



La bande dessinée

Collège / Lycée

AVANT LA VISITE / ÉLÈVE

Au Parc Astérix, tu retrouveras l'univers de la bande dessinée *Astérix*, avec ses décors, ses personnages, son humour. Avant d'y plonger, découvre tout ce qu'il faut savoir sur cette série de BD.



Qui a créé Astérix ?

Astérix est une série de bande dessinée franco-belge, créée le 29 octobre 1959 dans le n° 1 du journal *Pilote*. René Goscinny est l'auteur du scénario et Albert Uderzo signe les dessins. À l'origine, le nom de la série est *Astérix le Gaulois*. Ensemble, Goscinny et Uderzo ont réalisé 25 albums. Après la mort de René Goscinny en 1977, Albert Uderzo a continué seul la série puis a passé la main en 2013 à Jean-Yves Ferri et Didier Conrad.

Le fil conducteur de la série

La série met en scène un petit village gaulois d'Armorique, en 50 avant Jésus-Christ c'est-à-dire peu après la conquête romaine. L'Armorique est le nom donné dans l'Antiquité à la région côtière de la Gaule qui va de Pornic à Dieppe.

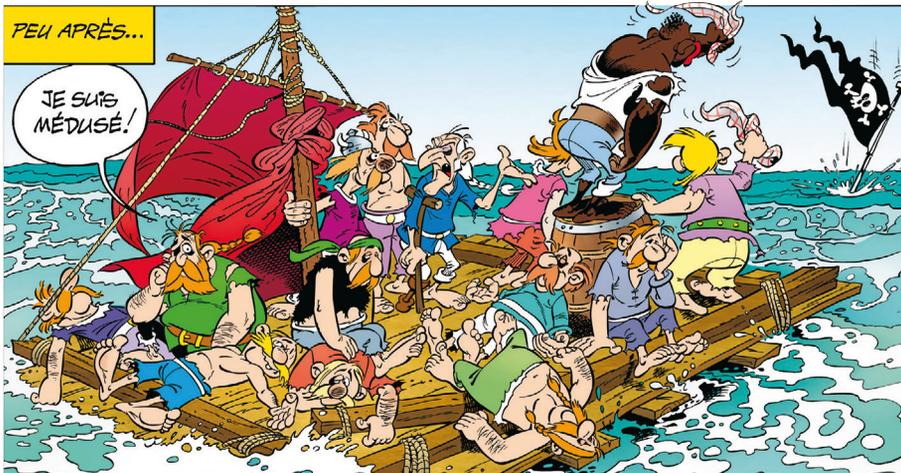


Les habitants du village gaulois luttent contre l'envahisseur romain grâce à une potion magique préparée par leur druide. Cette boisson a la propriété de leur donner une force surhumaine pendant quelque temps.



Les personnages principaux

Les personnages principaux sont le guerrier Astérix et le livreur de menhirs Obélix. Ils sont chargés par le village de déjouer les plans des Romains ou d'aller aider des villages étrangers à lutter contre la République romaine. Les noms des deux héros trouvent leur origine dans l'histoire personnelle de Goscinny. Son grand-père était typographe : « astérisque » et « obèle » sont deux termes de typographie. *Astérisque* : signe en forme d'étoile qui indique un renvoi. *Obèle* : trait noir en forme de broche servant à signaler un passage inséré par erreur dans un manuscrit ancien.



Astérix légionnaire. Dans cette scène, les pirates se retrouvent sur un radeau qui évoque un tableau célèbre : « Le radeau de la Méduse » de Géricault. Cherche-le pour comparer les deux images !

L'humour

La série utilise beaucoup la caricature : à travers ses héros gaulois, elle parodie les stéréotypes de la société française ou des autres pays. Les Normands répondent à toutes les questions par « P'têt ben que oui, p'têt ben que non ». Les habitants de Massilia (Marseille) jouent à la pétanque. Les Corses sont fiers et paresseux. Lutèce est embouteillée comme le Paris d'aujourd'hui. Elle utilise le comique de répétition. Presque à chaque album, les pirates se font couler par les Gaulois, le barde se fait bâillonner lorsqu'il s'apprête à chanter, une bagarre a lieu chez le poissonnier à cause d'un poisson pas frais, le chef tombe de son bouclier. Les jeux de mots sont très nombreux et s'adressent aux lecteurs de tous les âges. Ils portent essentiellement sur les noms des personnages...

