



ISSN 1961-9359

ISSN en ligne 2260-6513

Explicites et implicites culturels dans la bande dessinée francophone contemporaine : applications ultérieures en didactique des langues à travers le théâtre

Francisco de Asís Palomo Ruano

Universidad de Jaén, Espagne

fpalomo@ujaen.es

<https://orcid.org/0000-0003-1378-2681>

Reçu le 25-05-2020 / Évalué le 13-07-2020 / Accepté le 20-10-2020

Résumé

Cette étude essaie de dévoiler la présence des éléments culturels évidents et des non-dits dans certains ouvrages appartenant au domaine de la bande dessinée française et francophone, tout en proposant un parcours d'adaptation et de réutilisation didactiques à travers l'imitation, la création et la mise en scène d'extraits de bande dessinée contemporaine. Partant d'une analyse diachronique qui considère les fondements de la bande dessinée en langue française, notre démarche devient synchronique pour ainsi nous pencher sur les piliers qui structurent cette manifestation artistique : texte et image. Ne considérant pas pour l'instant la disposition ou structure des vignettes à l'intérieur des ouvrages, notre travail s'intéresse plutôt aux rapports entre les gestes et le cadre d'action des personnages d'une part, et le message écrit d'autre part. Vecteurs d'une composante culturelle visible ou masquée, leur interaction chez le lecteur aide à soulever les marques culturelles ayant trait à la langue cible et à les mettre en évidence lors des activités de théâtralisation.

Mots-clés : bande dessinée, didactique des langues-cultures, théâtralisation

Explicitos e implícitos culturales en el cómic francófono contemporáneo: aplicaciones ulteriores en didáctica de lenguas a través del teatro

Resumen

El presente estudio intenta desvelar la presencia de elementos culturales evidentes y ocultos en algunas obras propias del ámbito del cómic francés y francófono, ofreciendo un itinerario de adaptación y de reutilización didácticas a través de la imitación, la creación y la puesta en escena de fragmentos de cómic contemporáneo. Partiendo de un análisis diacrónico que considera los fundamentos del cómic en lengua francesa, nuestra orientación pasa a ser sincrónica con el fin de volcarnos en los pilares que sustentan esta manifestación artística: texto e imagen. Sin considerar de momento la disposición o estructura de las viñetas en el interior de las obras, nuestro trabajo se interesa más bien en las relaciones entre los gestos y el marco de acción de los personajes, por un lado, y el mensaje escrito, por

otro lado. Vectores habituales del componente cultural visible o escondido, su interacción frente al lector contribuye a descubrir las marcas culturales asociadas a la lengua meta y a ponerlas de relieve durante las actividades de dramatización.

Palabras clave: cómic, didáctica de lenguas y culturas, dramatización

Cultural explicit and implicit in contemporary Francophone comics: further implementations on language didactics through drama

Abstract

This paper aims to unveil the presence of both self-evident and hidden cultural elements from some French and Francophone comic strips, thus leading the way to a work of adaptation and reuse through imitation, creation and staging of contemporary French *bande dessinée*. Starting from a diachronic analysis which takes into account French-speaking comic foundations, our approach becomes synchronic in order to focus on the pillars that hold this artwork: text and image. Without further consideration on cartoon structure within these works, our interests will be laid upon relationships between both characters' gestures and framework on one side, and the written message on the other side. As carriers of either visible or hidden cultural information, their interaction with regard to the reader helps to unearth cultural marks associated to the target language, while highlighting them on dramatization activities.

Keywords: comics, language and culture didactics, dramatization

Introduction

La plupart des ouvrages consacrés à la théorisation sur la structure et le sens de la bande dessinée est relativement récente (Masson, 1985 ; Baron-Carvais, 1994 ; Peeters, 2003 ; Forsdick, 2005 ; Eisner, 2007 ; Groensteen, 2007), les créateurs n'ayant pas souvent accordé leur temps à analyser le moyen artistique dont ils étaient les artifices. Eisner soulignait qu' « ils se contentaient d'améliorer leur exécution graphique, capter l'attention du public et accomplir les exigences du marché » (2007: 8). Dès 1970 cependant, des publications comme *Fluide Glacial* avaient sans doute ouvert la voie à l'analyse théorique et critique en dédiant des sections à l'analyse technique des exécutions, aux implications socioculturelles de la bande dessinée ou aux biographies des bédéistes. Notre analyse part de ce cadre où sont mélangés l'art et la théorie, en tentant d'aborder les processus d'enseignement/apprentissage des langues-cultures où l'utilisation de la bande dessinée comme ressource innovatrice et motivante, but (cadrage, contextualisation et analyse approfondie d'une bande dessinée spécifique) et moyen (outil à partir duquel établir des rapports ultérieurs avec d'autres manifestations langagières et

