

Une BD pour apprendre à écrire

Charles Montpetit

Number 149, Spring 2008

La bande dessinée à l'école

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/1734ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Les Publications Québec français

ISSN

0316-2052 (print)

1923-5119 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Montpetit, C. (2008). Une BD pour apprendre à écrire. *Québec français*, (149), 52–53.

Une BD pour apprendre à écrire

CHARLES MONTPETIT*



Premier personnage de Charles Montpetit.

Dans les ateliers sur la bande dessinée que j'anime dans les écoles, il me faut d'abord dissiper le mythe selon lequel le talent est indispensable pour se lancer dans le domaine. Je commence en montrant, à l'aide d'un agrandissement, que j'ai réalisé, alors que j'avais 11 ans, une première bande avec un « bonhomme-allumette ». Le message est évident : si ma carrière a pris son envol à partir de débuts aussi rudimentaires, n'importe qui peut emprunter le même chemin.

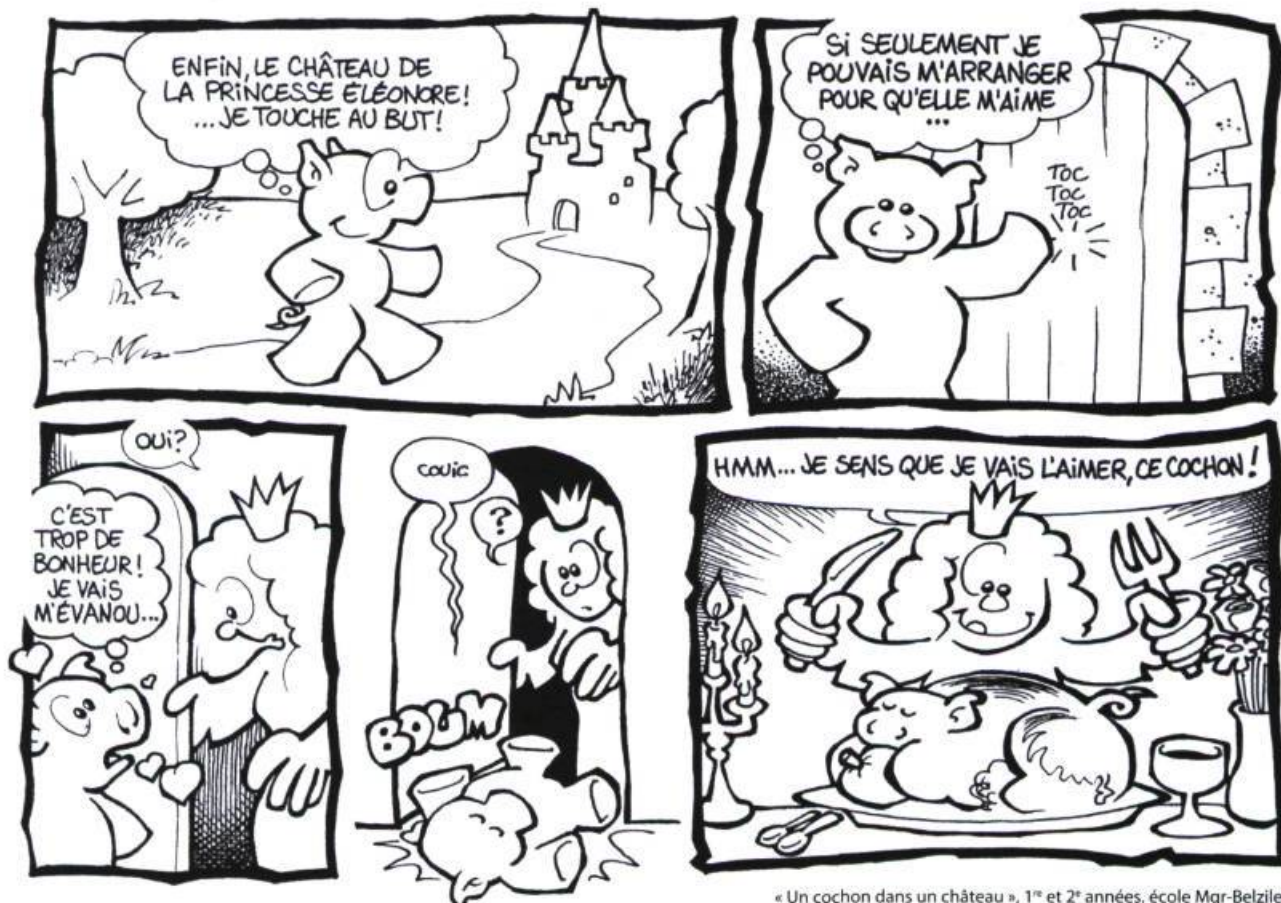
Certes, j'ai fait quelques progrès au fil des ans, ce que je résume en corrigeant petit à petit mon personnage initial, jusqu'à ce qu'il devienne présentable. Exemples à l'appui, je montre comment ces changements m'ont permis d'obtenir un premier emploi d'été, comment je suis devenu illustrateur à la pige, comment j'ai publié une vingtaine de livres... et bien sûr, je décris également les différentes étapes de la création d'une BD, du brouillon à mise en couleurs.

