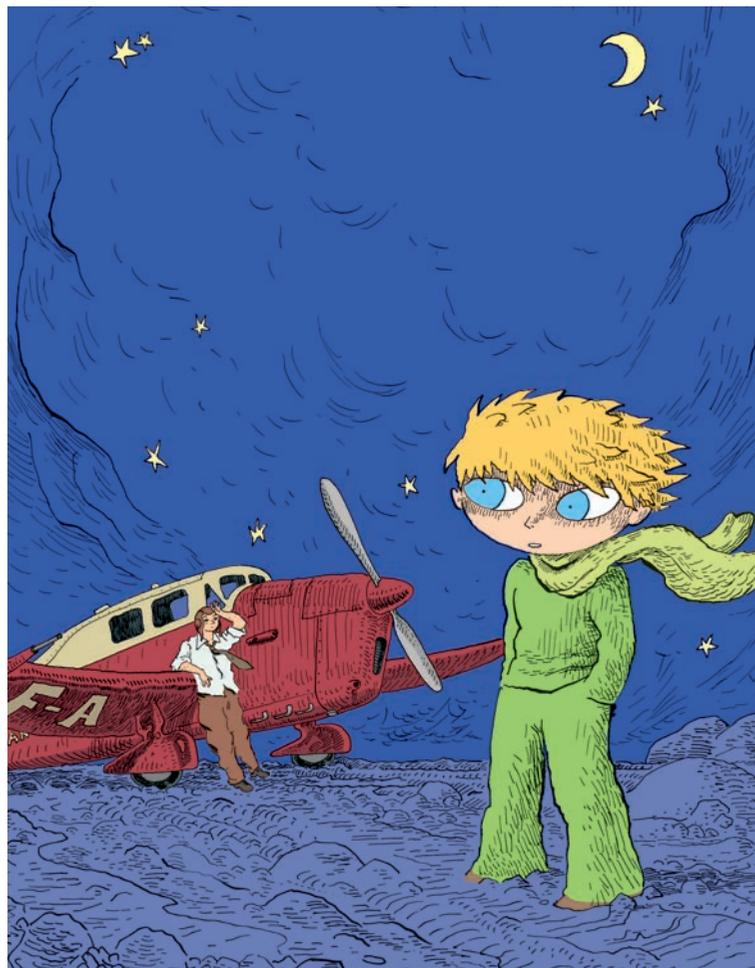


# Bande dessinée et littérature

« LA BANDE DESSINÉE, CE N'EST PAS L'ART DU DESSIN, MAIS L'ART DE LA MISE EN SCÈNE » JOANN SFAR

Le 18 septembre prochain paraîtra l'adaptation en bande dessinée du *Petit Prince* d'Antoine de Saint-Exupéry par Joann Sfar, dans la collection Fétiche. Renouant avec les principes de l'écriture imitative, qui est au cœur des programmes de français, l'adaptation d'œuvres littéraires en BD suppose une volonté de diffusion du texte source aussi bien qu'un rapport affectif du créateur à celui-ci. Autant de facteurs qui conduisent l'auteur à imprimer sa propre inflexion à l'œuvre originale. À travers l'étude de plusieurs adaptations en bande dessinée, nous vous proposons d'étudier diverses solutions mises en œuvre et, ce faisant, de mettre en lumière certains procédés d'écriture parmi les plus caractéristiques du neuvième art.



## TROIS ŒUVRES POUR LE COLLEGE

### LE PETIT PRINCE

Car je n'aime pas qu'on lise mon livre à la légère.

**SAINT-EXUPÉRY**

C'est la mélancolie de l'enfance. **JOANN SFAR**



p. 8 de la bande dessinée (J. Sfar, collection Fétiche, Gallimard Jeunesse)  
à comparer avec la p. 18 du roman d'A. de Saint Exupéry (Folio)

On ne présente plus *Le Petit Prince*, l'un des ouvrages pour la jeunesse les plus célèbres du monde. Dès sa parution, l'ouvrage de Saint-Exupéry était conçu pour être illustré, peut-être justement parce que l'image est un instrument de communication idéal entre enfants et adultes. L'adaptation en bande dessinée de Joann Sfar va plus loin, en étendant à tout le texte ce qui n'était qu'une ébauche graphique dans l'œuvre originale. Une façon pour l'auteur de prolonger aussi l'histoire et l'héritage de ce texte, en tentant de préserver le délicat équilibre entre le merveilleux du conte et le lyrisme de l'autobiographie.

#### « L'art de la mise en scène » (JOANN SFAR)

Comme le souligne le créateur, l'écriture de la bande dessinée relève du théâtre. En effet il lui faut, en partant de quelques lignes de texte composer des groupes d'images ou « planches ». Difficulté supplémentaire : il doit choisir un rythme. Les planches du *Petit Prince* ont toutes la même architecture : six cases de format carré, des cadres immuables qui forment contrainte. La mise en scène vient alors de la manière d'emplir ces cases. On s'aperçoit très vite que pour pallier l'immobilité du dialogue dans le désert, Sfar joue par exemple sur les angles de vue (plongée pour la Case 1, contre-plongée pour la Case 3), ou sur les couleurs avec ce bref passage au jaune (C2) après des tons bleus pour les cinq autres. Mais l'essentiel du travail de variation au sein du cadre des vignettes porte sur les métamorphoses du ciel. D'un ciel voilé (C5) on passe à un ciel clair (C6), d'un ciel nocturne réaliste on passe en C2, C3, et C4 à un ciel qui laisse place à l'imaginaire (ombres inquiétantes, C2, fantômes fantastiques, C4). On est bien dans l'univers merveilleux du conte, puisque ces cieux changeants ne peuvent marquer le passage du temps : la séquence ne dure que quelques instants, le temps d'un échange de paroles.

#### « Ne presque pas changer le texte de Saint-Exupéry » (SFAR)

Si ce travail sur le ciel constitue un espace de liberté, il est une contrainte formelle que Sfar a voulu s'imposer : celle du respect du texte, auquel il est lié affectivement. Seul est possible alors un découpage de celui-ci, une diffusion sur la planche, afin de lui donner son étendue et sa résonance. Les modifications apportées sont donc minimales (en C1 en particulier, où le « Je fus stupéfait d'entendre » est retranscrit en « C'est la première fois qu'on comprenait mon dessin » dans la bulle supérieure, qui renvoie à la voix du narrateur). Et à peu de choses près, Sfar a choisi d'attribuer à chaque ligne de texte une vignette spécifique (pour la planche 8 en tout cas).

#### « Faire durer les choses » (SFAR)

Le temps de la narration est distendu. Chaque phrase est associée à une image et se reflète en elle. On peut ainsi se livrer à une étude minutieuse des intentions picturales, pour chacune des phrases du texte. La première vignette traduit le regard du narrateur penché à la fois sur le dessin et sur l'enfant, guettant le résultat de son dessin. La deuxième case est liée à la première par l'effet que produit la réaction du Petit Prince sur le décor : son refus tout d'abord, mais aussi la dangerosité du boa et la surprise de Saint-Exupéry sont figurés par des masses (géants, montagnes) qui les dominent sur un fond orange relativement menaçant, menace accentuée par la monochromie des deux personnages. Par souci de continuité, la troisième case reprend l'architecture de la précédente, en revenant cependant à ces couleurs naturalistes. C'est l'explication de l'enfant, accompagnée par un geste de l'auteur, rayant peut-être son précédent dessin. Les vignettes 4 et 5 suggèrent un éloignement qui dynamise la scène et évoquent la seconde tentative, suivie dans la vignette 6 de la déception (yeux mi-clos, tourbillons noirs qui renvoient traditionnellement à la confusion) de l'auteur après un nouveau refus. Cette décomposition du texte est relayée par la décomposition des mouvements de l'enfant autour du dessinateur, comme si celui-ci satisfaisait chaque fois un peu plus sa demande. Ce ralentissement du rythme donne donc toute son importance au texte et à son effet sur l'image, mais aussi au décor.

#### Le décor

Dans chacune des cases, il est remarquable que le paysage devienne vivant par le jeu des mouvements graphiques mais aussi des ondulations, des métamorphoses et des couleurs (ciel et désert occupent une place très importante). Il réagit en harmonie avec les personnages et devient alors un personnage à part entière. Si dans le conte les personnages sont souvent ramenés à un trait caractéristique (le prince, l'aviateur), on doit aussi noter que les lieux jouent bien souvent un rôle actif dans le texte : forêt du danger et des défis, châteaux symboles de récompense. Ici, le ciel et la lune portent cette

### LE PETIT PRINCE

valeur symbolique et poétique puisque certains détails demeurent difficilement interprétables, comme par exemple la silhouette de la 4<sup>e</sup> vignette.

#### Les personnages, le narrateur. Fidélités et infidélités

Les choix graphiques de l'auteur de bande dessinée sont souvent révélateurs d'une intention bien précise, d'une lecture personnelle du texte. Dans le passage qui nous préoccupe, on peut remarquer deux différences de taille entre la bande dessinée et le conte. Tout d'abord, Sfar décide de faire apparaître le narrateur dans le dessin. Il aurait été impossible de conduire tout l'album sans la présence physique de Saint-Exupéry, mais la narration à la première personne et les dessins de l'aviateur lui-même dans son conte semblaient à première vue exclure ce regard omniscient. Or cet élément conduit à une deuxième différence. Nulle part on ne voit les moutons que Saint-Exupéry dessine sur sa feuille alors qu'ils sont reproduits dans le conte et qu'il s'en dégage un séduisant effet comique. Comment expliquer ce choix ? D'abord sans doute pour éviter la redite. En effet, on voit dans la C1 une reproduction du fameux éléphant dans un boa, également représenté dans le texte original. Inutile donc de poursuivre. Mais c'est certainement aussi pour Sfar un moyen de mettre l'accent sur un autre aspect du conte : en gommant l'effet d'autodérision, il renforce la dimension mélancolique du texte, que

l'on retrouvera exprimée notamment par les larmes des personnages dans les planches suivantes. Enfin, on peut comprendre cette absence par la volonté de renverser la perspective : on ne voit plus par les yeux du narrateur mais à distance du couple que forment l'homme et l'enfant. On assiste alors au spectacle d'une relation tendre et charnelle, puisque dès la C2, les deux personnages se touchent comme un père et son fils. Ce dernier aspect est, de l'aveu du dessinateur lui-même, une composante du récit importante à ses yeux. Le regard démesuré du Petit Prince vu par Sfar accentue l'émotion du personnage et nourrit le texte d'une sensibilité nouvelle. Sfar s'approprie donc véritablement le texte et parvient à lui donner un écho personnel.

#### JOANN SFAR

##### *Le Petit Prince*

D'après l'œuvre d'Antoine de Saint Exupéry, 112 p. Collection Fétiche, Gallimard Jeunesse (2008). 19 €.

#### ANTOINE DE SAINT-EXUPÉRY

##### *Le Petit Prince*

[1945]. Avec des aquarelles de l'auteur. Édition conforme à l'édition américaine (1943), 104 p. Collection Folio (n° 3200) (1999). 5,80 €.

