

LES FIGURES DE STYLE LITTÉRAIRES PAR LA BANDE DESSINÉE : PROTOTYPE DE DIDACTIEL

Joseph A. SOLTÉSZ, professeur en Arts et Lettres – Cégep de Drummondville

HISTORIQUE

Le projet de didacticiel intitulé *Case-toi!* prend la relève de *Que la figure s'anime!* (directeur de projet : Jean-Guy Dubois.) Soutenu par le CCDMD, entièrement conçu dans son ensemble, complètement réalisé dans la première partie (*Définition*, et, pour au moins une unité, dans les deux autres, il a été abandonné pour diverses raisons, dont le coût trop élevé des droits réclamés pour la reproduction des extraits de BD. En effet, pour faire la part égale entre les BD européenne et française, le projet exploitait pour moitié des auteurs francophones d'ici et pour moitié d'ailleurs. Cette deuxième moitié s'est révélée ruineuse.

1. PRINCIPES

L'argument du nouveau didacticiel est le même: les auteurs du neuvième art sont des illustrateurs particulièrement féconds des diverses figures de style qu'ils exploitent de manière extrêmement créative en figuration narrative. À part la comparaison, qui se prête relativement mal à l'illustration, toutes les figures de style abondent dans d'innombrables BD de tous genres. Avec une manipulation TIC adéquate, on peut donc proposer aux usagers un didacticiel interactif, disponible en ligne sur Internet, pour d'abord développer la compréhension des figures de style par la bande dessinée et, dans un deuxième temps, pour effectuer les transferts voulus dans le domaine de l'analyse littéraire en exploitant le gigantesque potentiel figuratif et le corpus qui va avec.

Après l'abandon du projet CCDMD, pour le maintenir et espérer le relancer, un prototype a été élaboré par l'auteur pour présentation en classe et au public. Présenté aussi bien à des élèves du second cycle de l'élémentaire qu'à des collègues enseignants (congrès de l'AQPF et des CAPTIC à l'Université Laval), il a montré le potentiel élevé qui avait justifié l'important investissement de fonds publics par le CCDMD: dépasser rapidement et largement le cadre étroit et répétitif de l'enseignement et des concepts traditionnels de figure de style. La pédagogie de la liste avec définitions (enseignant) et de la simple nomenclature (élèves), généralement limitée, peut être dépassée pour une exploitation explicative rigoureuse et nuancée. La subtilité de l'analyse littéraire sous-jacente à tout travail littéraire s'en retrouve rehaussée. Défi intellectuel stimulant en plus...

2. PROTOTYPES D'ANIMATION PUBLIQUE

Du point de vue didactique, le prototype d'animation publique explore la *métonymie* sous ses trois variantes principales, dans le même album des mêmes auteurs, Viau et Perron¹. L'activité consiste à décortiquer les mécanismes de divers types de *métonymies*: *cause à effet*, *contenant à contenu*, etc., en pleine action dans une BD d'aventure. Il est alors possible de démontrer visuellement les mécanismes

1. VIAU, N. et Y. PERRON, *La saga des Beaugard*, Montréal, Éditions les 400 coups, 1994. Nous remercions les auteurs et les détenteurs des droits pour avoir donné leur accord de principe verbal pour le développement du projet.

Dans la seconde page, outre l'*ellipse* qui cache la machine infernale, on note, encore une fois, la relation *métonymique* de *cause à effet*: la bombe qu'on ne voit pas exploser elle-même fait littéralement voler en morceaux le solide édifice industriel...

L'agrandissement de la dernière case est particulièrement intéressant: la foule des détails qui revolent en l'air sous l'*effet* de la bombe est spectaculairement élevée!

