-vous ?

*Tableau4 : La fréquence de son utilisation*

<b>La fréquence d'utilisation</b>	<b>Nombre de réponses (sur18)</b>	<b>Taux</b>
<b>Une fois</b>	<b>03</b>	<b>16.16 %</b>
<b>Deux fois</b>	<b>15</b>	<b>83.34 %</b>
<b>Plus de deux fois</b>	<b>00</b>	<b>00 %</b>

La majorité des enseignants, c'est-à-dire 83.34% utilisent la bande dessinée deux fois par an : une fois à l'oral et l'autre à l'écrit, selon les exigences du programme de la première année moyenne. Pour la raison que ce dernier est trop chargé et le temps manque pour les apprentissages parallèles.

**Question N° 3 :** Décrivez comment vous exploitez la bande dessinée en classe ?

Les enseignants envisagent l'exploitation de la bande dessinée graduellement, vignette par vignette en procédant aux démarches suivantes :

- 1- L'observation : les enseignants invitent les élèves à observer les vignettes pendant 10 minutes.
- 2- Exploitation : les enseignants posent des questions aux élèves : qui ? quand ? où ? quoi ? comment ? pour identifier les trois situations du récit.
- 3- Synthèse : raconter le récit oralement.

**Question N° 4 :** Favorisez- vous la lecture de la bande dessinée lors de la séance de lecture du plaisir ?

Tableau5 : La bande dessinée comme support lors de la séance de lecture du plaisir

Réponses	Nombre de réponses (sur18)	Taux
<b>oui</b>	<b>06</b>	<b>33.34 %</b>
<b>Non</b>	<b>12</b>	<b>66.66 %</b>

Plus de la moitié des enseignants ont répondu négativement à cette question. En effet la bande dessinée est inexistante dans les bibliothèques des écoles et elle est indisponible dans les librairies.

**Question N° 5 :** Est-ce que vous avez lu déjà une bande dessinée

Tableau 6 : Réponses à la question « Est-ce que vous avez lu déjà une bande dessinée ? »

Réponses	Nombre de réponses (sur18)	Taux
Oui	01	5.56 %
Non	17	94.44 %

Presque tous les enseignants ne lisent pas la bande dessinée car ils pensent que ce moyen d'expression n'est destiné qu'à un public d'enfants et d'adolescents.

**Question N° 6 :** Les extraits figurant dans le manuel scolaire répondent-ils à l'apprentissage visé (l'oral et l'écrit) ?

*Tableau7 : Réponses à la question « Les extraits figurant dans le manuel scolaire répondent-ils à l'apprentissage visé (l'oral et l'écrit) ? »*

Réponses	Nombre de réponses (sur18)	Taux
Oui	03	16.66 %
Partiellement	13	72.22 %
Non	02	11.12 %

La plupart des enseignants sollicités déclarent que les extraits figurant dans le manuel scolaire répondent partiellement à l'apprentissage visé. A l'oral l'extrait proposé contient des vignettes qui ne sont pas assez motivantes selon les enseignants car ils trouvent que la qualité d'imprimerie n'est pas d'assez bonne qualité et que le sujet dont l'extrait traité n'est pas intéressant.

**Question N° 7 :** Les images sont-elles claires ?

*Tableau8 : La lisibilité des images*

Réponses	Nombre de réponses (sur18)	Taux
Oui	14	77.77 %
Non	04	22.23 %

La plupart des enseignants répondent positivement à cette question. Tandis que le reste trouve que les images ne sont pas assez claires et cela peut désorienter les élèves qui ne parviennent pas à les interpréter. Ceci est surtout valable pour la bande dessinée qui est proposée à l'activité de l'oral.

**Question N° 8 :** L'observation des images favorise-t-elle l'expression orale chez l'élève ?

*Tableau9 : La bande dessinée comme support didactique à l'oral*

<b>Réponses</b>	<b>Nombre de réponses (sur18)</b>	<b>Taux</b>
<b>Oui</b>	<b>17</b>	<b>94.45 %</b>
<b>Non</b>	<b>01</b>	<b>05.55 %</b>

Les enseignants estiment, pour la grande majorité, que l'observation des images permet aux élèves de s'exprimer librement et d'apprendre à utiliser un vocabulaire approprié.

**Question N° 9 :** Les élèves parviennent-ils à établir une relation entre les images et les unités lexicales?

*Tableau10 : Le rapport signifié/ signifiant dans la bande dessinée*

<b>Réponses</b>	<b>Nombre de réponses (sur18)</b>	<b>Taux</b>
<b>La majorité d'élèves</b>	<b>00</b>	<b>00 %</b>
<b>La moitié de la classe</b>	<b>03</b>	<b>16.66 %</b>
<b>La minorité d'élèves</b>	<b>15</b>	<b>83.34 %</b>



La plupart des enseignants avouent que peu d'élèves arrivent à établir une relation entre les unités lexicales et les images. Cela est dû aux écueils rencontrés par les élèves :

- 1- Les textes de la bande dessinée ne sont pas lisibles car les lettres sont accumulées et ce dernier ne permet pas à l'élève de déchiffrer facilement les textes.
- 2- Les élèves ne sont pas habitués à lire des textes écrits en caractère d'imprimerie.
- 3- Beaucoup d'élèves n'ont pas un bagage linguistique suffisant pour comprendre ce qui est écrit.

**Question N° 10 :** Les élèves parviennent-ils à saisir le sens global des images en suivant l'ordre chronologique ?

*Tableau 11 : La compréhension de l'histoire à travers les images.*

Réponses	Nombre de réponses (sur18)	Taux
Oui	16	88.88%
Non	02	11.12%

Tous les enseignants affirment que les apprenants arrivent aisément à saisir le sens global des images

**Question N° 11 :** Comment faites-vous pour savoir si vos élèves ont compris l'histoire ?

Pour savoir si les élèves ont compris le récit, les enseignants leur posent des questions concernant : le lieu, le temps, les personnages et les actions.

**Question N° 12 :** Les élèves arrivent-ils enfin à rédiger un récit par le biais de la bande dessinée ?

*Tableau 12 : La transposition du récit iconique au récit en prose.*

Réponses	Nombre de réponses (sur18)	Taux
La majorité	00	00 %
La moitié	04	22.22 %
La minorité	14	77.78 %

La plupart des enseignants ont répondu par la négation à cette question. Ils trouvent que peu d'élèves arrivent à transformer une bande dessinée en récit cela est dû aux difficultés rencontrées dans l'utilisation de la langue française.

**Question n°13 :** Est-ce que vous avez suivi une formation concernant ce thème ?

*Tableau13 : La formation des enseignants pour ce genre de récit.*

Réponses	Nombre de réponses	Taux de réponses
Oui	00	00%
Non	18	100%

La totalité des enseignants ont déclaré qu'ils n'ont pas eu une formation. Mais les enseignants sont conscients de la complexité de ce moyen d'expression et souhaitent que l'inspecteur organise une journée pédagogique pour savoir comment exploiter la bande dessinée en classe.

Dans cette enquête, nous avons constaté, et ce, bien que les types d'extraits figurants dans le manuel scolaire soient inadaptés, ceux-ci renforcent l'idée que la bande dessinée est un support motivant dans l'apprentissage du FLE, car elle semble intéresser un peu plus les apprenants et cela apparaît à travers une plus grande participation de la part des élèves. L'utilisation de cet outil pédagogique s'efforce de concilier l'apport d'une connaissance sur les techniques de narration de la bande dessinée et le travail de lecture demandé pour que les apprenants arrivent à produire un récit. Néanmoins, son utilisation reste restreinte, car nous pensons que l'exploitation

d'un tel document aussi riche que la bande dessinée mérite plus de deux séances par an, afin de sensibiliser et former l'élève à la maîtrise de quelques codes de lecture et d'écriture du récit iconique.

#### 4.2. Analyse du questionnaire adressé aux apprenants

En ce qui concerne ce point, nous avons effectué un questionnaire auprès des élèves de la classe visée. L'objectif de ce questionnaire est de connaître leur point de vue sur la bande dessinée et les types d'extraits figurant dans le manuel scolaire. Il s'agit d'un questionnaire composé de questions fermées. Les 40 élèves de la classe ont répondu au questionnaire.

*Tableau1 : Identification des élèves de la classe visée*

Réponses	Nombre de réponses	Taux
<b>Sexe</b>		
<b>Garçon</b>	<b>17</b>	<b>42.5%</b>
<b>Fille</b>	<b>23</b>	<b>57.5%</b>
<b>Age</b>		
<b>De 11-12ans</b>	<b>30</b>	<b>75%</b>
<b>De 13- 14ans</b>	<b>10</b>	<b>25%</b>
<b>Les élèves venant de 5AP</b>	<b>18</b>	<b>45%</b>
<b>Les élèves venant de 6AF</b>	<b>22</b>	<b>55%</b>
<b>Profession du père</b>		
<b>- Cadre</b>	<b>03</b>	<b>7.5%</b>
<b>- Simple fonctionnaire</b>	<b>37</b>	<b>92.5%</b>
<b>Profession de la mère</b>		
<b>-Avec emploi</b>	<b>00</b>	<b>00%</b>
<b>- Femme au foyer</b>	<b>40</b>	<b>100%</b>

Tous les élèves de la classe résident à Oued Lili dont les pères sont pour la plupart de simples fonctionnaires et des fellahs, les pères de trois élèves sont des enseignants. Les mères sont toutes des femmes au foyer.

A partir de ces données, nous pouvons dire que les élèves, pour une grande majorité, sont issus d'un milieu défavorisé. Par conséquent les parents ne peuvent pas consacrer beaucoup de temps à leurs enfants et suivre leur cursus scolaire et en particulier leur faire maîtriser une langue étrangère.

**Question n°1 : Est-ce que tu as déjà étudié ce genre de récit en classe ?**

*Tableau 2 : Réponses à la question « Est- ce que tu as déjà étudié ce genre de récit en classe ? ».*

Réponses	Nombre de réponses	Taux
Oui	22	55%
Non	18	45%

Presque la moitié de la classe a répondu négativement à cette question. Pour la raison que ces élèves sont des élèves venant de 6<sup>ème</sup> AF et qu'ils n'ont pas abordé ce genre de récit par rapport aux élèves de 5<sup>ème</sup> AP qui sont familiarisés avec la bande dessinée.

**Question n°2 : Est-ce-que tu aimes les bandes dessinées ?**

*Tableau 3 : Réponses à la question « Est-ce que tu aimes les bandes dessinées ? ».*

Réponses	Nombre de réponses	Taux
Oui	39	97.5%
Non	01	2.5%

Etant donné leur âge, les élèves sont toujours captivés par les dessins et les couleurs. Cela leur rappelle les dessins animés que préfèrent tous les enfants.

**Question n°3 : les extraits figurant dans le manuel sont-ils intéressants ?**

*Tableau 4 : Réponses à la question « Les types d'extraits figurant dans le manuel scolaire sont-ils intéressants ? ».*

Réponses	Nombre de réponses	Taux
Oui	40	100%
Non	00	00%

La totalité a répondu à cette question positivement, les élèves trouvent que les types d'extraits figurant dans leur livre sont motivants et attrayants.

**Question n°4 : As-tu lu une bande dessinée hormis celles que tu as vues en classe?**

Tableau 5 : Réponses à la question « As-tu lu une bande dessinée hormis celles que vous avez vues en classe ? »

Réponses	Nombre de réponses	Taux
Oui	38	95%
Non	02	05%

L'ensemble des élèves ont répondu par non à cette question pour la raison que ce genre de livre n'est pas disponible dans la bibliothèque de l'école ni dans les bibliothèques municipales et même s'il est disponible chez les libraires son prix n'est pas accessible pour tous.