##### *Le Petit Prince*

[1979]. Nouvelle édition en 1993, illustrations d'Antoine de Saint-Exupéry, 120 p. Collection Folio Junior (n° 100) (2007) 5,80 €.

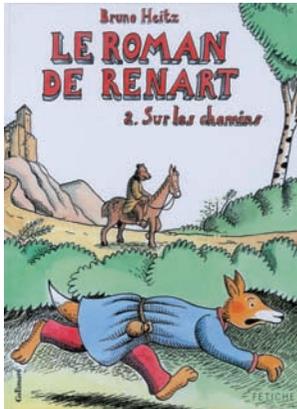
## EXERCICES EN CLASSE

1. Décrivez l'**arrière-plan** des vignettes : quels éléments sont identiques, quels éléments varient d'une case à l'autre ?
2. À quoi peuvent faire penser les divers aspects **du ciel et du désert** ?
3. Comment les deux personnages sont-ils vus ? **Qui voit** dans chacune des vignettes ?
4. Les personnages de cette scène sont-ils mobiles ou statiques ? Comment l'auteur crée-t-il du **mouvement** ?
5. On trouve des **dessins** (reproduits ou évoqués) dans le conte de Saint-Exupéry. Sont-ils toujours repris par Sfar ? Pourquoi ?
6. Le **portrait du Petit Prince** de Sfar n'est pas exactement fidèle à celui qu'en fait Saint-Exupéry. À partir de la planche, du sens du texte et de l'interview de Sfar demandez-vous pourquoi. ([www.gallimard.fr/catalog/html/actu/index/index\\_sfar.html](http://www.gallimard.fr/catalog/html/actu/index/index_sfar.html))
7. Contrairement au conte traditionnel, le récit de Saint-Exupéry et la bande dessinée de Sfar mêlent éléments **réels et merveilleux** : identifiez-les et réfléchissez à ce choix. Comment le dessinateur traduit-il cette cohabitation ?



**LE ROMAN DE RENART : LA SATIRE MÉDIÉVALE ANIMALIÈRE**

Me voilà bien attrapé, moi le grand attrapeur des autres. **RENART**



p. 34 de la bande dessinée (B. Heitz, collection Fétiche, Gallimard Jeunesse, tome II) à comparer avec les pp. 158-159 du roman (La bibliothèque Gallimard)

**Hommes et bêtes**

Le Roman de Renart est une œuvre satirique médiévale qui s’inscrit dans la longue tradition des **bestiaires anthropomorphes**. B. Heitz, dans sa représentation des deux personnages en conflit, souligne leur humanité et demeure en cela graphiquement fidèle à l’œuvre. En effet, renard et loup sont **vêtus** et même armés. Leurs vêtements, en plus d’indiquer leur nature et leur milieu social, rappellent le conflit entre les deux animaux comme le soulignent les couleurs symétriquement inversées du pelage et du vêtement des deux animaux en C7 et C8. D’autre part, les deux personnages parlent et sont porteurs de **traits de caractères** topiques : la ruse pour Renart, la force brute pour Ysengrin, comme le montrent les crocs proéminents (C2, C8) et sa salive (C8). Enfin, dernier trait d’anthropomorphisme, leurs **attitudes et postures** se rapportent d’avantage aux hommes qu’aux bêtes : en C2 et C4, les pattes du loup renvoient à des mains, de la même façon que celles de Renart lui servent à expliquer (C6) ou à prier (C7). Le geste est à l’appui du discours.

**Farce**

B. Heitz met l’accent sur la **gestuelle** des deux personnages. La scène est de ce fait **théâtralisée**. On peut également observer l’abondance du **dialogue** : les bulles sont non seulement présentes dans chacune des vignettes de la page, mais elles occupent bien souvent aussi la moitié de la vignette, voire (en C6) plus de place que l’image. On rejoint donc ici le genre de la **farce**, confirmé par le **statisme** des deux personnages. Pour pallier les difficultés que posent graphiquement ces séquences statiques, le dessinateur a choisi de **varier** constamment les **angles de vue** sur ses personnages. Ainsi le loup est représenté en gros plan de profil (C2), en plan d’ensemble (C3) et en plan américain (C4), puis à nouveau en gros plan (C8), à chaque fois de trois quarts (C4). L’auteur alterne également la plongée (C1, 4, 6 et 7) et la contre-plongée (C3, 8 et 9). Si le mouvement ne provient pas des personnages, les points de vue changeants contribuent donc à **dynamiser la séquence**. Enfin, la farce apparaît

au travers d’autres éléments caractéristiques : les mimiques parodiques du renard, son discours emphatique (« un lieu de délices, C4, « la vallée de misère » C6) et le fait qu’il joue un rôle (« Je suis trépassé », C4).

**Force de persuasion**

Si le renard est physiquement immobilisé, c’est uniquement grâce à ses mots et sa ruse qu’il pourra sortir du puits. Il va donc user d’une subtile **argumentation**, qui ne saurait être trop explicite afin de ne pas éveiller les soupçons d’un loup déjà méfiant (C2 et C5 : on peut d’ailleurs remarquer en C2 le jeu du dessinateur avec les **cadres**, qui indique bien la colère d’un loup échaudé). Le dialogue se présente d’abord comme un **duel**. La position au fond du puits est nettement défavorable, mais le renard prend peu à peu verbalement le dessus sur le loup : il prononce plus de répliques (six bulles pour le renard contre trois pour le loup) et suscite les questions du loup, comme le souligne la bulle de C3 qui contient un seul et unique point d’interrogation.

**Équilibres**

On voit d’ailleurs bien le **déséquilibre** entre la force - supposée – du loup, sa supériorité apparente (il apparaît dans six cases sur neuf, il est hors du puits et libre de ses mouvements) et l’éloquence du renard qui produit six bulles (contre trois pour le loup). Le renard est bien le maître de la parole, comme le dessin le souligne nettement.

**La mort**

L’argument du renard est dès l’origine fallacieux. Il fait croire au loup qu’il est mort, abusant de sa crédulité par cette ruse grossière. Il suffit de deux vignettes au loup pour passer de la colère à la conviction que le renard est « feu renart ». La naïveté du loup est liée à son **imagination**, comme le montre B. Heitz (C4 et C9) : le loup croit ce qu’on lui dit parce qu’il le visualise immédiatement. En ce sens, ses **désirs** prennent le pas sur une réalité pourtant évidente (« je n’en suis pas autrement fâché », C5). Contrairement à ce qu’il affirme, le goupil est un être **pragmatique**, qui parvient à trouver des solutions pour assurer sa survie. C’est ce que révèlent ses aventures les unes après les autres. Le loup, persuadé qu’il a affaire à un homme mort, oublie le danger qu’il représente pour lui et surtout la supériorité qu’il a sur Renart : comment se comparer à un **être qui n’est plus** ? Le goupil a parfaitement réussi à contourner la difficulté qui était la sienne.

**Ombre et lumière**

La supériorité du renard est marquée, on l’a vu, par sa prédominance verbale. Il est passé maître dans l’art de la tromperie et de l’illusion. Il est donc bien en cela un être théâtral. Cette supériorité est accentuée par les jeux de lumière à l’œuvre dans la scène. En effet, celle-ci a beau se dérouler la **nuît**, moment privilégié du spectacle, le renard semble **irradier de lumière** bien qu’il se trouve dans un puits. On peut y voir **symboliquement** sa capacité à supplanter le loup par son intelligence ainsi que son habileté à produire de la vérité, et **ironiquement** son goût pour le mensonge et le travestissement.

## LE ROMAN DE RENART

### Antithèses

Ces oppositions entre ombre et lumière, qui accentuent le rapport de force entre les deux bêtes, trouve des échos multiples dans la séquence : oppositions entre le **haut** (le cloître et la liberté) et le **bas** (le puits et l'enfermement), entre un **dominant** et un **dominé**. À celles-ci s'ajoutent les nombreuses antithèses du discours du renard : « autrefois/aujourd'hui » (C3), « tiré/embourbé » (C4), « lieu de délices/vallée de misère » (C4 et C6), « d'un côté/de l'autre » (C9).

### Satire de la religion

Le discours du renard est fortement marqué par le champ lexical de la religion. En effet, il prétend être passé de vie à trépas et avoir eu accès au paradis, au « lieu de délices ». Mais tout dans son discours emphatique contredit cela et en fait une satire de la foi crédule du loup et des hommes : le renard ment, comportement diabolique s'il en est. Il détourne une prière (C7) pour la ridiculiser et il compare sa situation *sous terre* (ce que soulignent les contre-plongées en C1 et C6) au paradis. Qui plus est, le renard emploie sans scrupule dans un cloître le nom de Dieu (C4 et 6) pour le manipuler à son gré. Tradition de la farce, les aspects les plus sacrés de la société (les pouvoirs du clergé et de la noblesse) sont tournés en dérision. L'**inversion** des registres sacré et comique provoque ici un effet **burlesque**, renforcé par l'antiphrase « m'a tiré de la vallée... où j'étais embourbé », qui ne peut manquer de faire sourire au vu de la position

du renard. Dans ce jeu pour sa vie, le renard se sert de la mort et des croyances afférentes pour refuser la sienne. Les ruses du goupil sont un hymne à l'inventivité et à l'énergie vitale.

### Prolongement

Observer des enluminures médiévales illustrant la même séquence. La BNF propose une étude sur le bestiaire médiéval, en particulier sur *Le Roman de Renart* : [expositions.bnf.fr/bestiaire/index.htm](http://expositions.bnf.fr/bestiaire/index.htm)  
L'exposition virtuelle suivante offre une réflexion sur l'imagerie narrative au Moyen Age : [expositions.bnf.fr/bdavbd](http://expositions.bnf.fr/bdavbd)

### BRUNO HEITZ

#### *Le Roman de Renart*

TOME I : Ysengrin, 48 p. Collection Fétiche, Gallimard Jeunesse (2007). 13,00 €  
TOME II : Sur les chemins, 48 p. Collection Fétiche, Gallimard Jeunesse (2008). 13,00 €.

### ANONYMES

#### *Le Roman de Renart*

[1977], illustrations d'Etienne Delessert, 336 p. Collection Folio Junior (n° 1238) (2008). 5,80 €.