4. GABARIT DE PRODUCTION POUR LE DIDACTICIEL

La synthèse des acquis de *Que la figure s'anime!* ainsi que des résultats obtenus en classe et en conférence a permis de maintenir le projet en survie pour finalement le relancer. Pour produire le didacticiel voulu clair et efficace, on a élaboré deux gabarits de production: l'un sur *PowerPoint*, l'autre sur traitement de texte. C'est cette dernière application qui a dégagé le moule de conception le plus souple et le plus adéquat pour les unités à venir. Fruit de la schématisation due à l'expérience et aux cisailles du temps, il a été conçu pour permettre une élaboration rapide et efficace des diverses unités. Grâce à une première conception il y a dix ans, cet objectif de production rapide devrait facilement être atteint. Tel quel, le moule a été soumis au programmeur pressenti. Reste à trouver le *progiciel* requis.

4.1 *KeyNote* (ou *PowerPoint*)

Le moule expérimental sur *PowerPoint* porte sur l'*ellipse* et exploite une planche de Mario Malouin². Sans entrer dans les détails, on peut montrer ici rapidement les astuces que permettent les moyens techniques élaborés depuis la première mouture du projet: numérisation, traitement direct des images, insertions des *objets* dans le texte de la démonstration. Toutes ces commodités permettent une conception beaucoup plus claire et moins laborieuse.

Le clin d'oeil entre les deux acteurs (Arnold Schwarzenegger et Roy Dupuis) constituant une *ellipse* est d'abord sémantique: complicité silencieuse des deux protagonistes. Elle est également proxémique puisqu'elle concerne aussi l'espace qui les sépare: grâce au jeu de l'intercase, les deux compères se retrouvent beaucoup plus rapprochés que dans la réalité.



En jouant avec l'auteur sur cet espace séparant les deux cases, on peut faire découvrir à l'utilisateur ce que Mario Malouin a volontairement omis entre les deux complices.



2. MALOUGIN, M., *Le monde du spectacle*, Montréal, Éditions 7 jours, 1993, p. 18.



Idéal pour le traitement des images, *KeyNote*, la version Mac de *PowerPoint*, n'est cependant pas assez souple pour les besoins textuels élaborés de la production d'un didacticiel³.

4.2 Traitement de texte

Comme dans la première mouture, c'est un traitement de texte qui s'est révélé l'outil le plus efficace pour les besoins de la production.

La page de texte a été systématiquement divisée en trois :

- la moitié supérieure montre ce que l'utilisateur voit à l'écran (vide, elle est fortement réduite dans l'exemple ci-dessous) ;
- la moitié inférieure est divisée en deux parties égales :
 - ce que l'utilisateur fait,
 - ce que le didacticiel fait.

Exemple d'une page « prête » à programmer

BONJOUR!	
<p>Dans le bulletin visuel, choisissez une unité.</p> <p>Vous pouvez aussi bien choisir une unité :</p> <ul style="list-style-type: none"> - nouvelle (en couleurs naturelles) - déjà vue (en grisé) 	
CE QUE L'USAGER FAIT	CE QUE LE LOGICIEL FAIT
	Bruitage de salutation
	Bulletin visuel
	SI Unité sélectionnée ALORS Sélection de l'unité choisie
Touche RETOUR	
	SI Touche RETOUR ALORS Diapositive suivante



3. Nous aurons à réévaluer la pertinence de la distinction subtile que nous avons introduite entre *Ellipse initiale / intermédiaire / finale* dans le projet *Que la figure s'anime!*

Pour simple qu'elle soit, cette disposition devrait permettre une production équilibrée entre ce qui est montré à l'écran (principalement des images) et ce qui est demandé à l'utilisateur et exécuté par l'ordinateur.

4.3 Procédés littéraires : quelques contenus novateurs

La combinaison de l'originalité des auteurs et du potentiel pédagogique débouche sur des surprises: à l'occasion, de «nouvelles» figures de style ont été «inventées». C'est le cas du concept de *chosification* (*réification*), opposé à celui, classique, de *personnification*.