#### **4.3. Analyse des activités :**

**1<sup>er</sup> test :**

Nous avons effectué le 1<sup>er</sup> test pour évaluer les capacités des élèves à rendre compte du contenu des images et pour voir si le type d'extrait de la bande dessinée est un support motivant à l'expression orale.

#### ***Objectif et consigne***

Objectif : Amener l'élève à découvrir le récit par l'image et à le lire et à le dire.

Consigne : répondez aux questions.

#### ***Présentation de la séance***

Cette séance d'oral est la première activité de la cinquième séquence du premier projet. Les objectifs de cette séquence visaient à amener l'apprenant à rédiger un récit par le biais de la bande dessinée. Cette séance a duré une heure.

#### **Déroulement de la séance : *Le chien et la mouche***



Avant l'exploitation du type d'extrait figurant dans le manuel scolaire, l'enseignante a fait un petit rappel en posant les questions suivantes sur le récit et sa structure pour éveiller l'intérêt des élèves.

*L'enseignante : Qui peut me rappeler le titre de la dernière histoire vue en classe ?*

*Elève1 : Poil de Carotte.*

*L'enseignante : En combien de parties se compose le récit ?*

*Elève 2 : Le récit se compose de trois parties : la situation initiale- les évènements- la situation finale.*

*L'enseignante : comment peut-on raconter une histoire ?*

Le silence total. Les élèves n'ont pas saisi la question ; l'enseignante a été obligée de reformuler la question.

*L'enseignante : Quelles sont les deux manières pour raconter une histoire ?*

*L'élève 3 : nous racontons une histoire oralement ou par écrit.*

Cette révision a duré 10 minutes. Ensuite l'enseignante a demandé aux élèves d'ouvrir leurs livres à la page 100 et d'observer les images pendant 10 minutes. L'enseignante a contrôlé cette observation au moyen de quelques questions.

*L'enseignante : Que voyez-vous ?*

*Elève 4 : Nous voyons des images.*

*L'enseignante : Y-a-t-il un texte ? Un paragraphe ?*

*Elève 5 : Non.*

*L'enseignante : Combien y a-t-il d'images ?*

*Elève 6 : Il y a trois images.*

*L'enseignante : Comment appelle t-on ces images ?*

*Elève 2 : Les vignettes.*

*L'enseignante : Très bien. Alors, combien y-a-t-il de vignettes ?*

*Elève7 : Il y a trois vignettes.*

Ensuite l'enseignante a demandé aux élèves d'observer la vignette n°1 en leur posant les questions suivantes :

*L'enseignante : Que voyez-vous ?*

*Elève8 : Un chien.*

*L'enseignante : Quoi encore ?* -silence

*L'enseignante : Que tient le chien à la main ?* -silence

*L'enseignante a répondu à la question : Le chien tient une tapette à mouche.*

*L'enseignante : Est-ce que la mouche énerve le chien ?*

*Elève 9 : Oui, la mouche énerve le chien.*

*L'enseignante : Que fait la mouche ?*

*Elève 4 : La mouche vole.*

*L'enseignante : A quoi le voyez-vous que la mouche vole ?*

*Elève 10 : BZZZZZZZZ*

*L'enseignante : Comment appelle-t-on ce bruit dans la bande dessinée ? -silence*

*L'enseignante a donné le terme 'onomatopée' aux élèves.*

*L'enseignante : Observons la 2<sup>ème</sup> vignette. Que voyez-vous ?*

*Elève11 : Un chien.*

*L'enseignante : Que tient le chien à la main ?*

*Elève 12 : Il tient une tapette à mouches.*

*L'enseignante : Que veut-il faire ?*

*Elève 3 : Il veut attraper la mouche.*

*L'enseignante : Très bien. Y a-t-il des textes ou des onomatopées dans cette vignette ?*

*Elève 13 : Non.*

*L'enseignante : Observons la troisième vignette. Qu'a fait le chien ? (L'enseignante a précisé que l'action est passée.)*

*Elève 14 : Le chien attrape la mouche.*

*L'enseignante a reformulé la réponse de l'élève : Le chien a écrasé la mouche.*

*L'enseignante : Avec quoi ?*

*L'élève15 : Avec la tapette à mouches.*

*L'enseignante : Où est la mouche ? -silence*

*L'enseignante : Elle est sur le mur.*

*L'enseignante : « CLAC » c'est quoi ?*

*Elève 10 : Des onomatopées.*

**Récapitulation**

*L'enseignante : Est-ce que ces trois vignettes racontent une histoire ?*

*Elève15 : Oui*

*L'enseignante : Pouvez-vous donner un titre à cette histoire ?*

*Elève 8 : Le chien et la mouche.*

*Elève 3 : L'aventure du chien avec la mouche.*

*L'enseignante : très bien, maintenant qui peut nous raconter l'histoire ?*

*Elève 2 : La mouche énerve le chien. Le chien prend une tapette à mouches et écrase la mouche sur le mur.*

### **Analyse du 1<sup>er</sup> test**

Nous soulignons d'abord dans cette séance que la lisibilité des images n'a pas posé de problèmes. L'élève lit ce qu'il voit, ce qui est implicite, il fait appel à son imagination, les réactions aux questions étaient spontanées. Seulement nous avons constaté que :

- les élèves de 5<sup>ème</sup> AP étaient plus familiarisés avec ce support didactique pour la raison que ce moyen d'expression a été déjà étudié au primaire, contrairement aux élèves venant de 6<sup>ème</sup> AF qui rencontrent ce genre de récit pour la première fois et qui lui ont manifesté une hostilité.

- les élèves n'ont pas pu identifier tous les personnages et l'objet ; ils n'ont pas retrouvé le mot « mouche » et le mot « tapette », cela est dû probablement à leurs lacunes en terme de vocabulaire.

- les compétences phonétiques des élèves ne sont pas parfaites ; quelques élèves confondaient entre le [i] et le [e]. (Ils ont prononcé [ekrazi] au lieu de [ekraze].)

- durant cette séance, nous avons remarqué que la majorité des élèves s'exprimaient essentiellement avec des groupes de mots plutôt qu'avec des phrases complètes parce qu'ils ne maîtrisent pas convenablement la langue française.

### **2<sup>ème</sup> test**

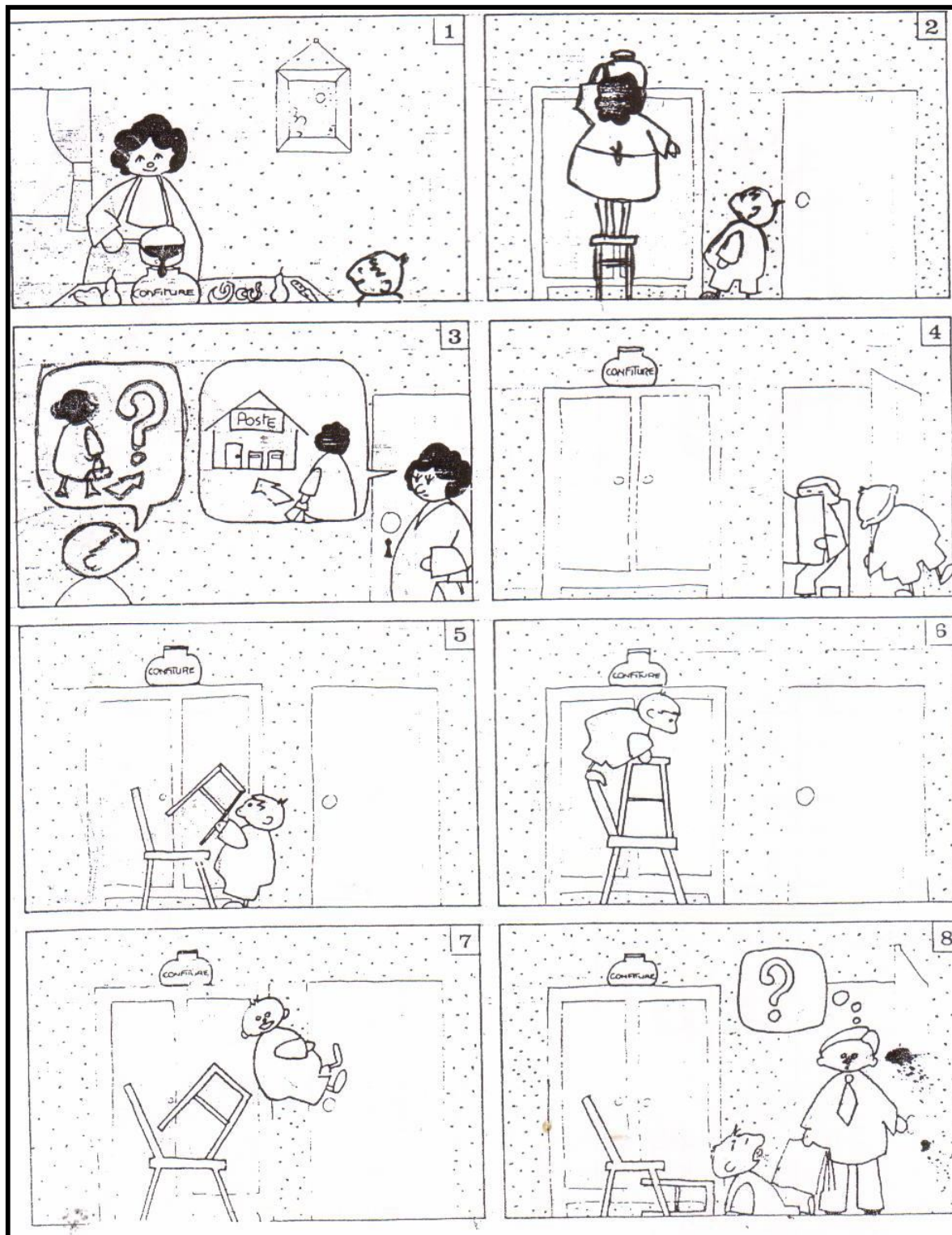
D'après le questionnaire adressé aux enseignants, nous avons déduit que beaucoup d'enseignants n'ont pas préféré l'utilisation de l'extrait figurant dans le manuel scolaire comme support didactique à l'oral. C'est pour cette raison que nous avons proposé à l'enseignante un autre extrait de bande dessinée afin de faire une autre séance. Ceci nous a aussi permis de faire étude comparative entre les deux. Les mêmes démarches ont été suivies. La séance a duré une heure.

### *Le déroulement de la séance*

L'enseignante a distribué l'extrait aux élèves et leur a demandé d'observer les images. Elle a contrôlé cette observation au moyen de quelques questions. Nous



soulignons que cette bande dessinée est un travail personnel que nous avons élaboré avec un groupe d'enseignants lors d'une journée de formation.



*L'enseignante : Qui sont les principaux personnages dans cette bande dessinée ?*

*Elève 1 : Une mère et sa fille.*

*L'enseignante : où se déroule la scène ?*

*Elève 2 : La scène se déroule dans la maison.*

*L'enseignante : Regardez la 1<sup>ère</sup> vignette. Où sont la mère et la fille ?*

*Elève 3 : La mère et la fille sont dans la cuisine.*

*L'enseignante : Que prépare la mère ?*

*Elève 4 : La mère prépare la confiture.*

*L'enseignante a corrigé la phrase : La maman prépare de la confiture.*

*L'enseignante : A ce moment, qu'observe la fille ?*

*Elève 5 : À ce moment, la fille observe la maman.*

*L'enseignante : Ensuite, que fait la mère ?*

*Elève 6 : La mère cache la confiture sur le placard.*

*L'enseignante a reformulé la réponse : La mère a caché le pot de la confiture sur l'armoire.*

*L'enseignante : Ensuite, où va partir la ménagère ?*

Les élèves n'ont pas compris le mot « ménagère » et l'enseignante a été obligée de reformuler la question.