#### *Le Roman de Renart*

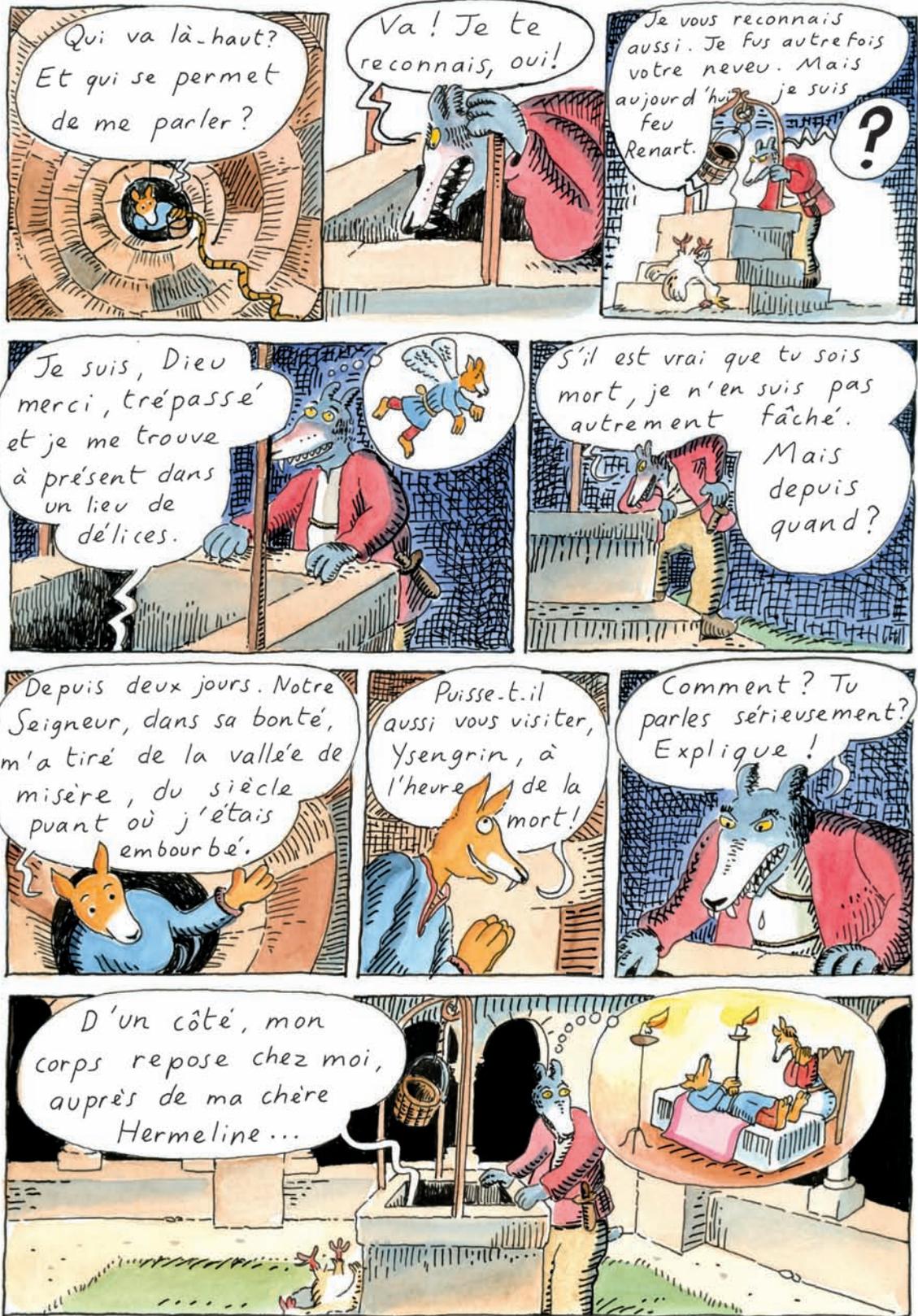
[1986], préface de Béatrix Beck. Version de Paulin Paris, 288 p. Collection Folio classique (n° 3221) (1999). 3,00 €.

#### *Le Roman de Renart*

[2003], trad. de l'ancien français par Dominique Boutet, Sylvie Lefèvre et Armand Strubel. Textes choisis et lecture accompagnée par Aurélie Barre, 240 p. Collection La bibliothèque Gallimard (n° 114). 5,00 €.

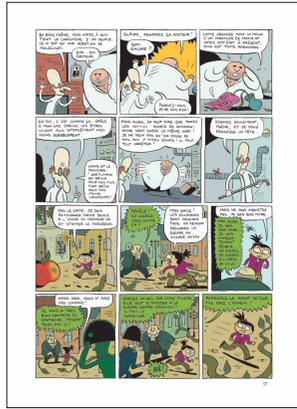
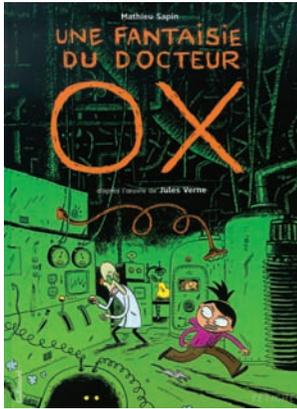
## EXERCICES EN CLASSE

1. Les personnages sont-ils **des hommes ou des animaux** ? Justifiez la réponse en vous appuyant sur la représentation du loup et du renard.
2. Du goupil ou du loup, **qui domine** dans cette scène : sur le plan de la parole, sur le plan de la position, sur le plan du mouvement, sur le plan de l'image ?
3. Décrivez le **stratagème** de Renart. Sur quels **défauts** d'Ysengrin s'appuie-t-il ? Comment ce défaut est-il traduit par l'image ?
4. Le renard est traditionnellement un **animal imaginaire**, manipulateur et malin. Comment le dessinateur le souligne-t-il ?
5. Observez le **format** des vignettes et leur **disposition** sur la planche. Quels effets le dessinateur en tire-t-il ?
6. Comment l'auteur se sert-il de l'**éclairage** dans cette scène nocturne ?
7. Étudiez les **différents** points de vue dans la scène : qui voit et que voit-il ?



**UNE FANTAISIE DU DOCTEUR OX : LE ROMAN DE SCIENCE FICTION, LA SATIRE SOCIALE**

L'homme qui meurt sans s'être jamais décidé à rien pendant sa vie, ajouta gravement van Tricasse, est bien près d'avoir atteint la perfection en ce monde ! **JULES VERNE**



p. 37 de la bande dessinée (M. Sapin, collection Fétiche, Gallimard Jeunesse) à comparer avec le chapitre XII du roman de Jules Verne (Folio Junior)

Le docteur Ox, archétype du **savant fou** dominateur et manipulateur est le créateur d'un gaz oxy-hydrique supposé pourvoir à l'éclairage de la ville de Quiquendone, mais qui en s'échappant rend les paisibles habitants de la bourgade de fort méchante humeur, jusqu'à les pousser à faire la guerre à leurs voisins. Mêlant **satire sociale** et **imaginaire scientifique**, le récit paru en 1874 permet une entrée ludique dans l'univers réflexif du roman d'anticipation. L'adaptation par Mathieu Sapin du court roman fantaisiste de Jules Verne se clôt par le **procès** en bonne et due forme du dessinateur lui-même. En effet, les personnages du récit lui reprochent d'avoir « coupé, tailladé, déformé » le texte original et le condamnent à être lapidé avec des fruits. Au-delà du clin d'œil humoristique, force est de constater que l'album de M. Sapin prend beaucoup de libertés avec le roman : les épisodes ne sont pas tous relatés et quand ils le sont, ils ne le sont pas nécessairement dans l'ordre. L'apparence des personnages est modifiée, des scènes sont créées de toutes pièces et les dialogues sont bien souvent réinventés. Mais surtout, l'auteur ajoute un **personnage supplémentaire**, la très anachronique **Arièle**, nièce évadée du bourgmestre de Quiquendone et dont le rôle sera par exemple d'annoncer aux personnages la nouvelle du feu de la grange au chapitre III. Elle incarne en quelque sorte comme un **passer**, un lecteur d'aujourd'hui qui jouerait avec les personnages de Verne, parodiant la parodie avec **distance et curiosité**. Comme si M. Sapin expérimentait à son tour avec l'expérience de Jules Verne.

**Ajouts**

On l'a vu, le principe de l'adaptation de M. Sapin est celle de la réactualisation ludique de l'œuvre de Verne par l'intervention du personnage d'Arièle, qui vient jouer les trouble fête dans la ville de Quiquendone... et du même coup dans le texte original. Tout le jeu consiste donc pour le dessinateur à **incorporer** savamment son personnage et son insolence, en lui donnant une fonction réelle mais

sans qu'il perturbe totalement le cours de la narration. La planche 37 offre à ce titre un très bon exemple du procédé employé puisque dans une seule séquence on voit **une scène originale** (les vignettes 1 à 6, qui correspondent au court chapitre XII du roman) **immédiatement suivie d'une scène recrée** par M. Sapin, où Arièle tente de s'interposer dans le conflit entre voisins. L'association est d'abord équilibrée puisque les deux séquences font exactement la même longueur, parallélisme renforcé par l'équivalence approximative de la forme des cases et par l'unité de lieu (laboratoire en haut, rues de Quiquendone en bas) dans chacune des demi-planches.

**Adjuvants et opposants**

Mais le parallèle ne s'arrête pas là et l'inventivité formelle de l'album se fait jour à chaque planche. En effet, les deux séquences parallèles mettent en scène un conflit dans lequel un personnage tente d'en **ramener un autre à la raison**. Ainsi le préparateur d'Ox, Ygène (le calembour est déjà présent chez Verne et caractérise parfaitement le ton burlesque du roman), essaye de stopper l'expérience de son maître, bouleversé par la mort d'une fleur et par la perspective de celles de souris. Sa sensiblerie doit faire face à un mur d'indifférence et à la brutalité du savant fou (C6). De la même manière, Arièle doit affronter son oncle bourgmestre pour l'empêcher de déclarer la guerre à ses voisins dans les vignettes 7 à 12. Les **bulles vertes et crénelées** indiquent la **virulence** et l'**hostilité** des Quiquendoniens. On observe donc bien un redoublement du couple **belliqueux/pacifique**. Et l'étendue du désastre apparaît aussi bien dans la case 3 que dans les deux derniers strips.

**Parallélismes formels**

Le parallélisme prend encore un degré supplémentaire si l'on compare les **personnages présents dans chaque vignette**. Si l'on fait passer un axe de symétrie au centre de la planche, on observe les équivalences suivantes : C4/C7 (un seul personnage), C5/C8 (deux personnages, on remarquera d'ailleurs la ressemblance entre Ygène et le bourgmestre Van Tricasse), C6/C9 (un puis deux personnages, mais le robinet est rappelé par le papillon), C1/C10 (trois personnages si l'on compte le corbeau d'Ox en C1), C2/C11 (deux puis trois personnages, mais la plante hors champ pourrait faire office de nouveau personnage, à égalité avec la fuite d'Arièle) et enfin C3/C12 (un seul personnage, l'identité des deux vignettes tenant aussi à la présence d'une plante allongée dans les deux cas et à l'air affolé des deux personnages). Mais afin d'éviter le caractère **monotone** d'une telle **répétition**, M. Sapin incorpore de menues variations : ajouts de personnages ou de bulles (les bandes 2 et 3 de la planche ont à chaque fois une bulle de différence dans chaque vignette).

