

Le roman graphique, une nouvelle démarche didactique pour une appropriation plus *souple* du FLE

Lilia BOUMENDJEL

Université Frères Mentouri. Constantine 1. Algérie

Résumé : Notre travail s'inscrit dans la didactique du français. Nous nous proposons à une étude empirique qui mettra en exergue un dossier pédagogique basé sur l'intégration du roman graphique comme support didactique. Le public d'apprenants fait souvent face à de sérieux problèmes de communication aussi bien à l'oral qu'à l'écrit. Pour offrir des pistes de recherche susceptibles de rendre l'enseignement/apprentissage du français langue étrangère plus accessible, la démarche analytique est conçue en adéquation avec les données récoltées et les besoins de l'étude. Les résultats montrent que l'usage du roman graphique motive les apprenants et les pousse à développer des compétences plurielles, et permet par conséquent à l'enseignant d'atteindre ses objectifs pédagogiques en explorant des axes scientifiques innovateurs. **Mots-clés :** Roman graphique – apprentissage – visiotextuel - visuverbal – compétences – autonomie – dossier pédagogique -

Summary : Our work is part of French didactics. We propose an empirical study that will highlight an educational file based on the integration of the graphic novel as a didactic support. The learner audience often faces serious communication problems both orally and in writing. To provide avenues for research that make teaching / learning of French as a foreign language more accessible, the analytical approach is designed in line with the data collected and the needs of the study. The results show that the use of the graphic novel motivates learners and encourages them to develop plural skills. This allows the teacher to achieve his educational objectives by exploring innovative scientific axes. **Keywords :** Graphic novel - learning - visiotextuel - visuverbal - skills - autonomy - teaching file -

Depuis l'ère des murs de caverne à l'ère du monde numérique, le visuel est plus que présent dans la vie quotidienne de tout un chacun. Actuellement, les apprenants sont définis comme étant « visuels » (J.-K. Liberto, 2012). Nous rappelons que le « *rêve américain*¹ » de tout didacticien est de faire acquérir à tout apprenant une compétence particulière, alors qu'une « *méthode miracle* » d'enseignement adaptée à tous n'existe pas réellement, puisqu'il y a autant de variables que d'apprenants. Le travail didactique que nous proposons n'est justement pas de recommander une stratégie unique capable de satisfaire toutes les situations ; mais plutôt offrir cette possibilité de choisir, d'adapter, en fonction de l'enjeu de l'apprentissage, de la nature des savoirs à enseigner et de la réalité des apprenants. Toutefois, dans la mesure où un support authentique « *visiotextuel*² » est didactisé, nous pourrions reconsidérer l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère en fonction des besoins de l'époque et de l'apprenant du troisième millénaire. Ces supports authentiques pourraient alors s'infiltrer dans nos salles de cours afin d'optimiser tout apprentissage d'une langue étrangère. Dans les années 1970, des artistes *comiques*³ ont répondu aux suppositions sociales que les bandes dessinées étaient immatures, et ont créé des romans graphiques afin prouver le contraire. C.W. Chun (2009) définit alors les romans graphiques comme étant originaux, portant la fiction d'un roman court ou des histoires de littérature non romanesque, avec des thèmes mûrs et des récits complexes, publiés dans un style de magazine de bandes dessinées. Les romans graphiques fournissent une expérience de lecture d'images simultanées et du texte, comme si le lecteur faisait deux activités en même temps : il lit et observe un film simultanément.

D'ores et déjà, le roman graphique surgit plus puissant qu'une locomotive pour motiver les apprenants à développer des compétences de lecture (K. Gavigan, 2011). Pourquoi alors ne pas tenter de mettre sa valeur artistique et culturelle⁴ à la disposition des enseignants (L. Boumendjel, 2018) pour développer d'autres compétences ?

À l'instar de S. Aquatias⁵, nous pensons que la bande dessinée est quasiment absente des programmes de français, alors qu'elle peut-être ressource d'enseignement. Considéré

¹ Concept emprunté à une réalité sociale que nous utilisons pour désigner le vouloir de tout didacticien d'atteindre un objectif particulier.

² Néologisme pour parler d'un support qui associe textes et images (L. Boumendjel, 2018).

³ Fait référence aux bandes dessinées et toute œuvre qui associe visuel et textuel.