Tout cela n'est cependant qu'une entrée en matière, car la question que les jeunes posent le plus souvent aux artistes, c'est : « D'où viennent les idées ? » Pour y répondre, je colle un grand carton au mur et j'annonce aux élèves que je vais maintenant réaliser une BD complète à partir de leurs trouvailles.

Une création « en direct »

La première consigne est simple : je demande qu'on m'énumère dix personnages susceptibles de vivre une aventure. Un éléphant ? Une architecte ? Une vedette ? Je note ces idées sur de petits morceaux de papiers et j'en fais autant avec dix décors possibles (en forêt, sous l'eau, sur Mars, etc.). Je révèle alors qu'en moins de deux minutes on a trouvé cent combinaisons en puissance et qu'on peut tirer un récit de chacune d'entre elles.

Nous arrêtons notre choix en pigeant deux papiers au hasard. Une seule règle à respecter : si la



« Un cochon dans un château », 1^{re} et 2^e années, école Mgr-Belzile.

combinaison ne nous inspire rien sur-le-champ, il faut résister à la tentation de chercher autre chose. La plupart du temps, c'est en travaillant un scénario que l'on découvre où celui-ci nous mènera.

Prenons l'idée qui m'a été fournie par les jeunes de première et de deuxième années de l'école M^{re} Belzile. Nous avons pigé un cochon et un château et, après avoir prévu un maximum de cinq cases pour mener le récit à terme, nous avons imaginé trois façons de lancer le scénario : le cochon pouvait trôner dans son château, être en route vers celui-ci ou en voir un à la télévision. Comme chacune de ces possibilités constituait un point de départ valable, nous avons voté à main levée, et une majorité s'est prononcée en faveur de la deuxième proposition.

Tout en esquissant l'animal, j'ai souligné qu'il devait se déplacer dans le sens de la lecture et qu'avant de dessiner le décor, je devais calculer l'espace que le texte occuperait dans l'image. J'ai donc à nouveau pris le pouls des élèves en leur demandant ce qu'il fallait écrire et, de toutes les répliques formulées, les jeunes ont choisi « Enfin, le château de la princesse Éléonore, je touche au but ». Fort bien.

Deuxième case, nouvelles idées, nouveau vote, nouveau choix de texte : le cochon frappe à la porte en espérant séduire la princesse. Nous avons opté pour une prise de vue différente, en rapprochant notre « caméra » comme le font les cinéastes. Et nous avons veillé à ce que l'on reconnaisse bien la forme de la porte entrevue plus tôt, afin de renforcer le lien avec la case précédente. (Ce genre de précaution peut paraître futile, mais la continuité d'une bande dessinée tient parfois à ces menus détails.)