**Expérimentations ludiques, l'Oubapo**

Ces procédés d'écriture ludique renvoient d'abord aux principes de l'Oubapo, et ce à deux titres : les **jeux formels**, le **détournement d'un modèle**. L'Oubapo (Ouvroir de Bande dessinée Potentielle), créé en 1992, est à la bande dessinée ce que l'Oulipo de Raymond Queneau et François Le Lionnais est à la littérature : un groupe d'auteurs qui se

## UNE FANTAISIE DU DOCTEUR OX

donnent des contraintes d'écriture. Georges Perec déclarait : « Au fond si je me donne des règles, c'est pour être totalement libre ». De ces contraintes formelles naissent des œuvres particulièrement originales. La planche 37 répondrait ainsi à la règle de l'**itération** c'est-à-dire la répétition d'un élément graphique (ici deux strips) avec de légères variations. Un cas plus poussé encore se trouve aux planches 8 et 9 du même album où la même vignette est répétée vingt-quatre fois.

### Modèle

Pour s'exercer, ces contraintes prennent bien souvent appui sur des textes sources, qui laissent percevoir par comparaison la virtuosité de l'auteur. Il en est ainsi par exemple du poème « Nos Chats » de Perec, qui est une réécriture sans la lettre *e* – un lipogramme – du sonnet de Baudelaire, « Les chats ». L'habileté créatrice de M. Sapin s'exerce donc ici à partir d'un roman de Verne, que non seulement il **adapte mais qu'il enrichit** d'un personnage : à l'inverse du lipogramme où l'on retranche, on pourrait parler ici d'**expansion** graphique. Cet effet de parodie est à l'œuvre chez Verne lui-même, puisque son roman détourne non seulement les topos de ses propres romans d'anticipation, (son savant est grotesque, son voyage dérisoire et sa société ridicule), c'est-à-dire son **propre terrain d'invention**, mais aussi l'opéra, l'épopée et le roman de mœurs.

### Libertés

Au fond, le procès en réécriture que fait mine de s'intenter M. Sapin n'est pas vraiment légitime. Les libertés qu'il prend en ajoutant un personnage ou en aménageant la structure du récit de Verne sont finalement à l'image de la liberté dont use le romancier lui-même à l'égard des modèles culturels et littéraires qu'il moque. Et l'humour, qui joue sur les décalages entre une Arièle moderne et les personnages du conte philosophique de Verne, est finalement ce qui réunit les deux textes. En ce sens, M. Sapin et Jules Verne se retrouvent pour expérimenter, manipuler et mélanger (les anachronismes d'Arièle – portable, jeux électroniques – répondent aux inventions d'Ox-Verne) pour le plus grand plaisir du lecteur.

### Prolongement

Écouter *Le Docteur Ox*, l'opéra-bouffe que Jacques Offenbach a tiré en 1877 du roman de Jules Verne, par exemple dans la mise en scène de la compagnie « Les Brigands », disponible en DVD.

### MATHIEU SAPIN

#### *Une fantaisie du docteur Ox*

D'après l'œuvre de Jules Verne. Couleurs de Clémence, 48 p. Collection Fétiche, Gallimard Jeunesse (2007). 13,00 €.

### JULES VERNE

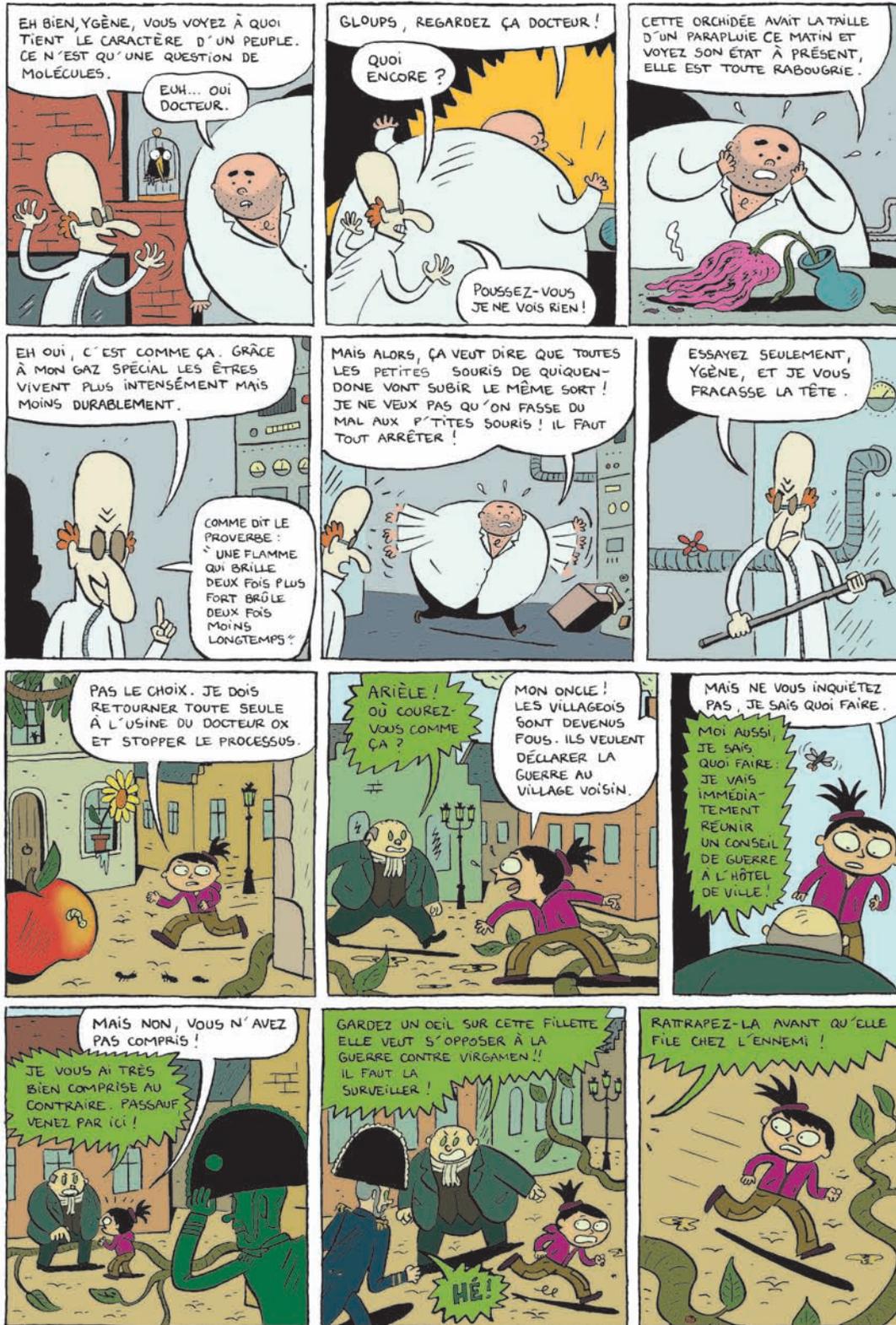
#### *Une fantaisie du docteur Ox*

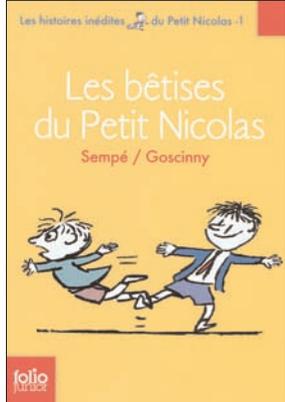
[1978], 128 p. Collection Folio Junior (n° 1340) (2004). 3,00 €.

## EXERCICES EN CLASSE

1. Analysez précisément quels sont les **éléments repris** de la nouvelle de Jules Verne et quels sont les **éléments ajoutés** par le dessinateur. Comment crée-t-il, par le récit et par l'image, le lien entre les deux ?
2. Quel peut être l'intérêt de l'intégration dans un récit d'un **personnage nouveau** comme Arièle ?
3. La planche est construite sur un **axe de symétrie** qui passe horizontalement par son milieu : relevez des éléments qui renforcent cet effet de miroir. Comment peut-on comprendre ce choix de l'auteur ?
4. Jules Verne est célèbre pour le rôle qu'il fait jouer à la **science** dans ses romans. Quels éléments visuels traduisent cet aspect de l'oeuvre ?
5. Comment l'auteur rend-il compte visuellement de l'**état d'esprit** d'Arièle ?
6. Cette scène est-elle **dramatique ou comique** ? Justifiez votre réponse, notamment en vous appuyant sur des procédés picturaux.

Retrouvez également sur le site du Cercle la fiche pédagogique du livre de Dick King-Smith, *Harry est fou*, adapté en bande dessinée par Rabaté, dans la collection Fétiche, Gallimard Jeunesse.





### UN TEXTE À ADAPTER EN BANDE DESSINÉE : LES BÊTISES DU PETIT NICOLAS

Choisir une œuvre partiellement illustrée comme point de départ à des activités sur la bande dessinée peut être un appui non négligeable. Les dessins de Sempé serviront de modèle.

#### Choix du texte

La première étape consiste à choisir la séquence en fonction des **difficultés de la réalisation** : une salle de classe est plus facile à dessiner qu'une fête foraine, mais on peut aussi s'aider de photos pour faire des montages. On prendra par exemple la nouvelle « On me garde », dans la mesure où elle offre des possibilités graphiques intéressantes (espaces, relations entre personnages, sentiments).

#### Découpage

Répartir l'ensemble du texte sur les planches de la bande dessinée est conditionné par le sens du texte. En partant d'un même nombre de vignettes pour chaque planche, on simplifie l'exercice. Mais on se limite dans l'expression : le jeu sur les formats de cases, les débordements et autres effets graphiques peuvent être fort riches. Le texte comporte **16 séquences** (annonce du départ des parents – entrée en scène de la garde – consignes – départ des parents – prise de contact avec Nicolas – la géographie – jeux – départ pour le lit – le verre d'eau – une histoire – téléphone et éveil – négociations et gâteau – cauchemars et angoisses de Mademoiselle – une histoire et la garde s'endort – retour des parents – la garde se fait disputer ce qui empêche Nicolas de dormir) pour huit pages que l'on peut choisir d'étendre en les ralentissant ou au contraire de les accélérer par des ellipses.

#### La planche et les vignettes : que montrer ?

Une fois réparties en planches, les séquences du texte doivent encore être subdivisées en **vignettes**. Les images choisies le seront en fonction du sens du texte, de l'intérêt de ce que l'on représente par rapport à la conduite du récit. Chacune des vignettes sera donc esquissée tout d'abord, afin de s'assurer que l'**angle de vue** est le bon (du point de vue d'un personnage, d'un narrateur omniscient ?), que le choix du décor convient, que la place du personnage fait sens. Ainsi on peut choisir de modifier les points de vue tout au long du texte, alternant celui de la garde qui écoute les consignes (parents de face) avec des plongées sur Nicolas. Le point de vue dominant restera en principe celui du petit garçon, dans la mesure où il est le narrateur. Mais là encore la liberté de se réappropriier le texte est totale.

#### Les voix, les points de vue. Les bulles

À chaque vignette correspond généralement un **élément textuel**. Là encore, on peut choisir de le restituer dans son intégralité ou d'y apporter, en fonction de leur pertinence, des coupes ou des modifications. Mais ces éléments textuels peuvent apparaître ailleurs, en particulier dans un texte à la première personne : des cadres, généralement dans la partie supérieure de la vignette, peuvent contenir **les pensées ou les commentaires** d'un personnage narrateur. On peut enfin employer des **sons**, traduits par des onomatopées hors bulles. On prendra soin de jouer sur les **typographies** pour créer des effets de sens : montée ou descente du volume ou du ton de la voix par exemple.