⁴ <http://angellier.biblio.univ-lille3.fr/bonheurs/graphicnovelsandcomics.html>

⁵ Cité par Benoit Berthou dans *Comicalités, Bandes dessinées, école et université : Quelle mésentente ?* 20 janvier 2015, Sylvain Aquatias est maître de conférences en sociologie à l'université de Limoges.

rarement comme œuvre qui mérite une étude propre, le neuvième art est conçu dans le monde scolaire comme aide pédagogique (S. Aquatias, 2015) ; nous pensons qu'au lieu de considérer le roman graphique comme simple instrument destiné à la lecture loisir, il pourrait être adapté aux besoins de l'enseignement/apprentissage afin d'améliorer les méthodes d'enseignement. Par conséquent, ceci permettrait de développer plusieurs compétences simultanément au sein du processus d'apprentissage.

Nous rejoignons J. Demorgon (2008), qui déclare que « [...] *chaque individu est toujours entre son histoire acquise, son adaptation présente et la genèse de sa future histoire* » (J. Demorgon, 2008 : 18, 33) qu'il acquiert à travers une langue. Et donc, qui dit langue étrangère, dit une autre culture, une autre histoire, et « *une conscientisation du regard sur sa propre culture* » (D. Londei et L. Maurer, 2008 : 223). Le roman graphique offre plusieurs choix : il raconte des histoires qui peuvent être aussi effrayantes et drôles que puissantes et réconfortantes (K. Monnin, 2013). Ces mêmes histoires inscrites dans des typologies diversifiées sont écrites dans différents styles usant de plusieurs registres d'une même langue. De plus, l'image y est associée grandement. Être capable de comprendre est la base de tout apprentissage. Pour E. De Boer et L.D. Myers (2013), le degré de compréhension chez les apprenants pourrait augmenter à travers l'utilisation d'une typologie de textes associés aux images.

Habituellement, l'enseignant désire tout expliquer à l'apprenant jusqu'au moindre détail. Cependant, cet acharnement à tout vouloir démontrer piège l'apprenant dans une situation qui a tendance à créer une certaine dépendance. Nous pensons que le roman graphique peut intervenir dans une situation d'apprentissage pour léguer à l'apprenant l'autonomie qui favorise son esprit critique et sa réflexivité⁶. Jan Baetens⁷ coauteur de *The Graphic Novel : An Introduction* publié en 2015, fait remarquer que le roman graphique est considéré comme genre littéraire à part entière chez les Américains où la notion de *roman* est prise en considération ; alors que dans la conception *roman graphique* chez les francophones, l'accent est mis sur le mot *graphique*. Nous pensons qu'il serait avantageux de considérer ces deux atouts pour proposer une nouvelle matière didactique.

⁶ Ici on rejoint Overmann 2007 cité dans <http://portail-du-fle.info/glossaire/autonomie.html>

⁷ Jan Baetens est professeur d'études culturelles à l'Université de Leuven. De langue maternelle flamande, mais d'expression française, il est aussi poète et critique.

Dans une démarche pragmatique qui s'inscrit dans l'action et l'innovation, nous avons tenté d'élaborer un dossier pédagogique dont l'objectif serait de démontrer à quel point le roman graphique pourrait être « multi usages ». L'intérêt serait de développer non seulement le point de langue sur le plan linguistique, mais aussi communicationnel. L'apprenant ne fera plus que répéter des standards⁸ pour l'acquisition d'une langue étrangère, mais pourrait être capable d'exprimer un sentiment, une idée, etc. autant à l'écrit qu'à l'oral.

Le « risque » didactique à prendre serait de considérer le roman graphique comme un espace propice pour motiver l'« apprenti⁹ » d'une langue étrangère au sein de l'enseignement/apprentissage ; et non pas le regarder comme un simple « roman » avec des « images » ou un récit séquentiel¹⁰ pour accompagner l'apprentissage.

Nous avons pensé à la possibilité de didactiser ce genre littéraire particulier, le roman graphique. En effet, la propriété expressive du roman graphique (panneaux graphiques, textes, dialogues) suggère des potentialités innombrables d'exploitation pédagogique. Ce qui peut convenir à diverses pratiques d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère et inciter plusieurs compétences si ce n'est la majorité à se manifester et les voir se développer. L'enseignant mettra à profit des situations spontanées en préservant leur caractère autonome, des situations aussi naturelles que possible, mais structurées de manière à permettre aux apprenants de travailler en coopération en classe de langue. Par le biais de ces supports *visu-verbaux*, les apprenants peuvent accéder à de nouveaux savoirs non envisagés et les faire avancer à leur rythme en développant chacun sa propre stratégie d'apprentissage.