*L'enseignante : Où va partir la maman ?*

*Elève 7 : La maman va partir à la poste.*

*Elève 8 : Peu après, la mère va partir à la poste.*

*L'enseignante : Que fait la fille ?*

*Elève 9 : La fille ouvre la porte et regarde le père lit.*

L'enseignante a corrigé la réponse et demandé à l'élève de la répéter : La fille ouvre la porte lentement et guette son père qui lit le journal.

*L'enseignante : Et ensuite, que fait-elle ? Pourquoi ?*

*Elève 10 : Elle monte sur la chaise pour attraper le pot de confiture.*

*L'enseignante a reformulé la réponse et demande aux élèves de répéter la réponse.*

*Elève 11 : Elle prend le tabouret et la chaise. Elle monte dessus pour s'emparer du pot de confiture.*

*Elève 12 a répété la même réponse.*

*L'enseignante : Tout à coup, que se passe t-il ?*

*Elève13 : La fille tombe.*

*L'enseignante : Très bien : la fille glisse et tombe. Que lui arrive-t-il ?*

*-Elève12 : Le père arrive.*

*L'enseignante : La fille a mal, elle pleure. Alors son père arrive et la console.*

Récapitulation et reformulation.

Les apprenants sont sollicités à tour de rôle à reconstruire le récit.

*L'enseignante : Qui peut donner un titre à cette histoire ?*

*Elève 13 : La mère et sa fille.*

*Elève14 : La fille gourmande.*

*L'enseignante : Très bien.*

*Elève 15 : La fille curieuse.*

L'enseignante a demandé aux élèves de raconter le récit oralement.

*Elève 2 : La mère et sa fille sont dans la cuisine. La maman prépare de la confiture. La fille observe sa mère. Ensuite, la maman cache le pot de confiture sur l'armoire. Peu après, elle va à la poste. La fille ouvre lentement la porte et regarde son père qui lit le journal. Elle prend le tabouret et la chaise et monte dessus. Soudain, elle glisse et tombe. Elle a mal ; elle pleure. Son père arrive et la console.*

La cloche a sonné, le temps est insuffisant pour faire passer tous les élèves.

Tableau 1 : récapitulation et comparaison des informations recueillies :

<b>Opérations mentales mises en œuvre</b>	<b>Le premier extrait</b>	<b>Le deuxième extrait</b>
<b>Identification des personnages</b>	<b>1 personnage sur 2</b>	<b>2</b>
<b>Identification des objets</b>	<b>Non</b>	<b>Oui</b>
<b>Identification des lieux</b>	<b>N'est pas déterminé</b>	<b>Oui</b>
<b>Identification des actions</b>	<b>Oui</b>	<b>Oui</b>

### **Analyse des résultats des deux activités**

La première fois l'exploitation du type d'extrait a été faite d'une manière générale, les questions posées se portaient sur le lieu et les personnages. Ensuite, l'enseignante a décortiqué le dispositif graduellement vignette par vignette.

Le questionnaire posé était facile et directe ; dès la première question, les élèves n'ont pas trouvé des difficultés à identifier les personnages (la mère, la fille) et les lieux (la maison, la cuisine). Par contre dans le premier type d'extrait, les élèves n'arrivaient pas à verbaliser la mouche et la tapette.

A la fin, l'enseignante a interrogé l'élève pour raconter le récit oralement. L'histoire racontée par l'élève était sous forme de phrases séparées, il n'y avait pas de connecteurs logiques et de pronoms relatifs qui servent à enchaîner les événements. Il faut signaler encore que le temps consacré à la séance était insuffisant.

Dans cette séance, nous avons remarqué que les élèves étaient plus motivés que la fois passée, cela est dû probablement au thème que traite ce type d'extrait. Nous pouvons énoncer que dans l'observation des vignettes, les élèves, dès qu'ils avaient identifié le thème, ils se sont identifiés à la situation et se sont installés dans une perspective purement locale, celle qu'ils vivaient quotidiennement. C'est un thème qui s'est inspiré de leur vécu. Ce dernier est le déclencheur qui les a poussés à communiquer. De tels exercices leur permettent d'enrichir leur moyen d'expression et en même temps les sensibiliser à des situations pareilles afin de dégager une moralité.

### ***Synthèse pratique des deux tests***

La bande dessinée semble donc occuper une place privilégiée dans la vie des enfants, dans ce monde qui ne peut pas être ignoré par les enseignants. Son aspect iconique est un élément essentiel de motivation. Dès leur jeune âge, les enfants éprouvent un intérêt pour les dessins et les couleurs. Seulement, il faut choisir des bandes dessinées qui conviennent à leur âge et qui reflètent leur milieu socio-culturel pour susciter la curiosité chez eux par les réalités qu'elles évoquent. L'exploitation de ce moyen d'expression peut permettre de progresser dans plusieurs domaines parmi lesquels nous citons :

#### 1-Domaine d'ordre psycho-pédagogique :

Connaître le monde de l'enfant pour aider à la progression de sa motivation.

#### 2-Domaine d'ordre audio-visuel :

- a- Développer les compétences percepto-visuelles pour développer la capacité d'observation chez l'élève face à une bande dessinée.
- b- Mises en valeurs de quelques-unes des significations dénotatives et connotatives conduites par l'image.

c- Repérage, identification et nomination correcte des principaux éléments matériels et formels (codes d'écriture et de lecture).

### 3-Domaine de l'ordre de la production orale :

Stimuler l'expression orale chez l'élève afin de :

- 1- prendre la parole et s'exprimer librement.
- 2- enrichir ses compétences langagières.
- 3-enrichir ses connaissances de l'environnement et d'autres cultures.

Les lacunes des enseignants en terme de formation concernant la bande dessinée sont apparues lors des tests. Durant la première séance, nous avons noté que l'enseignante n'a pas posé la question sur la couleur des vignettes. Cela implique que l'enseignante ignore que la couleur est un élément narratif essentiel ayant une fonction informative (exemple : la couleur rouge dans les vignettes indiquait que le chien était en colère). La couleur est un langage aussi, malheureusement l'enseignant n'est pas guidé, même les questions figurant dans le manuel scolaire ne sont guère pertinentes, ce sont des questions superficielles qui ne se penchent pas sur les caractéristiques de la bande dessinée.

Pour tirer profit de ce moyen d'expression et l'utiliser à bon escient, nous pensons qu'il faudrait consacrer des journées de formation aux enseignants à propos de cet outil pédagogique afin d'apprendre aux élèves quelques codes de lecture et d'écriture pour son exploitation.

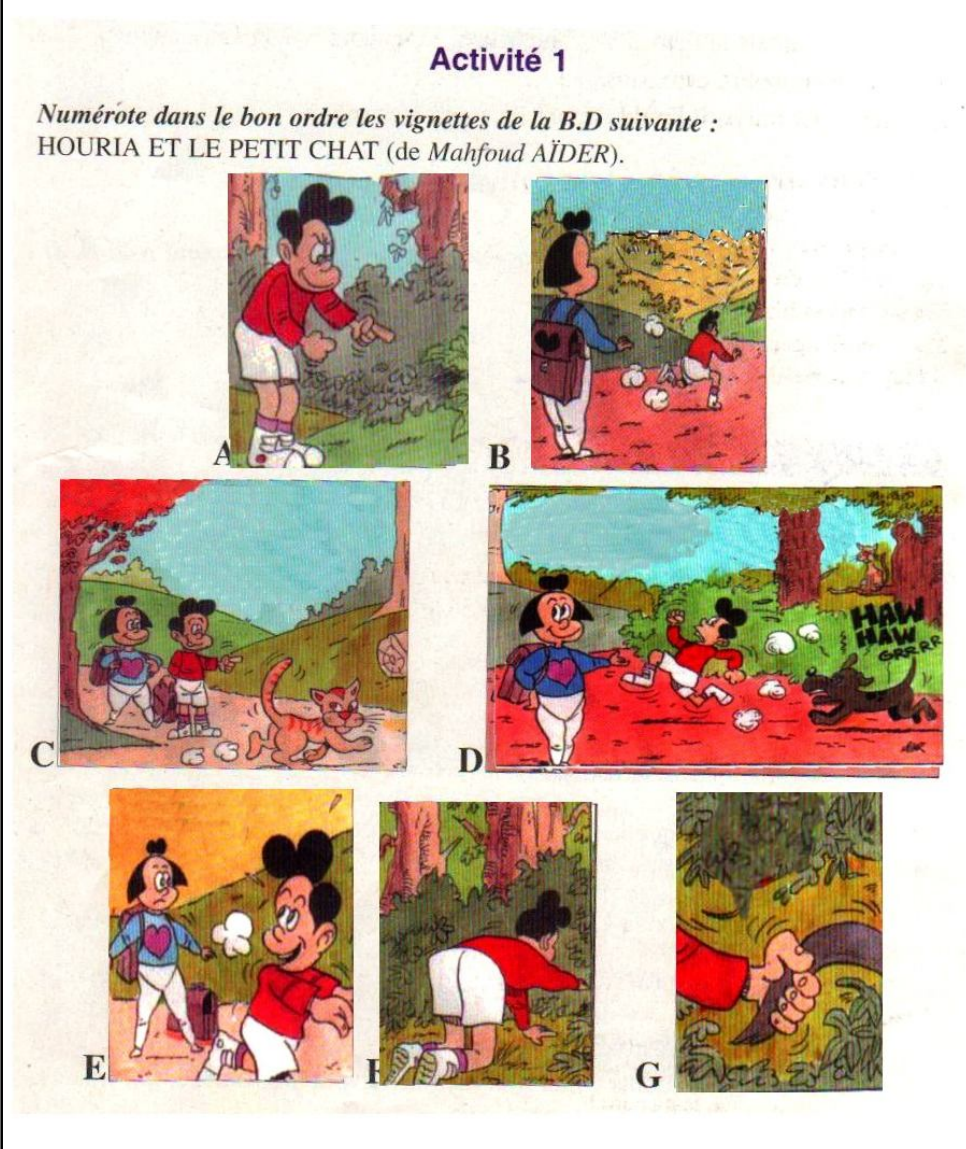
### **3<sup>ème</sup> test**

Nous avons effectué ce test pour voir si les élèves sont capables de mettre en ordre un récit iconique en précisant les trois moments du récit. Cette séance a duré 20 minutes.

Le déroulement de la séance :

**Activité 1**

*Numérote dans le bon ordre les vignettes de la B.D suivante :  
HOURIA ET LE PETIT CHAT (de Mahfoud AÏDER).*



L'enseignante a distribué cet extrait aux élèves qui est intitulé *Houria et le petit chat* de Mahfoud Aïder en leur demandant de numéroté dans le bon ordre les vignettes sur des doubles feuilles (nous précisons que les vignettes, dans le document remis aux élèves, ne contiennent pas les propos des personnages). Les résultats sont représentés dans le tableau suivant :

Tableau 2 : Mettre en bon ordre les vignettes d'une bande dessinée.

Réponses	Le nombre de réponses	Taux
Réponses correctes	35/40	87.5%
Réponses erronées	05/40	12.5%

La plupart des élèves, c'est-à-dire 87.5% ont répondu correctement à cette activité. Après avoir remis les vignettes en ordre, les élèves ont identifié les trois moments du

récit sans aucune difficulté : la situation initiale, les événements et la situation finale. Cela veut dire que les élèves ont saisi le sens global du récit à travers les images. La bande dessinée leur a donc permis l'apprentissage du schéma narratif. Nous constatons que l'illustré, par sa facilité de lecture, divertit les élèves et les repose. Il est accessible à tous, quelque soit leur niveau intellectuel et leur degré de culture. L'illustré les instruit et les forme évitant même qu'ils soient distraits, paresseux ou fatigués. Le dessin leur donne le goût, puis l'habitude d'une réaction personnelle. Il ne faut pas oublier que l'enfant va spontanément toujours vers le plus facile.