#### Le comique

La visée première du texte de Goscinny et Sempé est de faire rire le lecteur et de l'amuser. Les choix graphiques doivent épouser ce ton. On pourra ainsi se demander comment mettre en image **un gag** (garde arrosée par le robinet, terreur au récit des cauchemars de Nicolas, retour des parents qui retrouvent la baby-sitter endormie), et notamment s'il faut **montrer** l'événement ou le **suggérer** par son résultat sur les personnages (blouse trempée, visage effrayé ou colère des deux parents).

L'adaptation d'un texte en bande dessinée est une façon pour les élèves d'identifier et de pratiquer des procédés d'écriture, de réfléchir à leur dosage et à leurs effets. La réécriture par l'image, exercice de reformulation et de réappropriation, est à la fois stimulant et enrichissant.

#### RENÉ GOSCINNY, SEMPÉ

*Les bêtises du Petit Nicolas*  
(*Les histoires inédites du Petit Nicolas, 1*)

Illustrations de Sempé, 160 p. Collection Folio Junior (n° 1468) (2008). 5,80 €.

## TROIS ŒUVRES POUR LE LYCÉE

### ZAZIE DANS LE MÉTRO : LA QUESTION DU LANGAGE - LA VILLE

Paris n'est qu'un songe, Gabriel n'est qu'un rêve (charmant), Zazie le songe d'un rêve (ou d'un cauchemar) et toute cette histoire le songe d'un songe, le rêve d'un rêve, à peine plus qu'un délire tapé à la machine par un romancier idiot (oh ! pardon). **GABRIEL**, p. 94



p. 30 de la bande dessinée (C. Oubrerie, collection Fétiche, Gallimard Jeunesse) à comparer avec les pp. 89-92 du roman de R. Queneau (Folio plus)

Les problématiques abordées dans l'oeuvre emblématique de Queneau, la conduite de la fiction romanesque, la vérité du personnage, le rapport entre la littérature, le monde et le langage en font une oeuvre riche, susceptible d'être abordée dans le cadre de l'étude du roman en classes de seconde et de première mais aussi, en suivant l'interprétation de Michel Bigot, d'en faire un « roman baroque », prolongement contemporain des doutes métaphysiques et du goût pour le travestissement de la fin du XVI<sup>e</sup>.

L'extrait de *Zazie dans le métro* que nous proposons d'étudier est central à plusieurs titres. Il s'agit en effet de la visite de Zazie à la Tour Eiffel en compagnie de son oncle Gabriel et de Charles, l'ami chauffeur de taxi. Cet épisode prend place au centre du livre, chapitre VIII, où le temps est suspendu pour permettre une discussion à bâtons rompus avec les deux hommes. C'est ici qu'on s'élève pour méditer et que les principaux thèmes de l'oeuvre (le lien entre la réalité et le mensonge, le statut de Zazie, la sexualité, le sens de l'existence) sont abordés. Dans sa lecture fidèle de l'oeuvre de Queneau, C. Oubrerie a conservé les épisodes principaux tout comme la cohérence de l'ensemble, permettant ainsi un accès aisé au roman. Il relève néanmoins un défi de taille : l'image y joue un rôle secondaire (rareté des descriptions et des portraits) et la transcription graphique de l'oeuvre ne va donc pas sans poser problème.

### Deux planches cohérentes

Première observation : l'auteur semble rechercher une forte cohérence narrative d'une planche à l'autre, puisque la dernière image n'est pas vraiment une conclusion. La trame du roman est traitée de manière

continue sur les deux planches, sans que la séquence soit interrompue. L'interruption a bien lieu, mais à la 4<sup>ème</sup> vignette de la planche 31. On peut d'ailleurs noter qu'en termes de couleurs ou de répartition des vignettes, les deux pages sont très similaires.

### Ellipses

L'auteur s'est livré à un nombre important d'ellipses, ce qui s'explique d'abord par l'obligation de procéder à des coupes dans le roman d'origine. Dix répliques disparaissent ainsi d'un texte à l'autre. D'autre part, rappelons que la bande dessinée est un art de l'ellipse puisqu'à première vue il n'y a **aucune continuité** d'une case à l'autre - toutes séparées par du blanc -, sinon par la reprise d'éléments (texte, personnages, lieux). Ces ellipses, indispensables dans toute oeuvre narrative, C. Oubrerie va jusqu'à les pratiquer sur les mots eux-mêmes (Case 2 : « Zêtes rien snob. » pour « Vzêtes rien snob » dans le roman de Queneau), une manière de s'approprier le texte et de le rendre parfois plus rapide. On peut remarquer à ce titre les libertés prises par l'auteur à l'égard du texte source : page 31, Gabriel est supposé attendre Charles « les mains posées sur ses genoux largement écartés », ce qui n'est de toute évidence pas le cas.

### Langage

D'une façon générale, on peut dire que *Zazie* est entrée dans l'histoire littéraire du fait de son traitement original du langage. Queneau a pu expliquer dans ses écrits théoriques qu'il cherchait à traduire dans l'écrit les **spécificités du langage parlé**. *Zazie* est un bon exemple de cette démarche. C. Oubrerie reprend donc, à de rares exceptions près, le langage parlé des personnages queniens, avec des **élisions** (C6 « t'es qu'une môme ») propres au lexique **familière** (C5 : « C'est marant »). Les bulles, font la part belle au discours direct et traduisent bien ainsi l'oralité du roman. On peut d'ailleurs isoler la case 3, qui par un effet de zoom arrière isole le sommet de la Tour Eiffel sur fond de ciel bleu et met ainsi en lumière l'**importance de leur discours** : les bulles occupent la moitié de la vignette et les questions se font très générales, puisqu'on y évoque le destin amoureux de Zazie. On pourrait rappeler ici que le chapitre VIII est consacré à la **méditation** du fait de l'**immobilisme** des personnages, Zazie se trouvant sur une plateforme à la surface limitée et Gabriel attendant sa nièce. Il livrera quelques pages plus loin son grand monologue désenchanté et érudit. Les personnages ne pouvant pas se déplacer, ils parlent et pensent, passages contemplatifs qui font aussi du roman de Queneau une fantaisie philosophique.

### Élévation

Conformément au roman, les planches 30 et 31 font s'opposer deux espaces, le haut et le bas. On peut noter que ce schéma d'opposition cher au roman, dont le titre déjà s'oppose au contenu puisque Zazie ne verra pour ainsi dire pas le métro, place aux deux extrêmes Zazie et Gabriel. Mais cela n'empêche pas les deux protagonistes de

**ZAZIE DANS LE MÉTRO**

réfléchir tous deux avec la même intensité. On doit rappeler ici, avec Michel Bigot, que la Tour Eiffel apparaît comme un symbole d'élévation spirituelle qui conduit Zazie à poser de profondes et déroutantes questions. On doit noter également que si Paris est l'un des personnages principaux du roman, un passage par la **Tour Eiffel** devait faire l'objet d'un traitement particulier pour C. Oubrier. Passage obligé pour tout visiteur de la capitale, elle est représentée sous différents angles (mais jamais entière, comme pour rester à hauteur d'hommes). On y reconnaît tout l'art de Queneau, de savoir faire cohabiter dans un même espace du **trivial** (la Tour Eiffel, cliché touristique, le langage parlé, les postures banales) et du **métaphysique** (le questionnement sur la sexualité, le couple et le désir).

**Mouvements**

Afin de dynamiser la scène et en l'absence de véritables indications sur les déplacements des personnages, C. Oubrier multiplie les angles de vue. Il se livre ainsi, de manière fort quenienne, à un véritable **exercice de style virtuose** : on passe de la plongée (C1, C4, C7 éventuellement C8) à la contre-plongée (C2, C3, C5, C7). On bascule également du plan d'ensemble (C2 et C3, C4 et C6) au plan moyen (C1, C5) puis au gros plan (C7, C8 et C9). Cette énumération des procédés d'écriture s'appuie sur des mouvements de **zoom arrière** (C1 à C3) et de **zoom avant** (C3 à C5) répétés de manière plus rapide et plus courte jusqu'à la fin de la planche. Le point de vue est donc **protéiforme et mouvementé**, comme pour rappeler le point de vue externe du roman, mais également pour donner le plus de vie possible aux personnages et à leurs pensées. Ce « **vertige** » du **point de vue** est en outre à l'image de celui de Gabriel, mais aussi de l'agacement de Charles tout comme de la verve décourageante du vibrion Zazie. On peut enfin remarquer que le regard du narrateur semble ici **tourner autour** de ses personnages, en modifiant sans cesse l'**angle de vue** et le personnage prioritaire dans chaque case. Cet effet est accentué par les diagonales omniprésentes dans les cases, notamment grâce aux balustrades et aux ferronneries de la Tour.

**Lumières**

Le traitement des lumières est lui aussi particulièrement soigné dans cette planche. L'attention du lecteur est tout d'abord portée sur les ombres qui permettent de placer en retrait un figurant ou encore de mettre en valeur un personnage, comme le font les **ombres portées** de la case 7. La **quête de la vérité** de Zazie (dont les assertions sont fréquentes dans cette séquence) s'appuie aussi métaphoriquement sur cette sortie de l'ombre et sur cette lumière qui irradie la jeune fille, en particulier aux cases 5 et 6. Le moment est en effet essentiel pour Zazie : ses diverses **interrogations intimes**, qui la conduiront à l'affirmation finale du roman (« J'ai vieilli »), trouvent ici un moment privilégié pour se déployer.

**Postures**

En observant les corps tels que les dessine C. Oubrier, on ne peut s'empêcher de remarquer une différence notable entre Zazie et Charles. Alors que Zazie emplit peu à peu l'espace et s'illumine, Charles va peu à peu s'affaïsser, comme si les questions indiscrettes et

impudiques de Zazie le conduisaient à se replier sur lui-même. Il est bien un personnage romantique, celui qui se passionne pour le courrier du cœur et semble gêné par les interrogations pressantes de sa voisine, comme le montrent ses gestes des cases 1 et 8. Le **visage de Zazie**, élément sur lequel culmine la planche, reflète parfaitement l'*ethos* du personnage : une savante synthèse d'impertinence et de candeur, de provocation et de spontanéité. Sa soif de connaissance semble même ici la dépasser, comme elle le rappelle à la case 8. Et le choix du lieu du dialogue, symbole dont le caractère phallique sera rappelé quelques lignes plus loin par Gabriel, semble la galvaniser. La scène est sans aucun doute aussi une **scène de séduction** juvénile (C6), que soulignent les changements de points de vue : incontestablement, Zazie « tourne autour » de Charles.