Ainsi, nous proposons un dossier pédagogique à partir d'un roman graphique. La notion de dossier pédagogique recouvre en didactique une dimension très large et extrêmement importante. En langue française, le dossier pédagogique permet à l'enseignant de développer un ensemble d'activités autour d'un contenu bien défini. Néanmoins, les visées didactiques diffèrent et font que l'apprenant se voit placé dans plusieurs situations où il sera amené à traiter plusieurs séquences avec un nombre important d'activités (orales/écrites) (A. Rieunier, 2011, 2012).

⁸ En référence à l'enseignement traditionnel.

⁹ Par le terme « apprenti », on tend à désigner l'apprenant qui n'a pas encore acquis l'expérience nécessaire dans la maîtrise d'une langue étrangère.

¹⁰ Terme emprunté à Will Eisner dans son livre « Comics and Sequential Art » publié en 1985.

Le dossier pédagogique proposé est destiné à l'enseignant et à l'étudiant. Son contenu renferme une partie utilisée par l'enseignant en classe, et une autre pour une exploitation individuelle des apprenants, se présente sous forme d'activités. Le choix des activités proposées a pour but de mettre en avant des savoirs communicatifs tant sur le plan linguistique que sur le plan discursif, pragmatique et culturel.

1. Objectifs de l'étude

Cette recherche part de plusieurs objectifs dont nous citons les plus généraux. Des habiletés sociales et cognitives se trouvent mobilisées. L'apprenant doit donc être capable de :

- raconter, décrire,
- interpréter,
- identifier les personnages, les lieux, les époques, les actions,
- exprimer ses ressentis, ses émotions en faisant valoir l'impact du visuel et de l'écrit. Il serait capable alors d'expliquer, de donner son point de vue, d'argumenter, de justifier, de déduire, de prendre position, etc.,
- de parler d'une histoire, d'une autre culture,
- etc.

Notre démarche pragmatique appuyée sur l'action autour d'objectifs que nous nous sommes fixés, dépend de l'installation des dispositions d'apprentissage qui poussent l'apprenant à réfléchir sur ce qu'il lit. Il repère et trie les informations, analyse et compare les événements, identifie des personnages, l'intrigue, etc., exécute seul des tâches autour de différentes activités, ou en coopération avec ses pairs. Expérimentée en classe de langue, cette étude vise l'exploitation du roman graphique comme support particulier pour une mise en avant de ses potentialités.

2. Procédure de l'étude

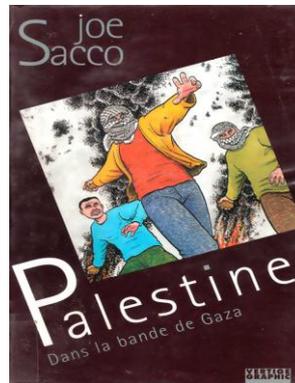
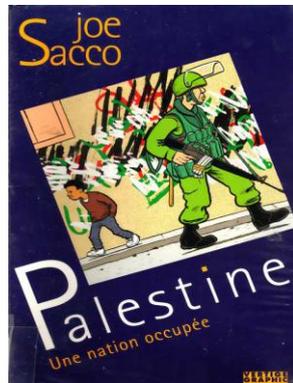
Nous avons présenté un dossier pédagogique à un enseignant de langue qui devait l'exploiter avec un groupe de 21 apprenants répartis entre filles et garçons. La variable *sexe* n'a pas été prise en considération.

Au sein du processus enseignement/apprentissage, l'apprenant ne fait pas seulement fonctionner un langage, mais aussi comprend son fonctionnement et la structuration de la langue pour pouvoir réutiliser ultérieurement ce qu'il a appris. Un rapport à la langue donc, qui se veut pratique, imprégné de pragmatisme en saisissant les intentions des interlocuteurs,

permet d'acquérir plus d'autonomie, d'assurance dans l'apprentissage — avec une forte motivation de l'apprenant qui apprend en s'amusant — et surtout de développer des capacités linguistiques, interculturelles, socio-pragmatiques (L.-F. Sossouvi, 2012).

3. Roman graphique exploité

Le dossier pédagogique exploite le roman graphique *Palestine* qui est de type journalistique (BD-reportage) qui est réalisé entièrement en noir et blanc — les couvertures mises à part — ; la présence dessinée de l'auteur (script/illustration) dans les panneaux de ce roman rappelle à l'envi qu'il ne s'agit que d'un point de vue ; et nous invite à réfléchir sur ce que nous voyons dans les reportages télévisés, et les images en général qui voudraient se faire passer pour la réalité.