culturelles de la langue française), conduit à la découverte d'informations disparates mais repérables au premier abord, auxquelles s'ajoutent des données implicites ou sous-entendus concernant l'histoire, la culture, la société et l'art associées à la langue cible. Au passage, nous explorerons les possibilités pédagogiques de la bande dessinée abordée sous un nouvel angle : celui de sa transposition, par le biais de la pratique théâtrale, vers une réalité tridimensionnelle où l'oral prend le relais du texte écrit.

En ce qui concerne les publications, c'est le courant franco-belge, depuis les années 30, qui en a toujours jeté les bases. Nous ne pouvons pas négliger *Tintin au Congo*, miroir de la barbarie coloniale européenne en Afrique, qui est apparu en 1931, ainsi que les ouvrages sériés *Blondin et Cirage* (Jijé) ou *Lucky Luke* (Morris et Goscinny) autour des années 40-50. Plus tard, c'est le tour de *Buck Danny* (Charlier et Hubinon), suivi de *Johan et Pirlouit* (Peyo) ou *Timour* (Sirius). Il faudra pourtant attendre les années 60, comme le retrace justement McQuillan (2005 :9-11), pour assister au succès d'une bande dessinée entièrement française, les premières publications d'Astérix étant arrivées sur le marché. Plus tard, l'éveil d'un courant critique et analytique dans l'Hexagone sera favorisé par le Festival d'Angoulême, qui a certes encouragé une variété inimaginable d'auteurs et de styles dont l'objectif immédiat n'est plus celui de raconter une histoire, mais de doter la bande dessinée d'un statut artistique, tout en renouvelant la façon de structurer et de raconter leurs histoires et d'y afficher l'ironie, la satire et la critique sociale.

Bien que l'approche théorique de la bande dessinée ne soit que tardivement entamée en France, l'intérêt pour son étude et analyse critique a atteint, à l'heure actuelle, des niveaux inattendus, bien au-dessus de ses partenaires européens. Comme l'explique McQuillan (2005 : 11-12), seule la Belgique a tenu le coup grâce à son énorme tradition dans ce domaine et au rayonnement de son *Centre belge de la bande dessinée* (CBBB), espace artistique et pédagogique, source de rencontres et de production.

La ville d'Angoulême, devenue finalement l'épicentre européen de la bande dessinée, s'est constituée ville artistique à partir de la bande comique. L'essor que la visite d'Hergé en 1978 a empreint au *Festival International de la BD*, instauré en 1974 mais conçu dès 1969 ne s'y est pas arrêté. La création du *Musée de la BD*, encadré dans la *Cité internationale de la bande dessinée et de l'image* (CNBDI), ainsi que le parcours des murs peints ont suivi le rythme. Les recherches et les études théoriques, initiées dès les années 1980 dans la revue *Cahiers de la Bande Dessinée*, ont leur point de repère dans le *Pôle Image Magelis Angoulême*, où sont intégrées les entreprises, associations et établissements pédagogiques travaillant en synergie pour le développement et la formation dans l'art de l'image et ses

applications et implications socioculturelles et économiques. Art qui influence et art influencé par sa société et sa langue-culture de référence, les extraits de bandes dessinées que nous avons choisis dans ce travail se veulent représentatifs non pas de la bande dessinée française et/ou francophone, mais aussi d'une sphère culturelle variée qui se manifeste soit ouvertement soit en sous-main. Nous nous tenons ainsi à une analyse synchronique contemporaine, ayant choisi des ouvrages publiés sous l'égide de *Fluide Glacial* qui s'étalent de 2010 à 2014, exception faite de *Le tour de la Gaule d'Astérix*, publié en 1969 et *Goorgoorlou*, paru dès 1990.