Due à deux autres pionniers de la BD au Québec, Réal Godbout et Pierre Fournier⁴, on mesure l'originalité de leur «découverte», qui n'a son pareil que dans le domaine littéraire: de même que la *personnification* est une variante de la *métaphore* attribuant aux objets et aux choses des caractéristiques humaines, de même, la «nouvelle» figure de style, la *chosification* (ou *réification*) permet de doter les personnes d'attributs matériels: ici les pions d'un jeu d'échecs. Combat sans pitié que se livrent les deux clans menant nécessairement à l'*échec et mat* de l'un d'eux.



D'autres transferts littéraires sont possibles et exploités au passage dans le nouveau didacticiel: la symbolique des *couleurs*, le blanc symbolisant l'invétérée et hilarante naïveté de Michel Risque; le noir, celle de ses opposants sans scrupules. Pour celle des *personnages*, le fantasque héros est déguisé en fou, alors que son adversaire se présente comme une reine redoutable. Littérature et BD se retrouvent alors au même niveau: celui de procédés narratifs toujours subtils, parfois complexes et souvent interreliés.

4.4 Une orientation résolument littéraire

Du gabarit vide initial à l'une des dernières pages-écrans du didacticiel, on peut montrer ce souci *littéraire* qui se cache derrière tout procédé littéraire, chose dont justement nos élèves devraient avoir à rendre compte dans leurs travaux.

4. GODBOUT, R. et P. FOURNIER, *Le savon maléfique - Croc-Album*, Montréal, 1981, p. 37. Les droits sont actuellement détenus par *La Pastèque*. Nous remercions les auteurs et les détenteurs pour leur accord de principe verbal.

Un seul des énoncés littéraires ci-dessous correspond à la chosification étudiée

Lequel ? Cliquez dessus.

1

Michel Risque fait face, avec son compagnon Bill Bélisle, à la redoutable machine du KGB. Outre Irina Tchourine, il doit affronter le haut responsable Yuri Platski, ainsi que trois autres agents : le chauffeur, un garde du corps et un autre membre au rôle indéterminé.

2

Sur l'échiquier de l'espionnage, le fou blanc, Michel Risque, fait face avec son compagnon, le pion Bill Bélisle, à la redoutable machine du KGB en noir. Outre la reine Irina Tchourine, il doit affronter le pion-agent Yuri Platski, ainsi que trois autres (es)pions : le chauffeur, un garde du corps et un agent au rôle indéterminé.

3

Sur l'échiquier, le fou blanc fait face, avec un seul autre pion, aux noirs, beaucoup plus nombreux. Outre la reine, il doit affronter quatre pions noirs dont l'un porte un couvre-chef.

Le jeu de mots *pion/espion* désigne à point nommé la *bonne* solution qui est l'essence même du procédé littéraire : la combinaison (2 : par *chosification*) d'une histoire concernant des personnes (1) «*déguisées*» en choses (3)

On peut aussi faire observer ou demander aux élèves des subtilités et des nuances qu'il n'est pas toujours facile de faire «voir» dans un texte écrit :

- Le recours à la chosification du *jeu d'échecs* illustre le subtil champ de bataille dont l'enjeu est l'espionnage ;
- Les pions *noirs* l'emportent en nombre et en superficie occupée sur l'échiquier ;
- Les pions blancs, limités en nombre, se trouvent encore acculés sur la première rangée ;
- La situation d'ensemble décrit une position d'*attaque* et de *quasi-victoire* pour le KGB et d'*encercllement* et de *repli désespéré* pour Michel Risque et Bill Bélisle ;
- Avec la mort du joueur d'échecs, la tension est au maximum ; etc.

Transposées en littérature, ce sont de telles observations qui génèrent les plaisirs du travail d'analyse, de commentaire, etc. On mesure ici l'apport précieux du fait qu'elles soient si aisément visualisables.