#### 4<sup>ème</sup> test

**Activité 1**

*Numérote dans le bon ordre les vignettes de la B.D suivante :  
HOURIA ET LE PETIT CHAT (de Mahfoud AÏDER).*

2                      3                      4

5                      6                      7                      8                      9

Nous avons envisagé un 4<sup>ème</sup> test pour évaluer les compétences des élèves à identifier les propos des personnages correspondant à l'illustration en les leur présentant séparément afin qu'ils associent chaque bulle à la vignette qui convient. Les réponses ont été transcrites sur des doubles feuilles. Le test a duré 40 minutes. Les résultats sont représentés dans le tableau suivant :

Tableau 3 : L'identification des propos de personnages qui correspondent à l'illustration.

Réponses	Le nombre de réponses	Taux
Réponses justes	22/40 élèves	55%
Réponses fausses	18/40 élèves	45%

55% d'élèves sont arrivés à relier correctement les bulles à leurs vignettes.

Cela nous amène à formuler les hypothèses suivantes :

- 1-Les élèves possèdent une compétence de lecture appréciable qui leur a permis de déchiffrer le contenu des bulles.
- 2-Les élèves ont une compétence lexicale qui leur a facilité la compréhension des textes.
- 3-Les élèves possèdent une bonne maîtrise des systèmes linguistiques et Iconique. Ils sont capables de relier texte et image.

### **5<sup>ème</sup> test**

Nous avons prévu ce test pour voir si les élèves sont capables de transformer une bande dessinée en récit. L'enseignante a travaillé avec le même type d'extrait qui a été exploité dans les deux activités précédentes. Le test a duré une heure entière.

#### Présentation de la séance

L'enseignante a réparti la classe en cinq groupes, chaque groupe comprenait huit élèves. Leur niveau était hétérogène. Ensuite, l'enseignante a décortiqué le type d'extrait présenté par des questions en précisant le lieu, le temps, les personnages et les actions afin d'aider les élèves dans la production écrite



## ***L'analyse***

D'après les cinq copies des élèves, nous avons constaté que la bande dessinée peut être un élément facilitateur à la production écrite car nous avons remarqué que les élèves ont raconté toute l'histoire en respectant l'ordre chronologique. En outre, cela a permis aux élèves de passer du discours direct au discours indirect. Néanmoins nous avons observé que les élèves lorsqu'ils écrivaient se heurtaient à des problèmes divers :

- Il y a beaucoup de fautes d'orthographe, de syntaxe et de conjugaison.
- Un choix du lexique inadapté et la redondance du même mot.
- Les productions écrites présentées manquent de cohérence et semblent présenter des idées séparées, c'est-à-dire une absence de connecteurs qui auraient permis d'organiser et relier les idées.

## **Conclusion :**

Cette enquête nous a permis de découvrir le rôle et l'impact grandissant de la bande dessinée, par ses éléments caractéristiques, par sa complémentarité texte /image et par le sens que peut dégager l'élève de son exploitation et de son moyen d'acquisition des connaissances. Le travail avec cet outil pédagogique peut aider au développement des différentes compétences essentielles pour la maîtrise de la production orale et écrite. Nous pouvons citer :

- l'apprentissage des règles conversationnelles comme le respect de la prise de parole.
- la construction des actes de langage en vue d'une compréhension comme nommer et identifier, décrire, localiser (espace, temps).
- la découverte/ appropriation du vocabulaire de figuration narrative et de leurs fonctions (cases, bulles, onomatopées...).
- l'enrichissement lexical.
- l'appropriation d'outils narratifs textuels (dialogue, voix du narrateur ou voix off...).
- l'apprentissage des techniques de la narration en transformant une bande dessinée en récit.

La bande dessinée comme outil pédagogique peut aider à la compréhension et à l'apprentissage d'une langue étrangère. Si ce moyen d'expression a pu être utilisé comme seul moyen et point de départ d'un dialogue, il pourra à plus forte raison

favoriser aux élèves l'apprentissage d'une technique de l'expression (orale et écrite). L'enseignant ou l'enseignante doit y consacrer une grande énergie, aussi bien dans l'analyse du support que sur la pédagogie et la didactique : quels objectifs poursuivre ? Quelles séquences l'enseignant doit organiser ? Quelles activités pour quels résultats ?...etc.

Il s'agirait de sélectionner des bandes dessinées dont la thématique, le traitement narratif et visuel est en résonance avec les niveaux et besoins des élèves. La lisibilité du dessin, le style de narration, l'aspect ludique sont ainsi des éléments à prendre en considération.

**CHAPITRE III :**  
**REALITES ET PERSPECTIVES**

## **Introduction**

D'après l'enquête que nous avons effectuée avec le public visé, nous avons relevé les difficultés rencontrées par les enseignants lors de l'exploitation de la bande dessinée. En effet, toutes les questions posées par l'enseignante portaient uniquement sur le nombre de vignettes, les personnages, le lieu, le temps et l'action. Alors qu'il y a d'autres facteurs qui jouent un rôle essentiel dans le récit comme le cadrage, la visée, la forme des bulles, la couleur etc. Cela est dû au fait que les enseignants ne sont pas formés et il n'y a pas d'orientations pédagogiques précises dans le guide du maître concernant l'exploitation de la bande dessinée.

En outre, lors des tests nous avons mis l'accent sur un autre point : les élèves étaient un peu familiarisés avec ce genre de récit, notamment les élèves venant de 6<sup>ème</sup> AF. Il serait utile de consacrer au moins deux séances pour leur faire apprendre quelques codes avant son exploitation afin de les sensibiliser à la compréhension fine de la bande dessinée et en vue de développer leurs compétences de lecteurs, et si possible, leurs goûts en terme de lecture.

Dans ce chapitre, nous essayerons de définir la bande dessinée en tant qu'outil pédagogique et ses objectifs d'une manière générale, et précisément dans le guide de l'enseignant. Nous procéderons ensuite à une approche analytique et descriptive des deux extraits exploités à l'oral et à l'écrit. Tout ceci nous permettra de faire quelques suggestions et activités pour l'exploitation de ce genre de récit.

### **1. Réalité du terrain**

#### **1.1. La bande dessinée en tant qu'outil pédagogique :**

La bande dessinée commence à être considérée comme un support didactique qui mérite une attention pédagogique significative. Elle pourrait constituer l'une des pistes pédagogiques à explorer car elle postule une double lecture : celle du dessin et celle du texte qui sont deux modes d'expression et de communication.

Au niveau psychologique<sup>1</sup>, l'attrait, la familiarité, l'image sont des facteurs puissants de motivation : la bande dessinée est le seul genre à proposer une mise en scène uniquement visuelle, c'est-à-dire une représentation en images que l'élève doit décoder. Cette représentation est définie par :

---

<sup>1</sup>Serge Tisseron, *Psychanalyse de la bande dessinée*, Flammarion, Paris, 2000, p.96

- Les messages linguistiques communiqués par le texte qui reproduit, grâce à la ponctuation, le rythme du déroulement verbal.

- Les messages infra-linguistiques, c'est-à-dire les mimiques et les gestes, dont le sens est souvent indéfini dans la vie mais que le dessin fixe sans ambiguïté. Le visage, par exemple, passe dans la vie d'une expression franche de colère à une expression franche de sympathie selon une série continue d'intermédiaires difficiles à situer, mais dont la bande dessinée ne garde que l'expression finale.

- Les messages paralinguistiques constitués par les intonations et la prosodie. Bien que cette communication soit assez peu privilégiée par la bande dessinée néanmoins elle est présente grâce aux indications données par la taille des caractères et l'emploi d'onomatopées et de signes conventionnels : des propos de contenu neutre accompagnés d'une tête de mort ou d'un poignard, par exemple, sont compris par tout élève comme chargés d'une intonation agressive ; que quelques fleurs au contraire les entourent et l'élève est immédiatement fixé sur le caractère gai de l'intonation.

Il est certain que, d'un point de vue culturel, l'exploitation pédagogique des bandes dessinées est d'autant plus significative et motivante quand les extraits proposés développent des thèmes qui tiennent compte du contexte socioculturel dans lequel vivent les élèves. Ainsi, la bande dessinée est un véritable phénomène de civilisation, qui permet de mieux faire comprendre à nos élèves un comportement culturel différent. Selon les thèmes, nous pourrions discuter, débattre et faire sortir des éléments de civilisation pertinents et si le dessin s'y prête, analyser les clichés qui en découlent. En outre, la langue de la bande dessinée est une langue de tous les jours, qui de par son style de dialogue permet de travailler sur des situations variées et des registres de langue différents, sans oublier de citer un avantage très important qui est l'humour.

## **1.2. Les objectifs pédagogiques de la bande dessinée :**

Par l'importance de son lien texte-image, la bande dessinée présente de nombreuses possibilités. En effet, lire une bande dessinée, c'est lire doublement : à la fois l'image et le texte. L'image de la bande dessinée, selon ses formes graphiques, ses styles, ses découpages, interagit constamment avec le texte, composé de dialogues, de récitatifs et d'onomatopées. Cette interaction favorise la compréhension et l'interprétation de l'histoire et des types d'univers présentés.

Le fait de découvrir une bande dessinée permet aux enseignants de FLE de réaliser un travail fructueux et intéressant pour les élèves. Elle leur permet d'allier apprentissage et créativité. Son aspect ludique et sa richesse (culturelle, grammaticale et lexicale) favorisent une autre manière de travailler avec les apprenants en classe. L'enseignant peut apprendre aux élèves une langue étrangère par le biais de la bande dessinée. Cet apprentissage peut s'orienter dans trois directions : vers la précision, vers l'observation et vers l'imagination.

### ***1.2.1. La précision du vocabulaire et la recherche du mot juste***

Il existe des séries de bandes dessinées que l'enseignant pourrait utiliser avec le plus grand profit, celles-ci donnent l'occasion aux élèves de s'entraîner à préciser leur vocabulaire et le registre de langue utilisé.

L'extrait de Mahfoud Aider, intitulé *Houria et le pot au miel* qui figure dans le manuel scolaire de la première année convient bien au niveau intellectuel et socio-culturel des élèves, cela leur a permis d'acquérir un nouveau vocabulaire comme (organisme, les bienfaits, avare).

L'utilisation de la bande dessinée muette favorise aussi l'expression orale chez l'élève. Avec ce moyen d'expression, il ne s'agit plus d'apprendre à lire mais de faire parler l'élève, inventer et réfléchir. L'enseignant s'évertue à choisir des bandes dessinées de bonne qualité.

### ***1.2.2. La pratique de l'observation et l'entraînement au compte rendu :***

Cette pratique peut développer diverses compétences chez les élèves par :

- a- L'étude de la mimique et l'expression des sentiments à travers les images des bandes dessinées peuvent fournir matière à un bon exercice d'expression verbale. Apprendre à l'élève à reconnaître l'ambiguïté de certaines mimiques et de paroles selon les situations et selon le point de vue de l'observateur.
- b- L'analyse du mouvement et sa traduction verbale peuvent également être facilitées par la pratique de la bande dessinée, dans la mesure où elle a précisément réussi à donner par un dessin statique la traduction des mouvements les plus dynamiques.
- c- L'entraînement à la déduction est lui aussi facile à susciter grâce à l'utilisation de la bande dessinée (par la mise en ordre logique et chronologique des vignettes, à l'aide de l'image et du dialogue).

d- L'analyse d'une planche de bande dessinée peut être menée comme une petite explication d'images. Un examen minutieux de l'image et de l'enchaînement des images peut permettre aux élèves de développer leurs facultés de raisonnement, d'attention et de réflexion.

Au niveau grammatical, il s'agira d'apprendre les divers types de discours : passage du discours direct au discours indirect, niveau de langage, emploi normatif de la forme négative, des types de phrases. Notons que selon Dominique Lafontaine : « qu'il nous soit permis de faire remarquer à l'intention des détracteurs de la bande dessinée, que la syntaxe utilisée dans Gaston Lagaffe, telle que nous l'appréhendons à travers les phrases négatives et interrogatives ne se caractérise pas par une fréquence élevée de formes familières ou relâchées. Au contraire (...) on y trouve proportionnellement, des fréquences élevées de formes plutôt normées»<sup>1</sup>.