**Baroquisme ?**

La planche de C. Oubrier souligne par nombre d'aspects un des versants importants du texte de Queneau, que Michel Bigot analyse dans son essai : le baroquisme de l'œuvre. Sans aller jusqu'à faire des choix du dessinateur une « vanité » en bande dessinée, force est de constater qu'on y trouve une méditation sur le **caractère indécis de la vie**, manifestée notamment par l'expression du **doute** ou par une multiplication des tentatives de **voir**, de mieux voir (mains sur les yeux en C1, jumelles en C1, C2, C4, personnages qui scrutent), comme si le réel échappait toujours aux personnages. Dernière touche de baroquisme : le mouvement incessant du point de vue, la préférence des lignes brisées (Zazie rappelle « zigzag ») et l'emploi ostentatoire des virtuosités narratives de la bande dessinée, en particuliers des jeux de regards, qui établissent ici une complicité amusée avec le lecteur.

**Prolongement**

Étude de l'**adaptation cinématographique de Louis Malle** (disponible en DVD), qui a tenté de reproduire par les moyens du cinéma les procédés stylistiques propres à Queneau.

**CLÉMENT OUBRIER**

*Zazie dans le métro*

[2008], illustrations de Clément Oubrier. D'après l'œuvre de Raymond Queneau, 72 p. Collection Fétiche, Gallimard Jeunesse. 15,00 €.

**RAYMOND QUENEAU**

*Zazie dans le métro*

[1939]. Édition spéciale comprenant un livret biographique illustré, 192 p. Collection Folio, série Tirages limités sous étui (2007). 7,40 €.

*Zazie dans le métro*

[1959], 192 p. Collection Folio (n° 103) (1972). 3,60 €.

Le même ouvrage. Avec un dossier réalisé par Stéphane Bigot, 272 p.

Collection Folio plus (n° 19) (1996).

Le même ouvrage. Dossier et notes réalisés par Laurent Fourcaut. Lecture d'image par Ferrante Ferranti, 288 p. Collection Folio plus classiques (n° 62) (2006). 4,20 €.

Le même ouvrage, illustrations de Roger Blachon, 240 p. Collection Folio Junior (n° 1000) (1999). 7,20 €.

**MICHEL BIGOT**

*Zazie dans le métro de Raymond Queneau (essai et dossier)*

[1994]. Avec la collaboration de Stéphane Bigot, 240 p. Collection Foliothèque (n° 34). 9,40 €.

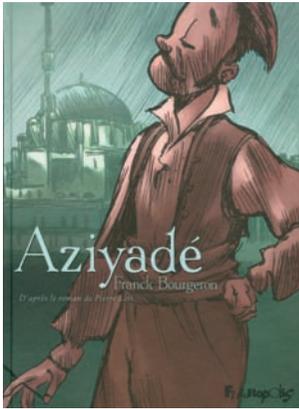
## EXERCICES EN CLASSE

1. Dans le roman, comme dans la bande dessinée, le passage en haut de la Tour Eiffel joue un rôle à la fois **narratif, psychologique et symbolique**. Explicitez-le en montrant comment le dessin peut souligner cette triple fonction.
2. Analysez précisément quels éléments du roman sont **conservés** et **supprimés** dans la planche. Selon vous, l'auteur a-t-il **concentré ou étendu** le texte de Queneau ?
3. Étudiez le traitement du **point de vue** dans cette planche. Comment les personnages sont-ils successivement vus ? Quel pourrait être l'intérêt de ces changements de point de vue ?
4. Le langage joue un rôle fondamental dans les romans de Queneau. Demandez-vous, à partir de leur forme, de leur taille et de leur nombre, comment le dialogue est traité dans les **bulles**.
5. La **lumière** et les **couleurs** sont-elles employées de manière réaliste ou symbolique dans cette planche ?
6. Quelle est la **relation entre Zazie et Charles** ? Qui conduit le dialogue ? Identifiez des procédés verbaux et visuels à l'appui de votre question.
7. Synthèse : montrez que la planche traduit bien les deux versants de l'œuvre de Queneau, gravité et ironie, **sérieux et ludisme**.



**AZIYADÉ : LA QUESTION DU JE ET DU SOUVENIR - LA FORME NARRATIVE COMPLEXE**

Ai-je bien dit - et cependant sans forcer - que ce roman vieillot - qui est à peine un roman - a quelque chose de moderne ? **ROLAND BARTHES**, « **PIERRE LOTI : « AZIYADÉ »** », *Nouveaux essais critiques*



p. 122 de la bande dessinée (F. Bourgeron, Futuropolis)  
à comparer avec les pp. 236-238 du roman de Pierre Loti (Foliothèque)

Le récit de Pierre Loti *Aziyadé* présente de nombreuses particularités qui en font son intérêt. Il est non seulement une **histoire d'amour tragique** de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle entre un jeune officier de marine anglais, Loti, et une jeune femme turque, Aziyadé, enfermée dans le harem de son mari, mais aussi un **étrange « roman »** composé de **fragments** (notes, lettres à ses proches, journal), où se mêlent le vrai et le faux.

**La fin**

*Aziyadé* est une histoire tragique en cinq parties. Les obstacles culturels, légaux, physiques et linguistiques sont innombrables entre les deux amants. Le seul endroit où ils pourront d'abord se rencontrer est une barque au large de Salonique. Dès cette première rencontre, la mort rôde : ils envisagent d'ailleurs de se suicider ensemble à la fin de cette première étreinte. La page qui nous intéresse relate la découverte de la mort d'Aziyadé, annoncée par Kadidja, servante et confidente de la jeune Turque.

**Tragique**

La mort était prévisible, elle n'en est pas moins violente. Cette violence se traduit d'abord dans les **sons**, qui rendent compte des cris de la servante, mais surtout des perceptions altérées de Loti. Son incompréhension est double : Kadidja s'adresse à lui en turc et il « ne comprend pas de suite » puisque la traduction française de *Evlâ* n'apparaît que dans la troisième vignette. L'écriture graphique traduit cette dichotomie par une **superposition de textes** : les mots de la servante, disproportionnés et hors bulles, sont recouverts par une bulle, une voix-off, le texte du « journal » de Loti (Case 1).

**Espace**

Cette violence des sons associée à une violence des sentiments (la perte de l'être aimé) est également traduite par un traitement original

de l'espace. F. Bourgeron use souvent dans son œuvre de vignettes allongées, qu'elles soient verticales (pour donner le sentiment de grandeur de la ville lorsque Loti découvre pour la première fois Istanbul, ou pour retranscrire les lettres) ou **horizontales** comme c'est le cas ici. Cette mise en page permet certes de mettre en valeur dramatiquement la case 3, où Loti prend conscience de la mort de son aimée, mais aussi de confiner les personnages dans un espace étroit qui les écrase, métaphore de la douleur et du malheur. L'espace ainsi dégagé par les personnages permet aussi des **jeux de textes** : une emphase pour les cris de Kadidja et la violence de la nouvelle (C1), un decrescendo brutal pour le traitement de l'abasourdissement du narrateur (C4, symétrie inversée de C1), souligné notamment par la **diminution de la typographie** et par la réduction de la taille de la bulle de droite. Le parallélisme des cases 1 et 4 est marqué par le cadrage identique des personnages, différent cependant des vignettes 2 et 3 qui correspondent à la prise de conscience et obéissent pour la C2 à une plongée dramatique et divine et pour la C3 à un gros plan de Loti dont la position des mains marque la détresse.

**Couleurs**

Dans les trois premières bandes de la planche, deux couleurs dominent : le rouge pour les personnages et le gris pour le fond, que constituent à la fois le ciel et le sol. Cette **bichromie** est une façon de souligner encore la puissance de la déflagration. C'est sans doute un des passages-clés du roman et ces effets graphiques le rappellent bien. Le rouge est une couleur tragique par excellence : couleur de l'effusion de la passion, couleur du sang ; son caractère dramatique se perçoit parfaitement lorsqu'on revient à des couleurs naturalistes en C5. On peut remarquer ici que la scène est traitée en **focalisation interne**, comme le signale également le temps de compréhension du narrateur. Le récit de Loti, imitation d'un journal, est naturellement écrit à la première personne et tout est fait pour que le lecteur y voie des notes authentiques. Cet aspect, F. Bourgeron le marque par les trois bulles en C1, C4 et C5, qui correspondent au texte du « journal de Loti », sorte de **voix-off** ou de voix intérieure dont la temporalité – analyse simultanée ou après coup ? - est difficilement déterminable. Ainsi la couleur rouge révèle l'**intensité de la scène et sa perception par Loti**. La dernière image serait un retour à l'objectivité de la narration, comme le montre le plan d'ensemble qui est une prise de distance avec l'événement. On peut enfin signaler que les choix de coupes faites par l'auteur – qui cite par ailleurs textuellement le roman – contribuent à dramatiser l'extrait encore plus.

**Langage, sincérité et travestissement**

La **langue turque** a plusieurs fonctions dans le récit de Loti. Elle est d'abord pour lui un signe d'**attachement** à sa terre d'élection et d'adoption, la Turquie. Pierre Loti a effectivement appris le turc, ce qui peut expliquer le « tout de suite » de la première vignette. Mais le turc est aussi pour le lecteur un signe de la **vérité du texte** et du voyage, un effet de réel de l'exotisme et une garantie de dépaysement. En ce sens, ces éléments renforceraient le pacte de sincérité d'un tel texte et en augmenteraient l'effet sur le lecteur, en particulier dans une

telle scène. Les jeux avec les typographies d'*Etilû*, notées avec l'alphabet latin qui dénote sa compréhension par Loti, le montrent bien. Or la réalité de l'histoire d'amour d'Aziyadé et de Loti est parfaitement contestable. Réécriture orientaliste de *Roméo et Juliette*, le texte est d'autant plus fictif qu'il clame sa sincérité. Et les procédés qu'il met en place sont des topos du genre. On peut lier cela au goût de Loti pour le travestissement, qui se traduit notamment par celui de se vêtir en harmonie avec la ville. En ce sens, on doit aussi être attentif à ce que ce passage peut receler d'artifices, d'emphase et de citations intertextuelles, en particulier dans les cases C2, 3 et 4, où F. Bourgeron joue aussi à reprendre des postures codifiées, des **attitudes théâtrales**.

## Ouverture et Histoire

La dernière case de la planche joue un double rôle. Elle crée d'abord un lien entre cette scène et la suite du récit : Loti décidera de s'engager dans l'armée turque pour mourir au combat et oublier la disparition de son Eurydice-Aziyadé. Elle permet un retour à une situation apaisée, moins intense après le drame de la mort. Elle est donc une façon de montrer comment Loti va **lier son destin à celui de son aimée** par un suicide indirect. Mais cette ultime image est aussi une manière pour l'auteur de rappeler que Pierre Loti inscrit constamment son œuvre autant dans la topographie que dans l'Histoire, dans un contexte précis, celui de **la fin de l'Empire Ottoman**. En ce sens, il n'a de cesse de dresser un parallèle à visée hyperbolique entre la fin de son amour, qui lie Orient et Occident, et les derniers combats d'un monde qui lui est cher. Ce parallèle, F. Bourgeron le souligne en ajoutant – seule liberté prise dans ce passage - en clause de la planche « Et Aziyadé était morte », suggérant par là une sorte de marche funéraire involontaire des soldats.