5. UN PROGRAMME AMÉLIORÉ—UN CONTENU RENOUVELÉ

Exception faite des quelques nouveautés prometteuses, dans un souci d'efficacité qui s'appelle «prudence», nous avons décidé de conserver le plan de production de *Que la figure s'anime!*

FIGURES DE STYLE				
GROUPES	RESSEMBLANCE	OPPOSITION	AMPLIFICATION	SUBSTITUTION
Définition (mécanisme)	Figures de style dans lesquelles on met en <i>rapport comparatif</i> deux éléments plus ou moins semblables.	Figures de style dans lesquelles on met en <i>opposition</i> deux éléments contraires par le sens.	Figures de style dans lesquelles on recourt à un élément <i>plus fort</i> , plus intense que celui attendu.	Figures de style dans lesquelles on <i>substitue</i> à un élément un autre avec lequel il est plus ou moins en rapport.
Figures	- comparaison - métaphore - personnification - <i>chosification</i>	- antithèse - antiphrase - oxymore - chiasme	- répétition - gradation - hyperbole - anaphore	- métonymie - euphémisme - ellipse

Le projet antérieur ayant retenu pour environ moitié d'auteurs québécois, moitié d'autres, il convient d'effectuer la recherche de matériel approprié pour un peu plus que la moitié des unités à produire. Étant donné la vitalité particulière des auteurs québécois dans le sens de notre travail, nous ne doutons pas de trouver rapidement les extraits voulus.

6. OBJECTIF ULTIME : L'ANALYSE DES PRODUCTIONS LITTÉRAIRES

Bien sûr, le recours aux BD n'est destiné qu'à préparer les élèves à mieux maîtriser l'analyse des figures de style dans leurs divers travaux de littérature. Après une première étape reposant exclusivement sur des BD, l'objectif littéraire ultime sera atteint dans une phase de transition où on combinera littérature et BD. La chose s'effectuera de deux façons :

- D'une part, en illustrant un ou des extraits littéraires facilement visualisables et manipulables.

L'exemple type provient d'une unité qui avait été entièrement conçue dans le projet *Que la figure s'anime!* Il s'agit du poème d'Anne Hébert, *Les deux mains*. Ce texte particulièrement riche a la particularité de couvrir à peu près toutes les facettes des figures d'opposition. La représentation graphique de mains étant disponible sur une vaste échelle à peu près partout, nous reprendrons le concept en intégrant le maximum de manipulations visuelles de la part de l'utilisateur. À long terme, nous envisageons de proposer des unités synthèse comparables pour chacun des quatre groupes de figures.

- De l'autre, en exploitant un ou des extraits littéraires faisant allusion aux BD.

L'exemple type provient du roman d'Agnès Gavaldà, *Ensemble, c'est tout*. Il y est évoqué le célèbre passage de Milou qui, dans l'épisode au Tibet, se saoule de gouttes de whisky tombant du sac à dos du capitaine Haddock.

[...] Et comme dans Tintin, l'ange et le démon se chamaillaient sur l'oreiller d'à côté. Enfin... Les personnages étaient un peu différents... Un ange frigorifié disait: «Voyons, mais elle meurt de froid cette petite» et l'autre, les ailes pincées, lui rétorquait: «Je sais bien, mon ami, mais cela ne se fait pas. Vous irez prendre de ses nouvelles demain matin.

Dormez maintenant, je vous prie.» Il assista à leur petite querelle sans y prendre part, se retourna dix fois, vingt fois, les pria de se taire et finit par leur voler leur oreiller pour ne plus les entendre⁵.

Pour combiner littérature et BD, on devrait pouvoir reproduire les images bien connues d'Hergé. À défaut d'espérer obtenir le droit raisonnable de les reproduire, on n'a d'autre choix que d'y faire référence simplement en les localisant. Nous contournerons la difficulté en ne reproduisant — ce que la loi autorise pour les citations textuelles — que le texte du succulent passage du célèbre auteur en signalant la page de l'album pour référence.