Cet article confirme qu'il y a des bandes dessinées qui peuvent être utilisées comme support didactique à l'apprentissage de la syntaxe pour la raison que les commentaires et les récitatifs sont des textes bien soignés en respectant les règles de la langue. Néanmoins, il y a beaucoup d'autres qui ne recommandent pas l'étude seule de la grammaire à partir de bandes dessinées car ils pensent que : « Une utilisation du texte contenu dans les bulles aux seules fins de l'analyse grammaticale neutralisera vite l'humour et éteindra le plaisir dans le temps de le dire»<sup>2</sup>.

La bande dessinée permet aussi l'apprentissage de l'analyse de type narratif. Pour l'enseignant, il s'agit d'utiliser deux types de discours (infra-discours et supra-discours) : d'une part, un récit qui progresse à travers une suite de vignettes et, d'autre part, des images créées par les mots seuls. La microstructure de la bande dessinée est composée de vignettes dans lesquelles l'élève peut lire sur un axe paradigmatique, des objets signifiants, des attitudes, des plans, des couleurs, des caractères graphiques du texte récitatif et du dialogue.

Sur un axe syntagmatique, le sens naît de la juxtaposition des images et de leur confrontation : des espaces, des contenus, du cadre même, qui parfois s'incruste à l'intérieur d'une vignette. Enfin, la macrostructure est ici représentée en un espace tabulaire, la planche, elle-même signifiante de par : la disposition des vignettes dans la

---

<sup>1</sup> Dominique Lafontaine. « Oh, Monsieur Gaston, comme vous parlez bien ! Une étude des variations sociolinguistiques dans Gaston Lagaffe », *Enjeux*, n°5, printemps 1984, p. 273.

<sup>2</sup> Annie Therriault, « Des livres et des jeunes », en 1994. [file:///E:/EF\\_Vol\\_241-2-L'apport de la bande dessinée\\_Art-06.htm](file:///E:/EF_Vol_241-2-L%27apport%20de%20la%20bande%20dessinée_Art-06.htm).

page, l'importance des espaces inter-iconiques, la transgression de la frontière des cadres et enfin le choix du mouvement interne de chaque vignette qui dirige le regard du lecteur, forçant sa perception au gré des commentaires du narrateur.

### **1.3. Les objectifs pédagogiques dans le programme de la première année moyenne :**

Avant la bande dessinée représentait tout un projet; à partir de l'année 2008 et avec l'allègement des programmes, la bande dessinée est devenue la cinquième séquence du premier projet. Son exploitation pédagogique est reliée aux objectifs généraux relatifs au programme de la première année moyenne. Les élèves ont à leur disposition différents extraits. Chaque document est évalué quant à ses aspects esthétiques et sont un support didactique pour diverses d'activités qui sont classées au dessous selon leur déroulement :

- 1- Activité de production orale : un extrait d'une bande dessinée muette dont le nom de l'auteur, le titre, la source ne sont pas cités. Selon le guide du maître, l'objectif de cette activité est d'amener l'élève à découvrir le récit par l'image, à le lire et à le dire.
- 2- Activité de lecture : la bande dessinée proposée pour cette activité est intitulée *Houria et le pot au miel* de Mahfoud Aider. C'est un extrait intéressant et qui convient bien au niveau intellectuel des élèves.
- 3- Activité de vocabulaire : cette séance est consacrée à l'étude des onomatopées.
- 4- Activité de grammaire : étude de l'expression de lieu et de temps.
- 5- Activité de conjugaison : étude et emploi correct du futur. Dans ces trois activités d'apprentissage, l'enseignant se servait des propos des personnages de l'extrait qui a été exploité lors de la séance de lecture.
- 6- Activité d'écriture : cette activité avait pour support l'extrait tiré de *Houria et le petit chat* de Mahfoud Aider. Cette activité se réalise en passant par trois étapes :
  - a- La remise en ordre des vignettes de cette bande dessinée.
  - b- L'identification des trois situations du récit.
  - c- Enfin, transformer cette bande dessinée en récit.



## **2. Perspectives :**

### **2.1. L'analyse des types d'extraits proposés aux activités de l'oral et de l'écrit :**

L'extrait consacré à l'activité de la production orale est une planche qui se compose de trois vignettes dont les personnages sont des personnages animaliers : le chien et la mouche.

Le plan utilisé est le plan rapproché en mettant l'accent sur l'état psychologique du personnage principal que nous pouvons dégager d'après la couleur rouge des vignettes qui racontent une histoire imaginaire : le chien est en colère car la mouche le dérange en tournant au-dessus de sa tête. Il prend une tapette à mouche et finit par l'écraser sur le mur.

Nous partageons l'avis des enseignants disant que cet extrait répond partiellement à l'apprentissage visé à savoir l'incitation des élèves à l'expression orale. Il aurait été plus judicieux, selon les enseignants, de proposer une bande dessinée mettant en scène un thème polémique afin de les amener à manifester leur désaccord et à donner leur point de vue. Ou bien une bande dessinée qui traite d'un sujet inspiré de leur vécu et dont ils peuvent tirer une morale. Comme conclusion, nous pouvons dire que cet extrait n'était pas vraiment motivant.

L'extrait proposé comme support didactique à l'activité d'écriture était tiré de l'album de Mahfoud Aider intitulé *Houria et le petit chat*. C'est un extrait qui se compose de sept vignettes. Nous présentons le récit en prose que nous avons rédigé : « Un jour en revenant de l'école, Mimo aperçoit un chat qui se dirige vers les buissons. Il veut l'attraper pour lui attacher une casserole à la queue. Houria, stupéfaite, lui recommande de le laisser tranquille, mais Mimo s'entête à vouloir lui mettre la main dessus. Il veut montrer au chat qu'il est plus malin que lui. A genoux devant le buisson, il tire la bête par la queue.

Celle-ci répond par un grognement qui surprend Mimo et qui aussitôt, prend les jambes à son cou en appelant au secours, poursuivi par un chien furieux. Houria semble satisfaite et déclare que c'est le prix à payer pour la maltraitance des animaux. »

Dans cet extrait, les personnages sont des personnages caricaturaux. Dans les trois premières cases et la dernière, le plan utilisé est le plan d'ensemble qui sert à planter le paysage et les personnages. Dans la quatrième case, le plan utilisé est le plan moyen qui met l'accent sur Mimo pour entrer dans le cœur de l'histoire.

Dans la cinquième case, le plan utilisé est le plan rapproché : Mimo est montré de dos. Dans la sixième case, le plan utilisé est le très gros plan qui détaille l'action quand Mimo saisit la queue du chat.

Les propos des personnages sont à l'intérieur des bulles ovales. Les mots sont écrits en caractères gras pour marquer le ton élevé par rapport aux autres mots. Il y a aussi des bulles silencieuses comprenant des points d'interrogation pour exprimer l'étonnement.

Comme nous l'avons cité avant, cet extrait est intéressant comme support didactique à l'écrit car son thème est abordable. L'élève a droit à une morale : la punition des gens qui maltraitent les animaux. Néanmoins, le problème se pose dans la transposition ; passer de la bande dessinée au récit en prose, c'est un travail qui nécessite de l'élève beaucoup de compétences, un réinvestissement de toutes ses connaissances, à noter que la bande dessinée n'est pas une forme d'écrit que les enseignants utilisent à l'école ; c'est un support didactique à part. Pour que les élèves arrivent à s'exprimer oralement ou par écrit, il faut qu'ils sachent interpréter tous les signes de ce moyen d'expression. C'est pourquoi nous devons poser les questions suivantes : est-ce que les élèves savent vraiment lire une bande dessinée pour qu'ils puissent transformer celle-ci en récit ? Savent-ils aisément prélever toutes les informations qui sont contenues dans les dessins, les textes et les dialogues ? Savent-ils reconstituer le sens de toutes les informations qui ne sont pas directement explicitées, les événements qui se sont déroulés entre les différentes vignettes ?

Pour aider les élèves à le faire, il faut que l'enseignant soit en mesure d'exploiter la bande dessinée d'une manière adéquate qui leur permet de mieux comprendre le fonctionnement de ce moyen d'expression.

## **2.2. Comment exploiter la bande dessinée ?**

Les possibilités d'utilisation de la bande dessinée en classe sont multiples. Il est bien sûr nécessaire d'en préciser la complexité pour les adapter au niveau de la classe ou aux différents élèves. Pour gérer cette complexité, il faut travailler sur le choix de la bande dessinée elle-même, les conditions propres à la situation de communication proposée, les critères d'évaluation et les objectifs d'apprentissage que l'enseignant doit prendre en considération. Ce choix dépend des facteurs suivants :

1- La complexité de la bande dessinée à lire ou à écrire qui est définie par :

- le nombre de vignettes.
- la présence ou l'absence de bulles ou de textes.
- la longueur du texte écrit dans les bulles.
- la complexité du vocabulaire utilisé.
- abondance ou pas de détails dans les dessins.
- la structure de la narration : schéma narratif plus ou moins simple ou évident à dégager.

2- Les conditions de mise en œuvre de la situation d'écriture :

- organisation du travail, seul ou en petit groupe.
- outil proposé (une bande dessinée).
- critères à respecter (les vignettes sont claires et le thème est intéressant).

3- Le nombre et la complexité des critères de réussite qui est défini en fonction du niveau de la classe ou des différents élèves.

### **2.2.1. A l'oral :**

Lors du déroulement de la séquence, nous avons mis l'accent sur deux activités : l'activité de l'oral et l'activité de l'écrit. Nous avons constaté que les enseignants rencontrent des écueils dans l'exploitation de ce genre de récit. Par conséquent, nous suggérons quelques méthodes dont ils peuvent se servir dans le cadre de l'expression orale.

Après avoir choisi la bande dessinée, le professeur fait circuler l'extrait et peut proposer aux élèves de travailler par deux. Il leur donne dix minutes pour observer les images. Ensuite le professeur pose des questions sur le lieu, le temps, les personnages. Après, l'exploitation de la bande dessinée doit être vignette par vignette.

Cette approche permet d'expliquer le contexte, de définir les personnages et leurs actions, de décrire leur environnement physique et social. Il est nécessaire d'analyser le comportement gestuel des personnages et de définir leurs relations, leur mode d'interaction. Les élèves comparent leurs idées et émettent des hypothèses. Dès que le thème sera cerné, le professeur peut enseigner un vocabulaire et différentes expressions selon le type d'extrait exploité. Après toutes ces étapes, le professeur invite les élèves à raconter l'histoire oralement.

Nous pouvons aussi avoir recours à l'exercice du jeu de rôle qui est une activité propice à l'expression orale pour que les élèves consolident leurs acquis.

Premièrement, ils pourront jouer la situation présentée dans la bande dessinée. Ils vont répéter les expressions et la gestuelle des personnages. Le professeur peut, ensuite, suggérer une autre situation semblable en vue de permettre aux élèves d'imaginer de nouvelles réactions et d'utiliser d'autres expressions.

Nous présentons deux grilles d'analyse que le professeur peut utiliser pour l'exploitation de toutes les bandes dessinées.

### **Grille d'analyse**

Cette grille est applicable à tout personnage, qu'il soit principal ou secondaire. Ces questions ne sont que des pistes d'exploitation visant à caractériser chaque personnage :

#### ***Dénomination***

Quelles remarques peut-on faire sur le nom du personnage ? Nom simple, curieux, amusant, à double sens... ?

Son nom décrit-il son caractère ou détermine-t-il sa vocation de héros ?

Le personnage a-t-il un prénom ou un surnom ?

Où ce nom apparaît-il pour la première fois dans le récit ?