1. Approche méthodologique : de l'ontogénie de la bande dessinée à la considération de l'élément culturel

L'image a toujours été la source d'information privilégiée pour transmettre des messages en dehors du noyau familial. Depuis la Préhistoire, où les dessins exécutés sur les murs des grottes expliquaient les mécanismes de la chasse ou des premières danses rituelles, l'être humain était certain que l'accès primaire à l'information ne pouvait se faire qu'à travers la vue. Non seulement la sculpture et la peinture des premières civilisations ou du Moyen Âge étaient porteuses de valeurs didactiques et socio-historiques qui pénétraient assez facilement chez l'individu, mais aussi la plupart des premiers systèmes d'écriture puisaient dans des éléments réels facilement repérables aux yeux du peuple, comme certains hiéroglyphiques égyptiens (Kemp, 2005 :13) ou les idéogrammes chinois (Tingyou, 2003 : 3, 10). Quant aux premiers, on peut oser le pari d'affirmer que la structure et la construction des idéogrammes hiéroglyphiques ne sont pas loin d'une bande dessinée sans le texte ; concernant les seconds, leur configuration actuelle n'est que le résultat d'un processus d'amalgame et d'évolution à partir de pictogrammes géométriques. La construction de la bande dessinée autour de l'image suit un parcours semblable, tout en faisant preuve d'une valeur artistique et culturelle et en incorporant les composantes propres à l'humour (Ermida, 2008 : 6-12), telles que le rire, l'ingéniosité (qui véhiculent à leur tour des valeurs linguistiques, intellectuelles et culturelles) et l'ironie. Dans ce sens-là, et suivant Berger (1997 : 12-13), l'étude sur l'humour chez les petits enfants, basé sur l'image et le mouvement inattendu, garde d'énormes correspondances avec la bande comique sans paroles et ne demande pas l'implication de l'écrit pour l'expression du message (Groensteen, [1999]2007 :16-17) : de ce fait, dans la vie comme dans la bande dessinée, l'accès au message par l'image se veut rapide et effectif. Cependant, d'un point de vue artistique, le regard a intérêt à se détendre, à décomposer analytiquement les couleurs, les formes et les marques prosodiques visuelles (Eisner, 2007 : 18-25), comme celles de mouvement ou déplacement, d'expression ou de modification de

l'état d'âme de certains personnages ou de mise en exergue de la pensée intérieure. C'est à ce moment-là qu'un lecteur avisé peut accéder aux traits culturels les plus cachés, associés à la langue employée et au cadre de production de l'ouvrage.

Il n'en reste pas moins que la présence du message écrit, quant à lui, arrondit la compréhension des explicites culturels et ouvre également la voie pour saisir les éléments implicites associés à une langue. Parfois, la présence de l'écrit s'avère être tout à fait indispensable à l'effacement des doutes sur l'interprétation culturelle d'une séquence ou d'une vignette (Eisner, 2007 :16-17), tout en étant capable de se substituer à l'image dans certains cas. Enfin, les possibilités de configuration graphique utilisées et utilisables dans la bande dessinée, tout comme le format et la mise en page de l'histoire, sont tellement nombreuses qu'elles peuvent également, à leur tour, être porteuses d'une information plus importante que celle proposée par l'image dans une vignette spécifique, sans négliger les éléments secondaires qui font partie de l'humour littéraire (Ross, 1998 : 20) et que l'on considérera plus loin.

2. Affichage explicite des notions socioculturelles dans la bande dessinée française et francophone : *Fluide Glacial*, *Super Dupont*, *Astérix*