Si — ce qui est ici peu probable avec la référence littéraire non équivoque — l'usager ne parvient pas à évoquer graphiquement l'extrait dont il est question, il sera ici aussi possible de compter sur une production québécoise de Godbout et Fournier, qui constitue aussi un indéniable clin d'oeil au plus célèbre des auteurs.



Comme dans *Que la figure s'anime!*, exceptionnellement, nous prévoyons la production de quelques dessins pour illustrer ce que nos féconds auteurs ne nous auront pas donné tout fait.

L'expérience ayant prouvé d'importantes différences entre le rythme de production souhaité et celui effectivement réalisé, nous avons choisi, dès la première phase, celle où ne sont abordés que des BD, de pousser au maximum leur intention littéraire.

7. CONSÉQUENCE : ANALYSES NOUVELLES MULTIPLES

L'une des conséquences de cette approche résolument littéraire des figures de style dans les BD, réside, entre autres, dans la constatation que ces procédés sont bien souvent multiples.

Pour s'en tenir seulement aux quelques exemples signalés ici, on observe que la « mise en page » de l'ellipse sous le crayon de Mario Malouin relève d'une variante de *parallélisme* appelée *chiasme*.

5. GAVALDA, A., *Ensemble, c'est tout*, Paris, J'ai lu, p. 108.

La *chosification* due à Godbout et Fournier est encore plus polymorphe puisqu'elle met aussi en cause l'*antithèse* (l'opposition du blanc et du noir) et une certaine forme d'*énumération*, voire de *gradation*, puisque la multiplicité des « pions » de l'appareil de contre-espionnage soviétique est soumise aux règles de la hiérarchie des jeux d'échecs.

À la suite de tels constats, un enseignant n'aborde plus les procédés littéraires de la même façon : l'étude d'une figure de style n'est pas un simple exercice consistant à trouver *la* bonne réponse. C'est l'analyse d'un procédé toujours beaucoup plus complexe et, surtout, plus subtil que les simples nomenclatures et relevés le laissent croire.

8. DROITS D'AUTEUR : LIMITÉS AUX AUTEURS QUÉBÉCOIS — ÉTAT DES NÉGOCIATIONS

Pour éviter l'un des écueils qui a été fatidique au projet *Que la figure s'anime!*, on s'assurera toujours *d'avance*, qu'au moins en principe les droits puissent être acquis raisonnablement pour l'unité considérée. L'auteur de ces lignes est particulièrement heureux de souligner la contribution décisive des créateurs québécois à ces aspects de la question.

Certains auteurs et organismes ont donné un accord inconditionnel; d'autres ont émis certaines restrictions; quelques-uns seulement ont proposé des coûts qu'on peut considérer comme raisonnables et modiques. Outre les éditeurs, nous remercions tout particulièrement les auteurs Mario Malouin, Normand Viau, Mira Falardeau — qui représente les principaux albums d'André-Philippe Côté — et les autres, pour leur compréhension immédiate et leur soutien.

Ils sont indispensables au projet.

CONCLUSION : UN PROJET PROMETTEUR ; DES EMBÛCHES NOMBREUSES

La jachère de près de 10 ans devrait permettre au projet d'attendre deux qualités contradictoires :

- devenir beaucoup plus ludique et exploiter au maximum le potentiel attractif des bandes dessinées ;
- devenir plus didactique et développer des notions et des subtilités que la première mouture du projet n'avait pas abordées.

Reste cependant à trouver le logiciel parfaitement adapté au projet pour une utilisation pédagogique en ligne sur Internet, le financement pour les quelques vécilles à déboursier, enfin, un réel soutien de la part du milieu. La plupart des chercheurs et des développeurs le savent : l'administration collégiale, comme toutes les autres, s'occupe beaucoup d'elle-même ; il faut se contenter du temps qui lui reste pour soutenir concrètement la création et les projets.