#### ***Portrait physique***

Est-ce un personnage humain ou animalier ?

Personnage animalier : est-il humanisé ? Vit-il dans un monde uniquement animal ?

Sexe ?

Age ? Vieillit-il au cours de l'histoire ?

Aspect général : description (taille, corpulence, allure...)

Forme du visage et expression du regard....

Son apparence change-t-elle au cours de l'histoire ?

Gestuelle particulière : attitudes ? Tics ?

Habillement : typé, stéréotypé ? En change-t-il ?

A-t-il des accessoires caractéristiques : chapeau, parapluie, arme....

#### ***-Vie quotidienne***

Le voit-on dans sa vie quotidienne faire sa toilette, cuisiner, dormir, faire des courses....

Est-il gourmand, buveur, fumeur... ?

Quels sont les objets qu'il utilise ?

Vit-il dans un monde réaliste, humoristique, magique, féerique... ?

Sait-on où il habite ? supra « le cadre et le contexte du récit »

Nationalité ? Race ?

***Vie sentimentale :***

Personnage célibataire, marié ?

Vit-il avec quelqu'un ?

A-t-il une famille, des enfants ?

A-t-il des ami(e)s, des allié(e)s, des ennemis ? supra « le schéma actanciel »

***Vie professionnelle :***

Profession : la connaît-on ?

Est-elle originale ?

A-t-elle un rapport avec ses aventures ?

Vit-il de son métier ?

Le voit-on dans le cadre de ses activités professionnelles ?

***Langage :***

Comment s'exprime-t-il ? Langage correct, argotique, humoristique ?

Tics langagiers ?

***Aspect psychologique :***

*1- Caractère :*

Héros, super-héros ou anti-héros (héros atypique) ?

Est-il sympathique, social, violent, fragile, drôle... ?

Traits de caractère dominants : intelligent ? honnête ? courageux ?

Son caractère est-il simple, schématique, complexe, réaliste.... ?

Comment réagit-il ? Laisse-t-il paraître ses émotions ?

Est-ce quelqu'un de cultivé ?

*2- Idéologie :*

Quelles sont les valeurs défendues par ce personnage ?

Est-ce quelqu'un d'engagé ?

A-t-il des croyances, des valeurs qu'il défend (engagement religieux, politique, humanitaire...)?

En tant que héros, jusqu'où va-t-il pour réussir ? Utilise-t-il l'intelligence et / ou la violence ?

### 3- *Loisirs*

Loisirs culturels : lesquels ?

Loisirs sportifs : lesquels ?

### 4- *Rôle par rapport aux autres personnages*

Comment se comporte-t-il par rapport à ses amis ou ses ennemis : redresseur de torts, victime, agresseur, etc. supra (schéma actantiel)

### **Evolution du personnage**

Quand apparaît-il la première fois ? Dans quel contexte ?

Comment apparaît-il la première fois ? Est-il clairement montré ?

Est-il nommé rapidement ?

Comment évolue-t-il au fil du récit ?

Comment apparaît-il à la fin du récit ?

### **Le personnage graphique**

Est-il réaliste, caricatural ?

La représentation des personnages :

- la variété des postures.
- le jeu du graphisme (style et genres).
- les aspects psychologiques qui sont représentés par les idéogrammes pour exprimer des émotions, des sensations (ex : l'onomatopée Off qui exprime la douleur).

### **Cadre et contexte du récit : époques, lieux, décors.**

#### **Grille d'analyse**

Le premier rôle de la bande dessinée est de distraire et de faire rêver. Rien d'étonnant donc à ce que l'humour et l'aventure occupent une place privilégiée dans ce moyen d'expression. Mais la bande dessinée sait aussi mettre en images la vie des plus humbles, les quartiers mal famés loin des rêveries exotiques. C'est pourquoi nous présentons cette grille d'analyse afin de décortiquer les éléments narratifs comme le décor, le lieu et l'époque.

#### **Pistes d'investigation**

Où l'action se passe-t-elle ? Quels sont les indices l'indiquant ?

Un ou plusieurs lieux ? Les nommer, les situer.

Ces lieux sont-ils réels ou imaginaires ?

Caractériser ces lieux et ce qui les compose.

Les lieux ont-ils une importance par rapport à l’histoire ou l’action pourrait-elle se passer ailleurs ?

Quelle place occupe les décors dans les cases, les planches ?

Sont-ils souvent supprimés ?

Quelles impressions ces décors produisent-ils sur les personnages ou sur les lecteurs ?

Les décors ont-ils une fonction documentaire et utilitaire (informative) ou anecdotique ?

### **Traitement graphique des décors :**

Les décors sont souvent mis en images par fragments, la mémoire du lecteur lui permettant de les reconstituer.

### **Les décors sont-ils ?**

Réalistes (volonté mimétique de restituer le monde réel).

Détaillés, documentés ?

Humoristiques, caricaturaux ?

Symboliques ?

Quel est le rôle de la couleur ?

Les décors sont simplifiés, esquissés, caricaturés ?

### **Epoque**

Quand l’action se passe-t-elle ?

Quels sont les indices qui le révèlent ?

Quels détails contribuent à créer une atmosphère particulière ?

### **2.2.2. A l’écrit :**

Pour motiver les élèves à la rédaction, la méthode que nous proposons développe :

- L’observation et le vocabulaire par la recherche de mots justes : les gens peuvent en effet avoir d’autres états d’âme que « l’air gentil, méchant, content, énervé... ». Il faut trouver autre chose, bien définir ce qui est ressenti ou ce qui est vu.

- La construction des phrases descriptives : Quand nous demandons aux élèves de transformer une bande dessinée en récit, cette activité nécessite d’interpréter l’illustration et les propos des personnages. C’est une phase qui leur permet de passer du dialogue à la description.

### La sélection de l'extrait :

Le professeur peut utiliser une bande dessinée en noir et blanc mais il serait préférable d'utiliser une bande dessinée en couleurs pour captiver l'attention des élèves ainsi le dessin n'en sera que plus visible. Il ne faut pas qu'il y ait trop de détails inutiles qui risqueraient de surcharger les images. L'action principale doit être le plus souvent possible mise en relief par le procédé du gros plan. Il faut qu'il y ait un personnage principal redondant et qui deviendra un familier des enfants qui prendront plaisir à le retrouver dans différents extraits. Dans la majeure partie des cas, l'historiette pourra servir de prétexte à une leçon de morale.

L'enseignant pourra ensuite proposer aux élèves trois feuilles d'essai détachées l'une de l'autre : la première est consacrée à la prise de notes ; la deuxième feuille permettra aux élèves de construire des phrases en s'appuyant sur les notes prises ; la troisième feuille servira à la rédaction du récit.

#### Feuille n°1 : L'observation.

Cette observation peut être collective ou individuelle. La bande dessinée est remise aux élèves. Le professeur leur pose des questions oralement pour la décortiquer. Les élèves réagissent et éprouvent le besoin de s'exprimer. Ensuite, il leur demande de prendre des notes en se référant à chaque vignette. Le professeur passe après pour corriger les erreurs des élèves. Ainsi les élèves constatent leurs carences et leurs erreurs lors de la description de l'histoire. Tous les mots indispensables au récit sont alors notés sur la feuille n°1 en isolant bien les détails importants de chaque dessin.

#### Feuille n°2. La construction des phrases.

Constituer des phrases avec tous les éléments qui ont été puisés (feuille n°1). Pour être sûr de ne pas en oublier, il faut barrer au fur et à mesure les mots utilisés et placés. Ce procédé par élimination supprime tout risque d'affabulation.

#### Feuille n°3. Rédaction.

Juxtaposer les paragraphes ainsi obtenus grâce à chaque dessin. Il va falloir trouver les enchaînements et éliminer les répétitions entre ceux-ci (le professeur doit orienter l'élève dans cette démarche, car cette notion est difficile et abstraite pour lui). L'introduction sera fournie par la première image, tandis que la chute de la bande dessinée donnera la conclusion. Il ne reste après qu'à vérifier l'orthographe et à



recopier en faisant passer une ligne entre chaque paragraphe, procédé dont l'utilité aura été précisée aux enfants. Ce procédé typographique sera assimilable pour eux au passage d'une image à l'autre sur la bande dessinée en tant qu'articulation visuelle.

Ce travail de rédaction permet de développer les capacités des élèves à observer les images en détail, à construire des phrases, à élaborer une rédaction.

Seule une correction individuelle serait profitable, car le compte-rendu du professeur, en voulant s'adresser à tous, ne corrige personne. Après deux ou trois exercices de ce genre, l'enfant pourra présenter sa pensée sous forme de textes, et avec un vocabulaire correct. Il serait donc pertinent, de temps à autre, de revenir à une rédaction de ce genre, pour le plus grand plaisir des élèves.

### **2.3. D'autres activités :**

L'enseignant peut aussi vider les bulles de leur contenu et laisser les élèves imaginer les dialogues possibles. L'enseignant peut laisser lisibles les bulles de la première et de la dernière vignette. Ce travail peut être fait par des binômes.

Chaque groupe doit inventer le dialogue des personnages à partir des images. Le professeur passe dans les groupes afin de les aider et les corriger. Après que les élèves aient terminé leur activité, chaque groupe lit un dialogue et interprète les personnages.

Le professeur donne la bande dessinée complète et les élèves comparent leurs différentes productions. Puis, il leur demande de cacher le document et leur distribue la bande dessinée sur laquelle ils devront résoudre un exercice à trous. L'enseignant peut leur accorder une dizaine de minutes pour faire cette activité. Elle permet de réviser le vocabulaire et de tester la mémoire des élèves. Elle peut être proposée comme quiz ou contrôle des connaissances.

A la fin de cette séance, le professeur demande aux élèves d'échanger leurs copies afin de les corriger en s'aidant de la bande dessinée complète.

Ces activités pédagogiques auront pour objectif la rédaction en s'appuyant sur la recherche de complémentarité du sens texte/image.

L'objectif de ce moyen d'expression dans le programme de la première année moyenne tend vers la transposition du récit en bande dessinée en récit en prose. Néanmoins, cette tâche paraît très difficile pour nos enfants car ils rencontrent beaucoup de difficultés dans la rédaction surtout quand il s'agit de produire un récit par

le biais de la bande dessinée pour la simple raison que les élèves de première année ne maîtrisent pas parfaitement la langue française. Certains ont même des difficultés à lire une bande dessinée. Nous suggérons, de ce fait, quelques activités aux professeurs pour apprendre aux élèves quelques codes afin de faciliter la compréhension de ce moyen d'expression.

### Séance 1 : Découverte de différentes formes de bulles.

Le professeur doit choisir une bande dessinée qui contient plusieurs cases de bande dessinée en permettant de montrer plusieurs formes de bulles car les personnages sont d'humeurs variées. Cette activité a pour objectifs :

- Prendre conscience que la bande dessinée a son propre langage : un personnage parle par l'intermédiaire d'une bulle qui lui est reliée par un appendice.
- Savoir interpréter un signe graphique tel que la bulle, lui donner du sens.
- Savoir identifier les différentes formes de la bulle.

Le professeur entame cette séance oralement, en collectif pendant cinq minutes :

- 5- Question n°1 : Dans quoi se trouvent les personnages ? : Dans les cases.
- 6- Question n°2 : De quelle manière fait-on parler un personnage dans une bande dessinée ? : Par l'intermédiaire d'une bulle.
- 7- Question n°3 : Comment sait-on quel personnage parle ? : La bulle est reliée par un appendice au personnage.

Les élèves étant en groupes, le professeur peut leur demander de repérer toutes les formes différentes de bulles et de les reproduire sur une feuille blanche. Après, chaque groupe accroche ses affiches au tableau afin de s'exprimer à propos de leurs productions. L'enseignant reproduit les bulles les plus significatives en grand sur le tableau, qu'il légende en écrivant en-dessous l'humeur que la bulle traduit. Les élèves complètent le texte à trous de la petite bande dessinée qu'ils viennent d'apprendre avec le vocabulaire approprié, puis ils dessinent les bulles correspondant à certaines humeurs du personnage en se référant aux bulles du tableau.