Le magazine *Fluide Glacial* associe les références socioculturelles connues par l'ensemble des lecteurs du domaine géographique et linguistique où il est publié à d'autres valeurs dont l'interprétation est issue d'un processus d'analyse ou de connaissance culturelle obtenue *a posteriori*. Cette acquisition ne se borne pas au domaine de la langue et, le plus souvent, de la culture française, en insérant des allusions comiques fréquentes à des événements ou à des personnages belges, suisses ou même à l'international. Nous explorons, dans cette section, les valeurs les plus facilement repérables qui répondent à un savoir ou à des connaissances partagées par la plupart, comme le suggère Nash (1985 :3-7). C'est à lui que nous devons l'une des approches les plus précises sur les paramètres d'analyse explicite d'une séquence humoristique. Dans ce sens, il parle d'un « mode culturel d'expression », soit les valeurs partagées par un groupe ou entité sociale ou politique, d'un mode « interpersonnel » où la relation *performer* (celui qui crée la vignette ou les personnages-acteurs, en utilisant un mode d'expression reconnaissable) - *répondent* soulève des attentes socioculturelles chez le lecteur, et enfin d'un mode « linguistique », qui fait appel aux utilisations particulières du langage dans la séquence d'humour, c'est-à-dire les ressources et stratégies graphiques, phonétiques et sémantiques :

- a) Numéro 460 (octobre 2014) : Espaces ou contextes socioculturels définis appartenant à la langue-culture par connotation, association ou opposition

Image (couverture) : toilettes publiques, entretenues par une *dame pipi*. Soucoupe à pourboires sur une petite table. Image fréquente en France, en Belgique et dans d'autres pays de l'Europe centrale. Texte (homme à une femme qui sort des WC et s'apprête à déposer une pièce de monnaie dans la soucoupe) : « *Laissez, c'est pour moi* ».

Bande dessinée *Bienvenidos en Puebla* (p.63), sorte de « guide » touristique à dessein plurilingue et pluriculturel, associant en même temps l'espagnol au français, ainsi que montrant l'opposition entre les cultures française et mexicaine : « *C'est fou! Ils sourient tout le temps les Mexicains* » face à la vignette suivante : « *Alors que nous, on fait souvent la gueule...* » accompagnée de l'explication « *Oui...mais en tant que français, c'est un droit !!* » ; finalement « *un devoir je dirais même* » dans la troisième vignette.

Séquences dans *Chouettes* (p.75) : « Albert Laprade » et « X ». Sur une configuration de quatre vignettes (la première servant de titre-introduction), c'est l'étude de l'objet sans importance (ornements, disques anciens, boîtes en fer, statuettes, etc.), retrouvé dans les brocantes ou les marchés aux puces où l'on a le goût de fouiner, coutume très répandue en France comme en Belgique.

b) Numéro 410 (janvier 2010) : événements globalement connus associés à des icônes culturelles

Fausse publicité (p.68) d'une dentelle-masque d'Alençon spécialement conçue pour couvrir le visage afin de combattre la grippe A (H1 N1)

c) Numéro 406 (avril 2010) : récit du quotidien français activé par association ou reconnaissance

Séquences dans *La France qui gagne* (sic) (p. 47), slogan qui déforme en quelque sorte les devises politiques utilisées pendant les campagnes pour les élections présidentielles, montrant des scènes de la vie de tous les jours. Sous la configuration de vignette-histoire isolée elle considère, parmi tant d'autres sujets, le manque de confiance des Français, l'abus de la pilule du surlendemain ou la faible augmentation du SMIC.

Fréquemment publié dans *Fluide Glacial*, *SuperDupont* est devenu la référence la plus évidente des stéréotypes recherchés et associés à la langue-culture française. Dans le tome 7 (2013) de cette bande dessinée, qui se présente à tour de rôle comme histoire graphique ou comme bande dessinée classique sur une seule page, il n'y a qu'une culture qui soit associée à la langue française. Le patriote extrémiste est présenté sous la configuration héroïque d'un personnage dont la France a besoin afin de sauvegarder son identité nationale. Le héros, le langage utilisé, les

aventures elles-mêmes et toute une série d'objets signifiants sont au rendez-vous pour montrer une dimension socioculturelle très biaisée et satyrique, mais d'où la plupart des lecteurs est capable de saisir une critique féroce du chauvinisme et de la *francité* menée à l'extrême.

a) *In vitro veritas* : éléments de civilisation et de réflexion métalinguistiques : l'exécution de la Marseillaise en verlan par l'anti-héros est à même de vaincre SuperDupont (p.8)

b) *Protection rapprochée* : explicites iconiques et jeux de mots. Lecture par SuperDupont du journal *Libération* (p.1).

c) *L'euro mortel* : allusions historiques et iconiques. SuperDupont, tentant un retrait de 500 francs, qui n'existent plus depuis 2001, en blâme le caissier : « *tu renies ta patrie, tu renies sa monnaie...monnaie sacrée depuis Clovis !!* » (p.2).

d) *SuperDupont express* : allusions politiques. SuperDupont aide à peindre les plafonds de F. Mitterrand avec du « blanc de France » et échange des dictons avec lui.

e) *SuperDupont express* : langage visuel et iconique généralement connu. SuperDupont favorise la reproduction du coq gaulois, qui engendrera par la suite des petits poulets portant sur leur dos le drapeau français.