## Prolongements

Comparaisons des **paysages** de la bande dessinée avec des prises de vues de Constantinople de la fin du XIX<sup>e</sup> siècle mais aussi avec les dessins de Loti lui-même.

Mise en parallèle avec des **textes et des tableaux orientalistes**, pour montrer notamment la place de la Turquie et d'Istanbul dans l'imaginaire. On peut ainsi s'appuyer sur l'exposition « Voyage en Orient » de la BNF : [expositions.bnf.fr/veo/index.htm](http://expositions.bnf.fr/veo/index.htm)

Réflexion sur le texte et l'intérêt de sa **structure morcelée** et protéiforme : œuvre fictionnelle, fausse autobiographie ou confession sincère ?

Analyse du travail sur les **personnages**, à partir de portraits de Loti (par exemple celui de Lucien Lévy-Dhurmer qui figure en couverture de l'édition Folio) et du personnage créé par F. Bourgeron.

### FRANCK BOURGERON

#### *Aziyadé*

[2007]. D'après le roman de Pierre Loti. Récit et dessin de Franck Bourgeron. Couleurs de Claire Champion, 128 p., Futuropolis. 19,00 €.

### PIERRE LOTI

#### *Aziyadé* suivi de *Fantôme d'Orient*

[1990] Édition de Claude Martin, 416 p. Collection Folio classique (n° 2058) (1991) 7,90 €.

### ALAIN QUELLA-VILLÉGER, BRUNO VERCIER

#### *Aziyadé* suivi de *Fantôme d'Orient de Pierre Loti* (essai et dossier)

[2001], 240 p. Collection Foliothèque (n° 100). 9,90 €.

## EXERCICES EN CLASSE

1. Cette scène est cruciale dans la conduite du récit de Pierre Loti. Expliquez pourquoi et tâchez de la mettre en relation avec **d'autres scènes de même type**, en particulier dans des pièces de théâtre. Peut-on dire que le traitement visuel du passage (personnages, décor) est **théâtral** ?
2. Étudiez la manière dont sont utilisées les **couleurs** dans cette planche (effets dramatiques, symboliques, réalistes).
3. Étudiez la hauteur de vue sur les deux personnages : qu'a voulu exprimer le dessinateur ?
4. Le roman de Loti est écrit à la première personne : quels effets le dessinateur tire-t-il de la mise en page du **texte** dans la

bande dessinées (typographie, tailles des lettres, emplacement des bulles, discours direct, narration) ?

5. Quels effets l'auteur tire-t-il du **format des vignettes** de cette planche ?

6. En quoi la dernière bande est-elle à la fois un **lien** avec ce qui précède et une **rupture** dans le récit. Qu'annonce-t-elle ?

7. Quelle est la fonction du « **contexte turc** » (langue, costumes, personnages, lieux) dans cette planche ?

8. Synthèse : énumérez les différents procédés employés pour faire de cette scène une scène **tragique et dramatique**.

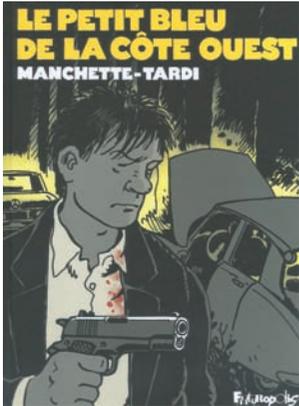


Aziyadé, de Franck Bourgeron, d'après l'œuvre de Pierre Loti, Futuropolis, p.122

LE PETIT BLEU DE LA CÔTE OUEST : LE GENRE POLICIER -  
RACONTER/METTRE EN IMAGE UNE SCÈNE DRAMATIQUE

Une fois, dans un contexte douteux, il a vécu une aventure mouvementée et saignante ; et ensuite, tout ce qu'il a trouvé à faire, c'est rentrer au bercail.

JEAN-PATRICK MANCHETTE, p. 184



p. 39 de la bande dessinée (J. Tardi, Futuropolis)  
à comparer avec la p. 84 du roman de J. P. Manchette (Folio policier)

Le roman de Jean-Patrick Manchette reprend un schéma efficace de l'homme innocent coupable par méprise, immortalisé par *La Mort aux trousses* d'Alfred Hitchcock ou encore par *Duel* de Spielberg, *Diva* de Beineix, *Marathon Man* de Schlesinger ou *Charade* de Donen : des tueurs professionnels tentent d'abattre un parfait inconnu, ce dernier ignorant les raisons de ce soudain acharnement et tentant maladroitement d'échapper à cette situation. Le roman de Manchette est également caractéristique du renouveau du polar français dans les années soixante-dix, qui vit se mêler intrigue nerveuse à *suspense*, considérations politiques et musique jazz (c'est le sens du titre). Le dessinateur Jacques Tardi propose une adaptation très fidèle au roman, effectuant un travail important dans la reconstitution de l'atmosphère et dans le découpage rythmique.

### Course-poursuite

Le roman de Manchette est construit comme une course-poursuite violente et effrénée entre Georges Gerfaut, cadre dans une société d'informatique et pris malgré lui dans une affaire de gangsters qui le dépasse, et les tueurs Carlo et Bastien. L'intérêt de ce duel réside dans le déséquilibre entre les deux parties : déséquilibre en nombre, en moyens et en expérience, puisque Gerfaut ne peut que fuir et se cacher tandis que les tueurs tentent simplement d'exécuter un contrat. Le lecteur s'identifie donc à Gerfaut, homme ordinaire, marié et père de famille, anti-héros par excellence, qui au vu des événements récents a quitté sa famille et s'est procuré une arme. Qui plus est, Gerfaut est un héros sympathique bien que désabusé, contraint de faire violence puisqu'il s'est retrouvé mêlé à cette affaire après avoir prêté secours à une victime de nos deux tueurs. Le déséquilibre entre les personnages se traduit dans la planche par l'expression de Gerfaut (C5) et sa tenue, costume noir et chemise blanche. Le passage qui nous intéresse renvoie à la troisième rencontre

entre Gerfaut et ces tueurs qui, après deux précédentes tentatives d'assassinat, le reconnaissent dans une station-service.

### Véhicules

Les romans de Manchette ont la particularité d'être scrupuleusement ancrés dans le réel : références à l'actualité, aux lectures et musiques de ses contemporains, reconstitution d'un décor réaliste, recours au langage parlé, etc. Ici, le réalisme repose d'abord sur la reconstitution du décor : une station-service dont on aperçoit l'enseigne (détournement de la firme Texaco en clin d'œil au « M » de Manchette ?) en C1, C2, C5 et C6, les pompes, la boutique (C5) et le pompiste, une route et sa bordure, visibles dans les trois premières vignettes, et les abords d'une ville la nuit en C6 (Mâcon dans le texte original). Reconstituer ce cadre demande à l'auteur de la documentation et de l'observation. Son travail s'apparente donc à celui des naturalistes du XIX<sup>e</sup> siècle. Mais l'élément le plus réaliste de la scène, ingrédient indispensable au roman moderne, est sans doute la reproduction fidèle des deux modèles d'automobiles, la Renault 16 de Gerfaut (une Ford Taunus dans le roman, léger écart avec l'original qui rend le véhicule moins exotique) et la Lancia des tueurs (Une Beta Berline 1800). Les deux voitures sont représentées sous tous les angles et, afin d'augmenter le degré de vérité, on peut même lire leurs plaques minéralogiques (C4, C7). En plus de donner à la scène une réalité quasi cinématographique, les deux automobiles trahissent l'ethos des personnages : une voiture de sport pour les tueurs, pressés d'en finir et de quitter rapidement le théâtre de leur crime, une voiture plus commune pour notre anti-héros Gerfaut.

### Vitesse

Ces véhicules ne renforcent pas seulement le caractère documentaire du roman. Ils donnent aussi à la scène sa tournure dramatique puisque la voiture est à la fois rapide et peu maniable pour commettre un crime. La vitesse de la Lancia est suggérée à l'aide de plusieurs procédés graphiques conventionnels : traces de pneus, fumée blanche et onomatopée de crissement (C1), traits noirs continus à l'arrière du véhicule qui dénotent la vélocité (C1, C2, C3, C6), « rayonnement » accompagné de fumée et de projections autour du véhicule vu de face (C4). Certains éléments de dialogue ou d'interventions du narrateur le confirment par le champ lexical de la vitesse : « Vite » (C1), « se précipita », « précipitamment » (C6).

### Mouvements

Le sentiment de vitesse de la scène est encore accru par un jeu complexe sur l'espace. En effet, Tardi a choisi d'étendre la scène, de la dilater, à l'inverse de ce qui se fait généralement dans les adaptations graphiques de romans. Ceci peut s'expliquer par le fait que les rencontres entre Gerfaut et ses tueurs sont relativement rares et qu'elles constituent un aspect important de l'action du roman. Les trois premières vignettes correspondent au demi tour de la Lancia, mouvement décomposé rendu ainsi plus impressionnant. La division en trois rompt la continuité et présente trois moments

distincts de la **manœuvre** de la voiture : le freinage, le demi-tour, le redémarrage. Le rythme s'accélère ensuite avec les **deux cases horizontales** (C4 et C5 : non seulement la voiture prend de la vitesse mais elle a identifié sa cible, le format des cadres suggérant aussi l'**angoisse**, étymologiquement le « resserrement » des personnages) qui sont construites selon le principe du champ/contre-champ. On passe donc alors au point de vue de Gerfaut, qui sera conservé jusqu'à la fin de la planche. L'**ultime accélération** (qui se traduit dans le roman par la multiplication des phrases brèves au passé simple, la parataxe, l'importance des verbes d'action) est rendue par un nouveau découpage original : à une vignette horizontale font suite deux petites vignettes verticales, qui traduisent une gradation rythmique. Celle-ci compense en quelque sorte la **citation** littéraire de la vignette 6 (« Gerfaut se précipita »), qui « déborde » sur la vignette 7, assurant ainsi une **liaison dynamique** entre les deux cases. Les angles de vue symétriquement inversés des cases 7 et 8 contribuent aussi à dramatiser la scène. On passe, pour plus d'efficacité, **du point de vue des personnages** (C4 et C5) à celui d'un **narrateur omniscient**, déjà présent dans le texte de la bulle en sixième vignette. La **vignette finale** est elle aussi particulièrement dramatisée : au coup de feu correspond à la fois l'éclatement du pare-brise de la Lancia mais aussi une accumulation de hachures à visée hyperbolique, la blancheur de la main et du visage du personnage mettant en valeur sa détermination. En somme, on trouve dans les trois bandes à symétrie centrale de la planche une grande variété de types et d'agencements de cases, renforcée par la variété des angles de vue, qui donnent à la scène la violence voulue.