Couvertures du roman graphique *Palestine* :
- Une nation occupée
- Dans la bande de Gaza

Les planches de *Palestine* sont réparties en deux tomes. Elles sont inspirées de deux voyages effectués sur place, en Palestine occupée, par Joe Sacco en décembre 1991 et en janvier 1992, à la fin de la première grande période d'Intifada. Il ne s'agit donc pas d'une fiction. À travers l'expérience que vivent les Palestiniens, les humiliations, les brimades, les privations, les rapports entre colons et occupés, entre l'armée d'occupation et les militants ; Sacco en infiltré nous fait voir l'oppression, dont on croyait tout savoir, et qui pourtant est bien pire qu'on ne l'imagine. Sacco montre que nos expériences par procuration, essentiellement télévisuelles, ne cernent pas le quart de la réalité. La torture, par exemple, n'est jamais donnée à voir, au mieux on pourrait en entendre un témoignage.

4. Système d'évaluation

Le système d'évaluation prend en considération les compétences orales et écrites acquises. Les critères sélectionnés répondent aux objectifs fixés au début de la séance. Pour chaque apprenant, l'enseignant peut observer les éléments cités dans le tableau ci-dessous ou modifier, adapter selon les besoins en établissant une évaluation chiffrée (de 0 à 20/20) ou une appréciation particulière :

Apprenant :	Roman graphique : Palestine
Description du thème, de l'auteur, etc. à partir de la page de couverture et du titre	
Description des personnages, des lieux, de l'époque, des actions, etc.	
Expression de ressentis, de sentiments, d'émotions	
Interprétation : expliquer, argumenter, justifier, donner un point de vue, etc.	
Parler d'une autre culture, déduire, développer un esprit critique : analyse et synthèse	

Au moment de l'exploitation, les avis divergent. Nous avons noté des appréciations hétérogènes à plusieurs visions. Les apprenants trouvent que le roman graphique mis à l'étude :

- Sort de l'ordinaire.
- Attire l'attention.
- L'image aide à comprendre, etc.
- Les cours sont beaucoup trop riches.
- Cela demande beaucoup d'efforts pour arriver au sens, car sans le texte c'est difficile.
- Les questions posées sont difficiles.

Pour l'enseignant, plusieurs remarques attirent notre attention. Lors du déroulement de la séance, il trouve que les activités de compréhension sont trop longues, ce qui fait qu'elles absorbent le temps. Ceci dit, l'enseignant est libre de remanier les questions et de les adapter en fonction du temps réparti et des besoins de la classe.

Toutefois, après avoir récupéré les activités proposées dans les dossiers pédagogiques présentés aux apprenants, nous avons observé que tous, à l'unanimité avaient fourni des réponses. Certes, le roman graphique *Palestine*, proposé à l'exploitation pourrait être difficile à la lecture et au décodage de la part des apprenants, car plusieurs informations abondent en même temps ; cependant, l'intérêt qui est porté à ce type de supports n'est pas négligeable. En fonction du niveau du groupe classe, l'enseignant pourrait inviter les apprenants à choisir eux-mêmes le support en adaptant les questions pour atteindre les objectifs prédéfinis.

Les romans graphiques intègrent à la fois le verbal et le visuel. L'utilisation du vocabulaire est précise pour raconter une histoire, pendant que les images aident à orienter l'apprenant et à renforcer la compréhension.

De par son style conversationnel, intégrer le roman graphique comme support didactique, développerait l'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère. En effet, cela accentuerait la capacité des étudiants à observer, interpréter en améliorant leur esprit critique (analyse et synthèse). Il est clair que le roman graphique regorge à lui seul de plusieurs registres de langue et constitue un instrument transmetteur de culture (s). Ainsi, par le biais de cette forme *visuverbale*, les étudiants peuvent accéder à de nouveaux savoirs non envisagés en les faisant avancer à leur rythme pour développer des stratégies d'apprentissage.

Le roman graphique peut constituer un moyen de motiver les étudiants et un moyen de les amener à l'autonomie. L'étudiant y trouvera la satisfaction de lire seul sans l'aide de l'enseignant, de jouer aux jeux de rôle en mettant en scènes les dialogues contenus dans les bulles à paroles. Il pourra aussi reconstituer les non-dits, s'inventer des histoires et des événements que le dessin suggère, etc. Ceci lui permettra aussi d'apprendre les différents types de phrases (interrogation, exclamation, déclaration, etc.) dans le but d'une réutilisation ultérieure pour donner la réplique, pour discuter d'un sujet, etc. Nous pourrions ajouter que la manipulation régulière des romans graphiques qui accompagne les apprenants aussi bien en classe qu'en dehors de ses murs, leur permet de rester en contact avec la langue étrangère. Et de ce fait, permet de faire évoluer leur niveau de langue tant à l'oral qu'à l'écrit.