La plupart des bandes dessinées d'*Astérix et Obélix* présentent souvent des éléments, symboles ou situations issus de l'imaginaire contemporain actuel qui n'échappent pas à une interprétation précise par l'ensemble de la collectivité des lecteurs français. Or, ces aspects sont facilement transférables à d'autres réalités socioculturelles et reconnus par un public européen (*Astérix chez les Goths, Astérix chez les Belges, Astérix chez les Helvètes, Astérix en Hispanie, Astérix en Corse*, etc.), suite aux associations iconographiques et aux (bons) choix des traducteurs. Ce n'est pourtant pas le lieu ici d'analyser les implications socioculturelles de ces traductions (voir à cet égard Palma, 2006 :903-904 ; Richet (éd.), 2009), mais nous nous en tiendrons à l'analyse en surface d'un ouvrage qui nous a semblé l'un des plus saillants quant à l'étalage de la culture et de la civilisation françaises : *Le Tour de Gaule d'Astérix*, titre qui contient d'emblée l'appel culturel au Tour de France et où le lecteur se trouve rapidement exposé à de multiples références topographiques, gastronomiques, historiques, culturelles et même politiques :

a) Les *bêtises*, spécialité qui déclenche un jeu sémantico-syntaxique entre gaulois et romains (p.15)

b) L'enseigne de la Poste sur les côtés d'une voiture à cheval, référent iconique (p.24)

c) Les ruelles du Vieux Lyon, tout comme les bouchons à Paris, parallélismes socioculturels (p.13, 26)

d) La voiture dépanneuse, *Tikedbus*, qui vient à l'aide d'Astérix, est une crase sémantico-phonétique associant l'idée « *si tu es en panne, achète un ticket de bus* » au suffixe *-us* propre au latin et largement utilisé dans la plupart de la série d'Astérix (p.15).

En dernier lieu et se présentant sous un style proche de ses partenaires européens, *Googoorlou* retrace le quotidien des personnages issus des couches les moins favorisées de la société africaine. Les sujets que l'on y traite, à portée plutôt sociale et familiale, sont assez proches de ceux considérés par le théâtre ou par d'autres manifestations artistiques sénégalaises. Bien que l'on puisse trouver des culturèmes manifestes (voir Poyatos, 1994a :37-38) dans *Les poulets du Tonton Goor* ou dans *Googoorlou artiste*, nous considérerons cette série de bande dessinée sous la rubrique « implicite », car la langue utilisée, unie aux particularités socioculturelles de la vie au Sénégal, demandent une approche plus consciente et soutenue afin d'en mieux soulever les non-dits.

3. Implicites culturels dans la bande dessinée française et francophone

Les implicites culturels sollicitent le concours d'un ensemble de savoirs et de connaissances acquis ou intériorisés par le lecteur, découlant en général d'un ou de plusieurs savoirs partagés par un ensemble plus restreint d'individus à l'intérieur d'une collectivité. Ces « savoirs », à leur tour, s'articulent sur les plans synchronique et ou diachronique. Or, dans le processus d'enseignement/apprentissage d'une langue-culture, ces éléments ne sont pas à être omis ou cachés au profit de ceux plus remarquables, mais doivent être présentés à l'apprenant comme un objet de réflexion ou d'analyse. Dans un cadre pédagogique où il s'agit de faire acquérir des compétences linguistiques et culturelles en langue française, la recherche sur les éléments implicites de culture ou civilisation comporte bien souvent une approche actionnelle, où les acquis, les points de vue et les habiletés de chaque individu s'entremêlent et convergent vers la réussite de la tâche donnée. L'étude des implicites culturels peut être envisagée au moyen de ces éléments :

a) Le langage utilisé, qui s'empare des techniques propres à l'humour telles que l'homophonie, la crase, les jeux de mots ou le mimétisme (Ross, 1998 :20). En outre, les mécanismes de style comme la rime, le rythme ou l'allitération mettent en exergue des contenus cachés non accessibles à un lecteur non avisé.