## Sons

L'intensité dramatique de la scène repose également sur les divers effets sonores employés par Tardi : **cris** des personnages, traduits par une police de grande taille et les points d'exclamation (C1, C7, C8, en particulier, en C3, le rire d'un des tueurs), sons de la voiture (C1, « un horrible hurlement de pneus » écrit Manchette) et du revolver (C8). Ces sons renforcent la violence de la scène, à l'image du vocabulaire grossier (C7) traditionnellement employé dans ce type de récits.

## Esthétique du roman noir

Le récit de Manchette, en plus d'une intrigue à caractère policier (tueurs à gage au service d'une organisation criminelle, meurtres, courses-poursuites, vengeance) fait également la part belle à une esthétique plus contemporaine et cinématographique, où l'enquête et le mystère sont laissés de côté au profit d'une peinture sociale critique teintée d'humour noir et d'un cadre naturaliste. Si le polar sait jouer des clichés, ceux liés à l'élucidation d'un crime en particulier, il fait un

sort tout particulier à ses **personnages** : les tueurs sont aussi cruels que sentimentaux. Et, comme on peut le voir sur cette planche, le **héros** n'a rien d'héroïque. En effet, Gerfaut ne conduit pas l'intrigue, il la subit plutôt sans la comprendre et s'interroge sans cesse sur sa raison d'être. Il incarne plus le **désenchantement** du *blues* que les qualités de courage et de force qui font le héros. Son patronyme ne peut d'ailleurs qu'être ironique : il n'est ni l'oiseau de proie, ni le « conquérant » du poème d'Heredia. À ce titre, son **langage** paraît particulièrement incongru puisqu'il crie un « haut les mains » dont Tardi souligne le ridicule (« niaiserie » dans le texte original) par un jeu de typographies et de bulles contrastées. Mais on se doit néanmoins de relever certains éléments qui font de ce héros maladroit un personnage positif qui, à la manière d'un Cary Grant, tente de tenir tête aux méchants du monde : il a de bons réflexes (C6) et sait viser. Le héros de roman noir doit, malgré son inadaptation, survivre aux aléas du sort pour finir presque involontairement par rendre justice. Ses valeurs sont celles du *jazz West Coast* : humilité, tolérance, sens du beau et de l'harmonie, capacité d'improvisation et douceur. En bref, contrairement à ce que semble montrer cette séquence de prime abord, le héros de polar est un humaniste.

## Prolongements

**Incipit, excipit** : le début et la fin du roman de Manchette se font écho. Tardi a su tirer profit de procédés graphiques pour le souligner. En effet, les chapitres 1 et 24 du roman sont traités chacun en trois planches, dont la symétrie est accentuée par le fait qu'elles ont toutes des marges noires. Elles sont ainsi isolées du reste du récit et jouent par rapport à lui (il s'agit donc d'une analepsie) le rôle d'un prologue et d'un épilogue. Le lien entre ces deux séquences est encore renforcé par le fait que Tardi ait repris les mêmes onze vignettes des trois premières planches dans les trois dernières, simplement en inversant l'ordre, avec pour seule différence le texte, fidèle à celui de Manchette. Cet audacieux palindrome graphique crée un parfait effet de clause. Analyse du **film de Jacques Deray** *Trois hommes à abattre* (1980), inspiré du roman de Manchette. Etude du **film d'Hitchcock** *La Mort aux trousses*, à partir de son scénario (en anglais sur [www.dailyscript.com/movie\\_n-z.html](http://www.dailyscript.com/movie_n-z.html)).

### JEAN-PATRICK MANCHETTE, JACQUES TARDI

*Le Petit bleu de la côte Ouest*

80 p., Futuropolis (2008). 16,00 €.

### JEAN-PATRICK MANCHETTE

*Le Petit bleu de la côte Ouest [Trois hommes à abattre]*

[1977], 192 p. Collection Folio policier (n° 23) (1998). 5,30 €.

## EXERCICES EN CLASSE

1. Quels topos du **roman policier** reconnaît-on dans cette scène (appuyez-vous par exemple sur l'intrigue, le types de personnages et leur langage, les objets, les lieux) ?
2. Quels techniques le dessinateur emploie-t-il pour rendre l'extrait du polar de Manchette **particulièrement réaliste** ? Le choix du noir et blanc vous paraît-il accentuer ou diminuer cet effet ?
3. Montrez que la **chronologie** du roman est distendue dans la bande dessinée. Appuyez-vous notamment sur le rôle du narrateur.
4. Comment la brutalité des événements évoqués est-elle traduite ? Pour répondre, étudiez les jeux de cadres et de point de vue (la page peut être analysée comme une séquence cinématographique), les éléments graphiques qui indiquent la vitesse, ainsi que le travail sur la représentation des sons.
5. Étudiez la place et la forme du **dialogue** dans ce passage. Interprétez sa fonction.
6. En quoi peut-on dire que les **personnages** s'inscrivent dans des jeux d'opposition ?
7. Synthèse : montrez que la scène est traitée de manière à la fois **dramatique et distanciée**.





### ADAPTATION DE TROIS NOUVELLES DE ZOLA, « LE GRAND MICHU », « ANGELINE » ET « JACQUES DAMOUR »

Les éléments stylistiques aperçus au gré de ces trois exemples d'adaptation peuvent conduire à un réinvestissement de ces procédés graphiques pour réaliser une bande dessinée à partir d'une nouvelle de Zola. Le texte est aisé à répartir entre les élèves. Le travail de mise en image requerra une parfaite compréhension de celui-ci et de ses solutions narratives. On peut proposer ici quelques pistes de réflexion pour le travail d'adaptation.

#### La question du registre et du genre

Les trois nouvelles illustrent par leurs différences l'étendue du talent de Zola. On passe ainsi du comique du souvenir d'enfance (*Le grand Michu*) au fantastique et au lyrique de l'histoire de fantômes (*Angeline*) et enfin au pathétique et au dramatique du récit de vie naturaliste (*Jacques Damour*). À chaque type de texte peut correspondre un type de dessin, du plus stylisé ou caricatural au plus réaliste, en fonction du ton de l'œuvre.

#### La planche

Il s'agira pour l'adaptation de découper l'ensemble du texte (en s'appuyant d'abord sur les chapitres, puis à l'intérieur de ceux-ci sur les séquences de texte) afin d'obtenir, par exemple, deux planches par élève. La classe sera amenée à réfléchir aux **scansions** du texte, à la progression de l'intrigue qu'il s'agira de synthétiser, en se fondant par exemple sur une étude du **schéma narratif**. La planche peut ainsi former une micro-unité, en fonction aussi de l'importance que l'on attribue à certaines scènes (la révolution des enfants dans *Le grand Michu*, l'apparition d'Angeline). Ce passage conduira nécessairement à des choix au sein de l'intrigue, même si le texte est court.

#### Les vignettes

Chaque séquence ainsi découpée devra ensuite être subdivisée en vignettes. On peut choisir pour plus de simplicité de s'en tenir à un nombre fixe de cases identiques pour chaque planche (comme pour *Zazie*) ou au contraire chercher des effets de sens dans le jeu sur les formats et la disposition de ces vignettes.

#### Les bulles

Découper le texte amène ensuite à faire des choix quant à la figuration de ce texte dans les cases. On dispose pour le discours direct des **bulles** reliées à des personnages, qui peuvent traduire tout ou partie des dialogues de la nouvelle. On peut également s'appuyer sur des **textes encadrés** qui peuvent rendre compte du discours du narrateur interne ou du narrateur omniscient. L'équilibre entre les deux et le jeu des éléments de texte dans la vignette devront permettre une lecture aisée du texte et laisser une place de choix aux images. On ne manquera pas non plus de faire appel à du **texte en**

**dehors des bulles** et aux effets étudiés chez Tardi et Bourgeron. Les jeux typographiques pourront traduire les sentiments des personnages et dynamiser la séquence.

#### Le décor

Dans la mesure où les nouvelles se situent toutes trois à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle, et dans le cas où les élèves ne souhaiteraient pas moderniser la nouvelle, on pourra les inviter à effectuer des recherches sur les **quartiers** (la rue des Envergies ou le quartier des Batignolles à Paris, les environs d'Orgeval) ou sur les **lieux** évoqués dans les nouvelles (une grande maison hantée pour la Sauvagère d'Angeline, un hôtel particulier parisien, une boucherie, une école de garçons de la fin du XIX<sup>e</sup>. On pourra aussi s'intéresser aux divers éléments de décor (véhicules, rues, ponts, mobilier urbain, tables de réfectoire ou de salle à manger, etc.) qui donneront de la vie aux images. Pourquoi pour ce faire ne pas s'inspirer de **photos prises par Zola** lui-même ou à celles de photographes de la fin du XIX<sup>e</sup> ou du début du XX<sup>e</sup> siècle, comme Eugène Atget par exemple (dont on peut trouver des reproductions sur le site suivant : [expositions.bnf.fr/atget](http://expositions.bnf.fr/atget)) ?

#### Les personnages

Il s'agira tout d'abord d'identifier et de justifier leur **apparence** en fonction de leurs **caractères** et **qualités** suggérés par le roman (force brute et douceur de Michu, voire de Jacques Damour ; caractère inquiétant de la mère Toussaint) et des **portraits** physiques présents dans le texte. Ces passages pourront être isolés afin de servir de point de départ pour le portrait, que l'on choisisse ensuite de prendre le contre-pied de ces indications ou de les suivre à la lettre. On pourra pour les coiffures et costumes se fonder là encore sur une **documentation de l'époque**, en travaillant sur les vêtements du XIX<sup>e</sup> siècle. Les classes sociales des personnages transparaîtront aussi à travers ces choix : on pense notamment aux oppositions vestimentaires entre Damour le miséreux, son ancienne femme Félicie, bourgeoise installée et sa fille Louise, devenue Lorette. On devra également se poser la question des **hiérarchies entre personnages**. Faudra-t-il les conserver tous ? Comment faire ressortir graphiquement les personnages principaux et les figurants ? Enfin, on accordera une importance toute particulière à la **représentation du narrateur** interne dans *Le grand Michu* (un camarade de classe de Michu) et dans *Angeline* (un double de Zola lui-même). Devra-t-il être représenté comme Loti dans la bande dessinée de Bergeron ? Où pourra-t-on se contenter d'une voix-off et des regards directs des autres personnages ? Cette question rejoint celle du **point de vue** à adopter dans la retranscription des récits. Et là encore, la liberté peut être de mise.

## Le traitement du temps

Les nouvelles de Zola comportent des récits rétrospectifs plus ou moins longs. La bande dessinée, comme le cinéma, emploie des procédés spécifiques pour signaler cette mise à distance temporelle. Ainsi, pour le récit de Berru au sujet du destin de la famille de Jacques durant son absence dans *Jacques Damour*, on peut opter pour un changement de couleurs, un changement de bordure de la vignette ou encore, pour l'incorporation dans la vignette, du personnage narrant.

## Sites pour prolonger la réflexion

[expositions.bnf.fr/bd](http://expositions.bnf.fr/bd)

[expositions.bnf.fr/bdavbd](http://expositions.bnf.fr/bdavbd)

## ÉMILE ZOLA

### *Trois nouvelles*

176 p., Collection Folioplus classiques (n° 141). 3,00 €.