Troisième image : il a été question de voir une trappe s'ouvrir sous les pieds du cochon ou de faire surgir un garde pour lui barrer le chemin, mais comme il nous restait peu d'espace, tout le monde s'est entendu pour que la princesse vienne elle-même lui ouvrir. Comment notre héros réagira-t-il, ai-je demandé ? Là, les jeunes ont patiné quelque peu, car les contes de fées et les jeux vidéo vont rarement plus loin que cette étape. Mais le problème a été résolu quand un élève a suggéré que l'animal s'évanouisse de bonheur. Et pour que l'on comprenne bien ce qui se passait, nous avons divisé la scène en deux cases, ce qui laissait à notre personnage assez de temps pour se sentir défaillir...

Avez-vous déjà vu des élèves réclamer un devoir à leur prof ? Tel est le pouvoir de la bande dessinée !

Savoir conclure en beauté

Il ne restait plus qu'à concocter un gag final, car les histoires qui tiennent en aussi peu de cases sont généralement des blagues – comme je l'ai expliqué aux jeunes, il faut bien plus de pages pour suivre une enquête policière, une intrigue amoureuse ou une histoire d'horreur. J'ai insisté sur le besoin de créer un effet de surprise tout en évitant les clichés d'une personne qui se réveille ou un réalisateur qui crie « Coupez », par exemple). Qu'est-ce que la princesse allait bien pouvoir faire d'un cochon sans connaissance ?

Lorsque cinquante personnes cherchent une solution, celle-ci se fait rarement attendre. Une fillette a dit « Euh... elle le mange ? »



« Un démon dans le métro », secondaire 1 et 2, école Saint-Alphonsus.

et les rires de l'assistance ont confirmé que c'était un bon choix, d'autant plus qu'il justifiait notre recours à un protagoniste animal. Pour ce qui est de la réplique finale, un autre élève a suggéré « Je l'aime, ce cochon », démontrant par le fait même que la bête avait malgré tout atteint son but, même si cela ne s'était pas produit comme elle s'y attendait.

Les jeunes n'ont plus eu qu'à signer le tout et je me suis empressé de réduire les images une à une sur le photocopieur de l'école, pour ensuite réassembler la bande en petit format et remettre à chaque élève une miniature de leur bande dessinée. Je n'ai même pas eu à leur recommander de continuer leur bon travail : quand j'ai regagné leur salle de classe, tout le monde était déjà en train de recommencer l'expérience, que ce soit en équipe ou en solo.

Si l'école le désire, je peux également revenir quelques semaines plus tard pour évaluer les travaux des jeunes. Je traite alors de l'importance des critiques constructives, puisque c'est le seul moyen de s'assurer que le message d'une BD « passe la rampe » ou de vérifier s'il subsiste des faiblesses que l'on n'a pas remarquées en cours de réalisation. Afin d'entraîner les élèves, je les invite à repérer des erreurs dans une de mes bandes ou même dans des œuvres célèbres – oui oui, il y en a même dans les albums de Tintin, d'Astérix, de Lucky Luke, de Spirou, d'Iznogoud et compagnie. Je leur fournis une liste des dix défauts que l'on retrouve le plus fréquemment dans les bandes dessinées amateurs, puis nous nous servons d'un rétroprojecteur pour aider ensemble nos bédéistes en herbe à améliorer leur travail.

Cet atelier ne constitue qu'une façon parmi d'autres de recourir à la bande dessinée pour initier les jeunes à la création littéraire. Si une telle activité vous intéresse, n'hésitez pas à consulter le site « La culture à l'école » au www.mcc.gouv.qc.ca/rencontres. Non seulement le gouvernement subventionne-t-il ce genre d'initiative, mais toute école qui invite un écrivain reçoit en prime une vingtaine de ses livres par journée d'animation. Le site vous fournit également les coordonnées des artistes qui participent au programme ou qui visitent les classes à leur propre compte.

* Écrivain / illustrateur