b) La disposition graphique des vignettes, ainsi que l'ambiguïté syntaxique ou les déplacements de sens, sont également au rendez-vous quand l'auteur se propose d'accéder à un public plus cultivé, s'approchant du but ultime de la bande dessinée qu'est la recherche de sa considération artistique. En partant de la taxonomie proposée par Violette Morin (1966 :104) dont nous retiendrons le concept de « disjoncteur », à côté de celui plus usagé de « déclencheur », nous sommes en mesure d'établir un schéma d'analyse afin de les faire repérer ou au moins de nous en approcher autant que possible. Nous intéressant plutôt à des séquences en trois parties, même faisant partie d'un récit plus général, ces sous-divisionnements comportent toutes une introduction, une argumentation ou *triggering* et une conclusion/solution :

Vignettes 1. Description générale + Enclenchement ou activation (à travers le langage ou l'image)

a) *POF (Pire ouvrier de France) (Fluide Glacial, n° 460, 2014 :14-15)*

Jeu d'interférences culturelles, jeux de mots (slogans), expression par les gestes.

Main qui cloue une enveloppe sur une porte. Texte : « *Et vous, vous voulez toujours tout pour moins cher* »

b) *Moi, BD (2013 : 48-49)*

Icônes culturelles, métalangage graphique.

Assimilation auteur-personnage de bande dessinée. Bouzard montre un prospectus d'Intermarché. Texte : « *Je reconnais tout de suite leurs prospectus* ».

c) *Goorgoorlou Artiste (2006)*

Implicites socioculturels. Richesse d'expression par les gestes .

Diek transporte un seau d'eau : « *Nidiaye, la DQ de demain n'est pas assurée et tu es là à faire le baay diagal* ».

Sous-entendus

a) Le client exige toujours aux maçons de réduire les devis. Considération des maçons en France.

b) Les « imprimés sans adresse », papiers gênants pour la plupart, documents authentiques d'analyse d'une langue, d'une culture et d'une société, pour certains.

c) La robe quotidienne de Diek reflète les habits vestimentaires des couches les moins favorisées au Sénégal. La *DQ* est la « dépense quotidienne », que les

habitants doivent s'assurer afin de disposer des produits essentiels pour survivre¹.
Baay diagal veut dire bricoleur. Considération de la femme au Sénégal.

Vignettes 2. Disjoncteur / déclencheur (langage ou image)

a) Vieille camionnette, portant le logo de l'entreprise *Ladrones* (sic), quitte le chantier.

b) Texte : « *Bon choix de typo, belle mise en page, sobre et aérée* », « *ils ont toujours eu des bons graphistes dans cette boîte...* » .

c) Nidiaye: « *Je ne fais pas le Baay diagal mais de l'art* »

Diek : « *Avec du mbalit ?* »

Nidiaye : « *Occupe-toi du déjeuner* »

Sous-entendus

a) Considération négative des maçons et des sociétés de construction hors la France (*ladrones*=voleurs), d'après les vignettes situées au début du récit : Espagne (défiguration de la Costa Brava), Italie (associés à la Mafia), Antarctique (igloos qui s'écroulent).

b) Bouzard est un auteur de bande dessinée qui perçoit d'un autre œil la typographie et le style des documents quotidiens. Il peut s'adresser dans cette séquence à des lecteurs initiés en graphisme.

c) Répartition des rôles dans les sociétés traditionnelles. Diek, femme au foyer, montre une tête pensive, résignée.

Mbalit, ce sont les ordures, assez fréquentes par ailleurs dans les rues et cours d'eau au Sénégal, fautes de traitement et de triage.