Pour résumer, le dossier pédagogique offre des pistes didactiques sérieuses en classe de langue pour les raisons suivantes, même si dans l'absolu, cette énumération n'est pas exhaustive :

- Le contenu entre forme et fond motive les apprenants à prendre part dans les échanges langagiers en classe autour du roman graphique.

- Les indices verbaux et visuels aident à la compréhension et expression orales.
- Les détails visuels consolident la compréhension du contenu et l'explication des messages abstraits.
- Les indices visuels et écrits permettent aux apprenants de faire des comparaisons et de constater comment l'information est présentée.
- La présentation séquentielle du roman graphique offre des possibilités d'interprétations. Les apprenants cartographient le développement de l'histoire, les personnages, l'intrigue et les thèmes au fil du temps.
- Les textes courts permettent aux apprenants d'identifier les idées principales et extrapoler ce qui manque. Ces textes courts sous forme de dialogue constituent des repères dont les étudiants se servent pour s'exprimer.
- Les romans graphiques s'adressent à tous types d'apprenants. Ils responsabilisent et engagent tous types d'apprenants à développer leurs compétences en vocabulaire et en grammaire.
- Discuter des concepts abstraits tels que la métaphore et le contexte social devient plus facile pour les apprenants.
- Les romans graphiques construisent une réflexion critique autour de différents sujets en développant l'esprit d'analyse et de synthèse en émettant des déductions.
- Etc.

Une fois confronté au roman graphique, l'apprenant développe son autonomie en tant qu'« utilisateur de la langue », à travers l'exploitation de ses connaissances et de ses capacités. Il doit être capable d'envisager, d'extrapoler différentes situations/discours dans le processus d'enseignement/apprentissage d'une langue étrangère.

Références

1. BERTHOU, B. Comicalités, *Bandes dessinées, école et université : Quelle mésentente ?* 20 janvier 2015, consulté le 07/11/2016 <https://graphique.hypotheses.org/537>
2. BOUMENDJEL, L. 2018. *Le roman graphique, support pour développer l'oral chez les étudiants de licence de français*. Doctorat en didactique. Université Frères Mentouri Constantine 1.
3. CHUN, C.W. 2009. *Critical literacies and graphic novels for English language learners : Teaching Maus*. Journal of Adolescent and Adult Literacy.

4. DEMORGON, J. 2008. La mutation de l'imaginaire et les imaginaires des relations culturelles. Perspectives historiques, systémiques et pédagogiques. In : *Apprentissage des langues et pratiques artistiques. Créativité, expérience esthétique et imaginaire*. Paris : Le Manuscrit.
5. DE BOER E. & MYERS L.D. 2013. *Graphic Novels v. Original Texts: A Comparison Study in Enjoyment and Comprehension in High School Students*. Understanding Research May 1.
6. GAVIGAN, K. 2011. *More Powerful than a Locomotive : Using Graphic Novels to Motivate Struggling Male Adolescent Readers*. Retrieved from the website : <http://www.yalsa.ala.org/jrlya/2011/06/more-powerful-than-a-locomotive-using-graphic-novels-to-motivate-struggling-male-adolescent-readers/>
7. LIBERTO, J.-K., 2012. *Students and Graphic Novels: How Visuals Aid in Literary Term Recall and Students' Perceptions of the Tools*. *Education Masters*. Paper 210.
8. LONDEI, D., MAURER, L. 2008. Introduction : images, discours et représentations culturelles. In : *Précis du plurilinguisme et du pluriculturalisme*. Paris : Éditions des archives contemporaines.
9. MONNIN, K, 2013. *Teaching Reading Comprehension with Graphic Texts : An Illustrated Adventure*. Maupin House, 96 pages.
10. RIEUNIER A. 2011. *Préparer un cours - Tome 2, les stratégies pédagogiques efficaces*. Éditions ESF éditeur. Collection dirigée par Philippe Meirieu.
11. SOSSOUVI, L.F. (2012). « *Les attitudes d'apprenants taiwanais de langue étrangère à l'égard de la bande dessinée et quelques implications* ». *Linguistik online* 55, 5/2012. http://www.linguistik-online.de/55_12/sossouvi.html Consulté le 11/11/2016.
12. Teaching Graphic Novels, 2013. <http://teachinggraphicnovels.maupinhouse.com/>