### Séance n°2 : Découverte des différentes fonctions de l'écriture dans la bande dessinée.

*Objectifs :*

- Savoir qu'il existe trois fonctions différentes d'écriture dans la bande dessinée.
- Retranscrire les paroles ou les pensées des personnages.
- Donner les informations nécessaires à la compréhension de l'histoire.

- Mettre en mot des bruits et des sons.
- Savoir que ces trois fonctions de l'écriture sont facilement repérables car elles peuvent être trouvées : dans la cartouche, la bulle, à travers les onomatopées.
- Savoir passer du récit / dialogue en bande dessinée au récit dialogue en prose.

Le professeur distribue le récit en prose proposé et la photocopie de ce récit sous forme d'une bande dessinée sur laquelle les cartouches et les bulles sont évidées. Les élèves se mettent en groupes en lisant le texte une fois ou deux fois pour avoir une idée sur son contenu. Ils le relisent une autre fois en soulignant d'une couleur le récit et d'une autre couleur le dialogue. Le professeur doit être sûr que les élèves font la différence entre le récit et le dialogue disant que tout cela disparaît dans la bande dessinée.

La démarche suivante consiste à reporter dans les cartouches et les bulles évidées le récit et les dialogues repérés dans le récit en prose. Les élèves découvrent par eux-mêmes que la description renvoyant au contexte de l'histoire ou aux actions des personnages s'écrit dans les cartouches. Les dialogues doivent être placés quant à eux dans les bulles.

La dernière étape consiste dans l'introduction du nouveau mot « cartouche » (bulle et onomatopées sont déjà connues). Le professeur explique ce terme en précisant que son utilisation est toujours utile : surtout sur la première vignette pour planter le décor et la dernière vignette d'une histoire en guise de conclusion.

Séance n°3 : La variation des plans.

*Objectifs :*

- 8- Savoir reconnaître et nommer les différents plans utilisés dans une bande dessinée.
- 9- Déterminer la fonction des plans dans le récit.
- 10- Savoir reconnaître et regrouper des plans identiques provenant de vignettes de diverses bandes dessinées.
- 11- Découvrir et comprendre une nouvelle notion spécifique à ce moyen d'expression.

Le professeur peut utiliser la bande dessinée qui a été exploitée dans la séance précédente en posant les questions suivantes :

12-Question : Qu'y voit-on ? Les élèves décrivent les vignettes. Les mots et expressions : personnages, paysage, décor, tête, en entier, coupé, haut du corps, loin, près....Doivent être cités.

13-Question : Qu'est-ce qui différencie ces vignettes ? : Réponse attendue : les cadrages.

Après d'avoir posé ces questions, le professeur demande aux élèves de découper les vignettes de chaque planche et de les classer selon leurs plans. Ensuite, ils les collent à l'intérieur du tableau de la feuille blanche et sous chacune en précisant la fonction du plan :

14-Le plan d'ensemble permet de situer le lieu de l'action : montre un paysage, une foule....

15-Le plan moyen permet d'attirer l'attention sur un ou plusieurs personnages dans un lieu ou les personnages en pied.

16-Le plan américain permet de montrer l'attitude d'un personnage qui est cadré sur le haut du corps.

17-Le gros plan permet de montrer une expression, une émotion d'un visage, on ne voit que le visage.

18-Le plan de détail permet d'attirer l'attention sur un détail particulier : on voit des yeux, des mains...

Après que les groupes finissent leur exercice, ils échangent leurs productions afin de vérifier le classement des vignettes en se référant à la correction.

### **Conclusion :**

La bande dessinée en classe est une initiation à cet univers en tant que source d'activités pédagogiques créatrices et motivantes. C'est donc un environnement qui permet aux élèves de différencier lors de l'expression orale et écrite.

Dans ces activités, l'enseignant peut trouver des idées pour développer chez ses élèves des compétences dans le cadre de la production écrite et orale. Il n'est pas obligé de faire toutes ces activités. Celles-ci peuvent être réalisées selon le niveau des élèves et les objectifs d'apprentissage visés afin de les aider à la transposition d'un récit en bande dessinée en un récit en prose ou le contraire.

## **CONCLUSION GENERALE**

La bande dessinée, parce qu'elle suscite l'intérêt des jeunes lecteurs, devient un outil pédagogique stimulants pour développer des compétences diverses chez les apprenants. Malheureusement de tels documents, dont les enfants sont pourtant avides, sont assez rares car la bande dessinée est presque inexistante dans les librairies.

L'objectif de notre recherche, c'est de voir l'apport de la bande dessinée en tant qu'outil pédagogique à l'oral et à l'écrit dans l'apprentissage du FLE. Les résultats démontrent que ce moyen d'expression peut servir facilement de support pour transmettre certains apprentissages et connaissances.

Aborder la bande dessinée en classe avec les élèves provoque souvent une certaine appréhension chez certains enseignants bien que la majorité trouve que ce moyen d'expression est un support pédagogique motivant. Son utilisation reste néanmoins limitée, ceci pour plusieurs raisons, dont la plus évoquée est le manque de temps. L'exploitation de la bande dessinée, en effet, nécessite beaucoup de temps pour apprendre aux élèves ses codes de lecture et d'écriture. Elle constitue un ensemble d'activités dans un cadre de recherche et d'échanges langagiers qui peuvent se révéler d'un réel profit pour les apprenants dans leurs efforts pour déchiffrer le sens du message iconique et du message textuel. Des orientations pédagogiques doivent être fournies aux enseignants pour les aider à mettre en œuvre des stratégies intégrant l'apport de la bande dessinée dans leur pratique quotidienne en classe : « Enseigner la bande dessinée, c'est aussi préparer de meilleures conditions de réception et élargir ce monde des B.D. »<sup>1</sup>.

Nous avons constaté, d'après le questionnaire adressé aux enseignants et durant les séances en classe que l'exploitation de ce moyen d'expression est menée d'une manière superficielle. L'enseignant se limite dans l'analyse des extraits non seulement à reconnaître des procédés mais à les quantifier (combien de vignettes ? combien de bulles ?...). L'enseignant s'intéresse plus à la forme qu'au fond. La bande dessinée est un art qui se construit au moyen des mécanismes spécifiques dont nous devons faire l'analyse sans négliger d'observer comment ils participent à la narration. Un gros plan n'est rien si le lecteur ne sait pas ce qu'il apporte en terme de sens dans un contexte précis. Une interjection, un lettrage, un découpage,

---

<sup>1</sup>Antoine Roux, *La bande dessinée peut être éducative*, l'Eole, Paris 1970, p 58

un cadrage...n'ont de sens que s'ils contribuent à faire comprendre le récit. Ce sont tous des éléments essentiels qui comptent.

L'exploitation de cet outil pédagogique en classe a montré que les enseignants ne maîtrisaient pas suffisamment les méthodes et les techniques nécessaires à son étude. La complémentarité texte / image n'est pas exploitée d'une manière adéquate. De telles activités permettraient une mise en relation qui faciliterait une meilleure compréhension du texte écrit par l'association des éléments iconiques situationnels figurant dans les images et des éléments linguistiques des textes écrits.

En situation d'apprentissage d'une langue étrangère quand nous proposons à l'élève un récit en prose, il lui est difficile d'en comprendre le sens aisément. En revanche, il lui est plus facile d'interpréter un récit en bande dessinée et de comprendre le sens global. La bande dessinée est un élément facilitateur à la compréhension écrite alors que le récit en prose se déchiffre et nécessite beaucoup d'efforts pour en pénétrer le sens. Ce moyen d'expression avec ses caractéristiques favorise une approche plus intuitive que ces efforts qui relèveraient, eux, de diverses opérations mentales difficiles à mettre en œuvre pour accéder au sens. De plus, il donne à la leçon un aspect ludique plus motivant.

Utiliser la bande dessinée en classe, c'est apprendre aux élèves à reconnaître des discours sociaux. Les opérations qui conduisent à cette construction, identifier, interpréter, relativiser, hiérarchiser et enfin produire un discours, ont aussi des finalités civiques. La pratique de ce moyen d'expression apprend à contempler, et à reconnaître. La bande dessinée est un support privilégié pour l'apprentissage de la langue. En effet, elle permet aux élèves, si elle est convenablement exploitée, de prélever un nombre suffisant d'éléments déchiffrables qui mènent à des interprétations, des échanges facilitant les apprentissages. Car, cet outil pédagogique est un élément qui peut pousser à la prise de parole comme nous l'avons remarqué lors des tests où l'exploitation de ce moyen d'expression a créé des interactions langagières entre les élèves et leur enseignante.

La bande dessinée joue donc un rôle primordial dans la réalisation des principales finalités de l'enseignement des langues. Elle permet aussi l'acquisition de connaissances d'ordre socioculturel. Par la stimulation qu'apporte l'illustration, l'élève est amené à repérer des indices, à les mettre en relation, à les interpréter et à prendre la

parole pour s'exprimer. L'utilisation de cet outil pédagogique permet également de travailler le rapport signifiant/signifié qui est nécessaire dans l'apprentissage d'une langue étrangère. C'est pourquoi il faut élaborer et proposer aux élèves des activités pertinentes qui vont donner sens à cet outil pédagogique.

Pour terminer, nous devons insister sur l'utilisation méthodique de la bande dessinée en classe. Il ne s'agit pas d'une simple exploitation mais d'une exploration approfondie, d'un véritable travail de construction. Ce support devrait être envisagé pour lui-même. L'écueil courant consiste en effet à se servir de la bande dessinée pour enseigner autre chose qu'elle-même. La question qui peut être posée : qu'en est-il de l'utilisation de la bande dessinée dans les manuels scolaires du moyen ? La réponse à cette question est un autre sujet de recherche sur lequel nous pourrions travailler.



## TABLE DES MATIERES

Dédicace	
Remerciements	
<b>Introduction et problématique</b>	<b>1</b>
<b>Chapitre1 : Le langage de la bande dessinée et son fonctionnement</b>	
Introduction	7
1.La définition de la bande dessinée	8
1.1. Les éléments constitutifs de la bande dessinée	8
1.2.La bande dessinée est un art	8
1.3. La solidarité des images comme principe fondateur	9
1.4.Des techniques parallèles : cinéma et bande dessinée	10
1.5. Le mouvement dans l'image fixe	10
2.Les axes de lecture	13
2.1.Les ellipses	13
2.2.Les raccords	13
2.3. Le rapport texte/ image	14
2.3.1. Répétition texte /image	15
2.3.2. Complémentarité texte/ image	15
2.3.3. Concurrence texte/ image	15
3.Effets de texte	16
3.1. Effets de bulles	16
3.1.1. La bulle	16
3.1.2. L'expression du silence	17
3.2. Effets de lettres/ Effets de son	17
3.2.1. La bande son	17
3.2.2. L'onomatopée	17
3.3.Effets de texte/ Effets d'images	18
4. Effets de cases et effets de cadre	18
4.1.Choix des variations de cadrage et des mouvements panoramiques	19
4.2.Champ de vision, hors champ et hors cadre	20
4.3.L'échelle des plans	20
4.3.1. Plan à forte valeur descriptive	20
4.3.2. Plan à forte valeur dramatique	21
4.3.3. Plan à forte valeur narrative et psychologique	21
4.4.Choix de visée	21
4.4.1. Angle de vue normale	22
4.4.2. La plongée	22
4.4.3. La contre plongée	22
4.4.4. Champ / contre champ	22
4.4.5. Travellings	23
4.4.6. Panoramique perceptif	24
4.5. Les effets de couleur	24
4.5.1. Le noir et le blanc	24
4.5.2. La couleur	24
5. Les effets de la planche	25
5.1.Combiner	25
5.1.1. Le découpage du scénario	26