Vignettes 3. Solution (fonction illocutoire ou résultat affiché)

a) Client qui retrouve la lettre clouée sur la porte. Texte : « *...nous avons dû déposer le bilan et que nous sommes en liquidation judiciaire* ». Soussigné : *Ladrones*. Slogan : « *Avec Ladrones cimenter vos rêves* »

b) Bouzard reçoit un appel où on lui confirme la disparition des prospectus en 2020.

c) Nidiaye sort avec des tableaux sur la tête : « *garde-moi le repas au chaud, j'arrive* »

Diek : « *Parce que tu as donné la DQ ?(Message paradoxal interprété comme « Tu as trouvé la DQ de demain ? »)* »

5. Réutilisation et élargissement de la bande dessinée : le saut « aux trois dimensions » à travers la pratique théâtrale

Tout comme dans les arts scéniques ou dans la peinture, le lecteur de bande dessinée est confronté à une tâche multiple de décodage propre aux œuvres artistiques. Même si l'on ne peut pas accéder à un système pluricodique à l'instar du théâtre (Kowzan, 1986 :145-147), la bande dessinée restant un produit bidimensionnel à interprétation unisensorielle, plusieurs systèmes de signes y sont à l'œuvre. Au demeurant, et partant de la taxonomie d'Eisner, un tableau comparatif peut être dressé entre ses composantes formelles et celles du message théâtral :

	Bande dessinée		Théâtre
a)	Le texte de la BD	>	Le texte théâtral
b)	La disposition du texte de la BD dans l'ensemble	>	alternance des tours de parole, silences, gestes
c)	Son format	>	intonation, prononciation, hauteur, timbre
d)	L'image et toutes ses variables de disposition, couleur, forme, etc.	>	décor, mise en scène
e)	L'interrelation texte-image	>	Proxémique, décor, désignation, métalangage théâtral
f)	Les objets facilement reconnaissables, icônes	>	objets signifiants, accessoires
g)	Les marques cinétiques	>	Kinésique, déplacement sur la scène
h)	La chronémique (nombre de vignettes nécessaires pour raconter un événement)	>	débit de la parole

L'étude anatomique se retrouve à la base de la création et évolution des caractères de bande dessinée et débouche tout naturellement sur l'analyse de l'anatomie expressive dans les arts scéniques². Considérant le personnage, noyau et base de la bande dessinée comme des arts scéniques, les positions et les attitudes qu'il adopte partent souvent de l'imaginaire collectif et suscitent immédiatement un appel aux acquis du lecteur (Eisner, 2007 : 17). À partir de ces positions peut-on aborder un travail d'expression corporelle, clé de voûte des activités théâtrales. Cette position de base recevra par la suite l'ajout d'autres éléments expressifs et communicatifs (paroles, présence d'objets familiers, décors, vêtements). Or, les images sans paroles présentent un fort potentiel de travail chez nos apprenants, car elles favorisent la mimique et l'expression par les gestes.

Finalement, le rythme et la gestion temporelle, expliqués également par Eisner (2007 : 27-29) nous amènent également à la considération de la chronémiqne comme élément paradigmatique de construction scénique. En revanche, face à la BD où le lecteur peut revenir en arrière pour mieux saisir la compréhension des éléments ou aspects de l'histoire ou des personnages, le déroulement linéaire de la pièce théâtrale empêche le spectateur d'entamer une deuxième « lecture » de la pièce pendant sa mise en scène, ce qui peut sans doute entraver la compréhension des implicites culturels non saisis dans l'instant où ils apparaissent.

Conclusion

Alors que Groensteen s'était approché de l'étude de la bande dessinée comme d'un outil artistique unique et indépendant, à langage mixte, mais pas redevable du code linguistique et opposée à d'autres manifestations artistiques ([1999] 2007 :11-13), Eisner, quant à lui (2007 :7), considère la bande dessinée comme une forme d'art mixte et séquentielle, proche et même précurseur du cinéma, utilisant un langage fondé sur l'expérience visuelle dont font partie l'artiste comme le récepteur. La combinaison d'image et de langue s'y réalise de manière équilibrée car la bande dessinée permet le partage de l'espace disponible entre dessin et texte (voir à cet égard les exemples de *Dans la peau d'un cochon, Moi, BD* : 30-31). En partant de l'image, nous avons voulu établir des rapports formels entre la bande dessinée et les pratiques théâtrales qui sont souvent à la base de notre pratique pédagogique pour l'acquisition des langues-cultures. Comme nous l'avons prôné ailleurs (Palomo Ruano, 2016), la théâtralisation de la réalité met sans doute en exergue des indices socioculturels qui seraient peut-être restés cachés en utilisant d'autres ressources pédagogiques. Dans ce sens, la bande dessinée comme outil de travail procure aux apprenants un matériel authentique d'*input* qui leur servira de point de départ pour un travail de décodage-réutilisation (*output*) culturelle lors de petites mises en scène, inspirées à leur tour de leurs propres séquences de bande dessinée. Cet itinéraire, géré sous une approche par les micro-tâches qui englobent les différentes compétences communicatives ainsi que le traitement de la dimension culturelle, s'inscrit dans une démarche qui n'est pas étrangère à l'ancienne méthode audio-visuelle pour l'apprentissage des langues étrangères, où les manuels *Voix et Images de France* ou *Sonimage*, par exemple, présentaient chaque unité par l'intermédiaire du son et des images séquencées à l'instar des bandes dessinées, en y associant d'ailleurs des activités de compréhension orale-expression écrite (dictée) et d'expression-interaction orales (conversation voire théâtralisation). Bien que l'intérêt pratique l'emporte sur l'artistique, les références culturelles explicites par connotation, association ou opposition sont

très fréquentes dans ces manuels et constituant, dès les années 60, un matériel de référence aucunement négligeable en didactique des langues pour l'accès à la composante culturelle à travers la bande dessinée.

Bibliographie

- Baron-Carvais, A. 1985. *La Bande Dessinée*. Paris. P.U.F.
- Berger, P. [1997]2014. *Redeeming laughter. The comic dimension of human experience*. Berlin-Boston: DeGruyter.
- Eisner, W. 2007. *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma Editorial.
- Ermida, I. 2008. *The language of comic narratives. Humor construction in short stories*. Berlin: Mouton de Gruyter.
- Groensteen, T. [1999] 2007. *The system of comics*. Jackson: P.U.M.
- Kemp, B.J. *100 jeroglíficos: pensar como un egipcio*. Barcelona: Crítica.
- Kowzan, T. 1986. El signo en el teatro. In: *Teoría del Teatro* Madrid: Arco Libros, p.121-138.
- McQuillan, L. 2005 The francophone BD : an introduction. In : *The francophone Bande Dessinée*. Amsterdam-New York : Faux titre. p. 7-14.
- Masson, P. 1985 *Lire la bande dessinée*. Lyon: P.U.L.
- Morin, V. 1966. L'histoire drôle. In : *Communications. Recherches sémiologiques : l'analyse structurale du récit*, n°8, p. 102-119. [En ligne] : DOI : <https://doi.org/10.3406/comm.1966.1118> [consulté le 08 janvier 2020].
- Nash, W. [1985] 1994. *The language of humour. Style and technique in comic discourse*. London-New York: Routledge.
- Palma, S. 2005. «La traducción de los elementos culturales: el caso de Astérix y Mafalda». *La cultura del otro: español en Francia, francés en España*. Encuentro Hispano-Francés de investigadores APFUE-SHF, n°1, p.900-909.
- Palomo Ruano, F. 2016. El teatro y sus aplicaciones didácticas en la enseñanza del FLE. Claves pedagógicas, sociales y lingüísticas. Balance de una experiencia llevada a cabo en Educación Secundaria. p. 557-577. [En ligne] : <https://hera.ugr.es/tesisugr/26392707.pdf> [consulté le 30 janvier 2020].
- Peeters, B. 2003. *Lire la bande dessinée*. Paris : Flammarion
- Poyatos, F. 1994. *La comunicación no verbal I: cultura, lenguaje y conversación*. Madrid : Istmo.
- Richet, R. (éd.). 2009. *Le Tour du monde d'Astérix*. Actes du colloque tenu à la Sorbonne les 30 et 31 octobre 2009. Paris: Presses Sorbonne.
- Ross, A. 1998. *The language of humour*. London-New York: Routledge.
- Tingyou, C. 2003. *Caligrafía china*. Shanghai: China Intercontinental Press.

Notes

- 1 Voir Brisebarre et Kuczynski (dirs.): *Le Tabaski au Sénégal: une fête musulmane en milieu urbain* (2009: 431-433).
2. Principe de la *biomécanique* de Meyerhold.