5.1.2. Le montage.....	26
5.1.3. La mise en page.....	27
5.2.Rythmer.....	27
5.2.1. Le temps interne de la case .....	27
5.2.2. Le temps de la lecture.....	28
5.2.3. Rythme temporel et visuel de la séquence.....	28
6. Le récit dans la bande dessinée.....	28
6.1. Les personnages.....	28
6.1.1. L'aspect physique.....	28
6.1.2. Le caractère.....	29
6.1.3. L'aspect psychologique.....	29
6.2. Le schéma actanciel.....	29
6.3. La structure du récit.....	29
6.3.1. Le schéma narratif ou fonctionnel.....	29
6.3.2. Temps fictif/ temps narratif.....	30
6.3.3. L'agencement des séquences.....	31
6.4.Récit, narration et point de vue.....	32
6.4.1. Qui voit ? Qui parle ? Qui raconte ?.....	32
6.4.2. Point de vue externe.....	33
6.4.3. Point de vue omniscient.....	33
6.4.4. Point de vue interne.....	33
6.5.Dénotation/ connotation.....	33
6.5.1. Dénotation (lecture dénotative).....	33
6.5.2. Connotation (lecture connotative).....	33
6.6.Les fonctions de l'image.....	34
Conclusion.....	35
<b>Chapitre2 : Expérimentation et résultats</b>	
Introduction.....	37
1.Présentation du manuel.....	37
1.1.Définition du manuel.....	38
1.2.Les démarches pédagogiques.....	38
1.3. L'organisation d'une séquence.....	38
2. Le déroulement de l'expérimentation.....	39
3. L'enquête par test.....	40
4.Analyse des résultats.....	41
4.1.Analyse du questionnaire des enseignants.....	41
4.2.Analyse du questionnaire des apprenants.....	47
4.3.Analyse des tests.....	50
Conclusion.....	62
<b>Chapitre3 : Réalités et perspectives</b>	
Introduction.....	65
1. Réalité du terrain.....	65
1.1.La bande dessinée en tant qu'outil pédagogique.....	65
1.2.Les objectifs pédagogiques de la bande dessinée.....	66
1.2.1. La précision du vocabulaire et la recherche du mot juste.....	67
1.2.2. La pratique de l'observation et l'entraînement du compte rendu.....	67
1.3.Les objectifs pédagogiques dans le programme de la première année moyenne...69	
2. Perspectives.....	69

2.1. L'analyse des types d'extraits proposés à l'activité de l'oral et de l'écrit.....	71
2.2. Comment exploiter la bande dessinée.....	72
2.2.1. A l'oral.....	76
2.2.2. A l'écrit.....	78
2.2.3. D'autres activités.....	81
Conclusion	
<b>Conclusion générale.....</b>	<b>83</b>
<b>Liste des tableaux</b>	
<b>Bibliographie</b>	
<b>Annexes</b>	

## LISTE DES TABLEAUX

### **Tableaux du questionnaire adressé aux enseignants**

Tableau1 : Le nombre des enseignants par établissements.....	41
Tableau2 : Identification des répondants.....	41
Tableau3 : L'utilisation de la bande dessinée comme support didactique.....	42
Tableau4 : La fréquence de son utilisation.....	42
Tableau5 : L'utilisation de la bande dessinée comme support didactique lors de la séance de lecture du plaisir.....	43
Tableau6 : Réponses à la question : « Est-ce que vous avez lu déjà une bande dessinée ? ».....	44
Tableau7 : Réponses à la question : « Les types d'extraits figurant dans le manuel scolaire répondent-ils à l'apprentissage visé (l'oral et l'écrit) ? » .....	44
Tableau8 : La lisibilité des images.....	45
Tableau9 : La bande dessinée comme support didactique à l'oral.....	45
Tableau10 :Le rapport signifiant / signifié dans la bande dessinée.....	46
Tableau11 :La compréhension de l'histoire à travers les images.....	46
Tableau12 : La transposition du récit iconique au récit en prose.....	47
Tableau13 : La formation des enseignants concernant ce genre de récit.....	47

### **Tableaux du questionnaire adressé aux apprenants**

Tableau1 :Identification des élèves de la classe visée.....	48
Tableau2 : Réponses à la question : « Est-ce que tu as déjà étudié ce genre de récit en classe ? ».....	49
Tableau3 : Réponses à la question : « Est-ce que tu aimes les bandes dessinées ? ».....	49
Tableau4 : Réponses à la question : « Les types d'extraits figurant dans ton manuel Sont-ils intéressants ? ».....	50
Tableau5 : Réponses à la question : « As-tu lu une bande dessinée hormis celle que vous avez vues en classe ? ».....	50

### **Tableaux des activités**

Tableau1 :Récapitulation et comparaison des informations recueillies.....	57
Tableau2 : Mettre en bon ordre les vignettes d'une bande dessinée.....	60
Tableau3 :L'identification des propos de personnages correspondant à l'illustration...	62

## **Bibliographie.**

- BARETS. S et GROENSTEEN. T, *L'année de la bande dessinée 85-86*. Ed Glénat.
- BARON-CARVAIS.A, *Que sais-je ? La bande dessinée*. Presses Universitaires de France 1985.
- BENVENISTE.E, *Sémiologie de la langue*. La Haye. Mouton & Co. 1969.
- DRILLON. J, *Traité de la ponctuation française*. Gallimard, Paris, 1991.
- GENETTE. G, *Fiction et diction*. Le Seuil. Paris, 1991.
- GROENSTEEN. T, *Système de la bande dessinée*. Presses universitaires de France. 1999.
- HERMAN, *On a tué Wid Bill*, Dupuis 1999.
- HERMAN, *Qui est renard bleu ?* Dupuis, 2002.
- LAUDEC/ CAUVIN. R, *Cédric11, Cygnes d'étang*, Dupuis, 1997.
- MC CLOUD. S, *L'art invisible*, Vertige Graphic, Paris, 1999, traduit de l'Américain par Dominique Petitfaux.
- Peeters. B, *Lire la bande dessinée*, Champs. Flammarion 2002.
- Quella-Guyot. D, *Explorer la bande dessinée*. CRDP.
- CAUVIN. R/ BEDU, *Dites-moi tout !* Dupuis, 1994.
- REY. A, *Les spectres de la bande*, Minuit, « Critique », Paris, 1978.
- ROUX. A, *La bande dessinée peut être éducative*, Editions de l'Ecole, Paris, 1970.
- TISSERON. S, *Psychanalyse de la bande dessinée*. Champs. Flammarion 2007.

### **Articles :**

- BARTHES.R, *Rhétorique de l'image*, Communications. n°4. Le Seuil, Paris, 1964.
- LAFONTAINE.D, « Oh, Monsieur Gaston, comme vous parlez bien ! Une étude des variations sociolinguistiques dans Gaston Lagaffé », *Enjeux*, n°5, printemps 1984.

### **Documents officiels**

- Ministère de l'Education Nationale, *Document d'accompagnement des programmes de la première année moyenne*, O.N.P.S, Avril 2003.
- Ministère de l'Education Nationale, *Le guide du maître de la première année moyenne*, O.N.P.S, Avril 2003.

### **Mémoires consultés :**

- BENDIHA. D., *L'utilisation de la bande dessinée comme support didactique dans l'enseignement/apprentissage du FLE*, mémoire de magistère, Université de Batna, 2005.
- AIT AMAR MEZIANE. O., *Interactions verbales dans les travaux de groupes*, mémoire de magistère, Université de Tiaret, 2007.

**Sitographie :**

- THERIAULT. A., « *Des livres et des jeunes* », en 1994. [file:///E:/EF Vol\\_241-2-L'apport de la bande dessinée\\_Art-06.htm](file:///E:/EF%20Vol_241-2-L%27apport%20de%20la%20bande%20dessinée_Art-06.htm).

- [www.Bande\\_Dessinée.org](http://www.Bande_Dessinée.org)

# LES ANNEXES

## Questionnaire adressé aux enseignants

Nom : .....\*Prénom : .....

\*

Ancienneté : .....

Etablissement : .....

(\* option facultative)

**A- Le premier volet porte sur l'exploitation des extraits figurant dans le manuel scolaire de la première année moyenne.**

1- Est-ce que vous favorisez l'utilisation de la bande dessinée en tant qu'outil pédagogique ?

.....  
.....  
.....

2- Si oui, à quelle fréquence le faites- vous ?

.....  
.....  
.....

3- Décrivez comment vous exploitez la bande dessinée en classe ?

.....  
.....  
.....

4- Favorisez-vous la lecture de la bande dessinée en classe lors des séances de lecture du plaisir ?

.....  
.....

5- Est-ce que vous avez lu déjà une bande dessinée ?

.....  
.....

6- Est-ce que vous avez suivi une formation concernant ce thème ?

.....  
.....  
.....

**B- Le second volet repose sur le rôle et le sens de la bande dessinée**

1- Les extraits figurant dans le manuel scolaire de la 1AM répondent-ils au besoin de l'apprentissage visé ? (l'oral et l'écrit)

.....  
.....  
.....  
.....

2- Les images sont-elles claires ?

.....  
.....  
.....

**C- La troisième volet consiste à étudier le rapport de l'élève aux types d'extraits de la bande dessinée.**

1- L'observation des images favorise-t-elle l'expression orale chez l'élève ?

- .....  
.....  
.....  
.....
- 2- Les élèves parviennent-ils à établir une relation entre les images et les unités lexicales ?  
.....  
.....  
.....
- 3- Les élèves parviennent-ils à saisir le sens global des images en suivant l'ordre chronologique ?  
.....  
.....  
.....
- 4 Comment faites-vous pour savoir si vos élèves ont compris l'histoire ?  
.....  
.....  
.....
- 4- Les élèves arrivent-ils enfin à rédiger un récit par le biais d'une bande dessinée ?  
.....  
.....  
.....
- 5- Est-ce que vous avez suivi une formation concernant ce thème ?  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Merci de votre précieuse collaboration.  
Mes salutations les plus cordiales...



### Questionnaire adressé aux apprenants

Question n°1 : Est-ce que tu as déjà étudié ce genre de récit en classe ?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Question n°2 : Est-ce que tu aimes les bandes dessinées ?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Question n°3 : Les extraits figurant dans le manuel sont-ils intéressants ?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Question n°4 : As-tu lu une bande dessinée hormis celles que tu as vues en classe?

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....

Merci de ta collaboration.

TEST N°3

Mardi 10 février 2009

Sequence

Activité d'apprentissage:

Activité 02:

Je complète le tableau après avoir remis dans l'ordre les vignettes.

Situation initiale:

Vignette N° C

Les événements

Vignette N° E

Vignette N° A

Vignette N° B

Vignette N° G

Vignette N° F

Situation final

Vignette N° D

TEST N°4

Mercrèdi 11 Fèvrier 2009

Activité n°3

Je colle chaque vignette à sa bulle.

Vignette n°1

Bulle n°4

Vignette F

Mimo

Bulle n°7

Vignette B

Amelia

Bulle n°2

Mimo

Bulle n°3

Vignette A

Mimo

Bulle n°6

Vignette F

Mimo

Bulle n°8

Vignette F

Bulle n°9

Vignette D

Stazia

Bulle n°5

Mimo

Bulle n°1

## TEST N°5

### Houria et le petit chat

Un jour, En revenant de l'école, Houria et Mimo aperçoivent un petit chat. Mimo veut l'attraper le petit chat au queue Houria lui demande de le laisser en paix mais Mimo ne l'écoute pas. Il veut montrer au chat qu'il est plus malin que lui car il se cache dans le buisson. Malheureusement, Mimo attrape la queue d'un chien, ce dernier court derrière lui. Et enfin, Mimo se sauve et c'est la fin, des gens qui maltraitent les animaux.