Décode les noms des personnages

Retrouve sur quel mot ou groupe de mots est formé le nom de ces personnages et cherche la définition.

- Abraracourcix, Agecanonix,
- Analgésix, Arriérboutix,
- Assurancetourix,
- Aventurépix, Boulimix,
- Cétautomatix,
- Choucroutgarnix, Idéfix,
- Keskonrix, Linguistix,
- Monosyllabix,
- Ordralfabétix,
- Petitélégrafix,
- Plantaquatix.



Solutions : à bras raccourcis, âge canonique, analgésique, arriérboutique, assurance de tout risque, aventure épique, boulimique, c'est automatique, choucroute garnie, idée fixe, qu'est-ce qu'on risque ?, linguistique, monosyllabique, ordre alphabétique, petit télégraphe.

Astérix et l'Histoire

Goscinny s'est documenté pour imaginer les albums d'Astérix. Il s'appuie sur l'histoire de l'Antiquité, mais il prend aussi beaucoup de libertés avec elle. Ainsi, les albums contiennent de nombreux **anachronismes**. Par exemple :

- Les maisons d'Astérix et ses amis ont des cheminées alors que les Gaulois n'en avaient pas : la fumée sortait directement par des ouvertures dans le toit.
- Le druide met tous les jours sa tige blanche, alors que c'est une tenue de cérémonie.
- Les hommes portaient constamment leurs armes de guerre (casque, etc.).
- Les Gaulois n'élevaient pas les menhirs : ces pierres levées étaient là avant eux.
- Les Gaulois ne portaient pas leur chef sur un bouclier : c'était une habitude des Francs.
- Ils ne portaient pas plus fréquemment la moustache que les Romains.
- Ils chassaient rarement le sanglier et mangeaient les animaux qu'ils élevaient.
- Les boucliers gaulois n'étaient pas ronds mais plutôt en forme d'amande.

AVANT LA VISITE / ENSEIGNANT

Avant votre visite au parc, proposez à vos élèves d'analyser une planche d'*Astérix* et de caractériser le style d'Uderzo en utilisant le vocabulaire spécifique de la bande dessinée.



Analyse d'une planche de la bande dessinée *Astérix*

- Choisissez un album. Isolez une planche et photocopiez-la.
- Demandez à vos élèves d'identifier ses différents éléments : planche, strip, vignette, récitatif, phylactère, onomatopées, cartouche.
- Faites-leur compter le nombre de bandes, le nombre de cases par bande.
- Demandez-leur de repérer une case horizontale dévolue au décor.
- Faites-les réfléchir au sens produit par l'association texte-image.
- **Questions** : cette image aurait-elle du sens sans le texte ou sans l'onomatopée ? Qu'apporte le cartouche dans cette planche ? Qu'apporte la calligraphie employée dans cette bulle ou cette onomatopée ?

Vocabulaire

- Une **planche** correspond à une page entière d'une bande dessinée. Elle comprend 2 à 4 bandes superposées. Elle peut ne contenir qu'une seule image. La plupart des albums classiques français sont construits sur 44 planches.
- Une **bande** ou **bandeau** est la succession horizontale de plusieurs cases (1 à 6).
- La **case** ou **vignette** est l'espace encadré où est dessiné un moment de l'action. La forme courante des vignettes est le carré ou le rectangle, mais il existe des vignettes circulaires ou d'autres formes.
- Les **vignettes horizontales** sont souvent utilisées pour présenter des décors. En revanche, des **vignettes verticales** marquent une rupture dans le récit ou un arrêt sur image.
- Parfois, la vignette présente une indication de lieu ou de temps (« Pendant ce temps, à Rome... »). Cette indication du narrateur est un **récitatif**. Il se situe généralement en haut d'une vignette, dans un **cartouche** (une bande horizontale).

- **Phylactères** : les personnages expriment leurs énoncés dans des bulles ou phylactères. La bulle neutre est de forme arrondie, mais elle peut changer de forme pour exprimer une émotion (colère, surprise). Elle est reliée au personnage par un trait continu (paroles) ou par des petits cercles (pensées).
- Les **onomatopées** constituent le bruitage d'une bande dessinée. Pour montrer la résonance du bruit, elles ne s'inscrivent pas dans un **phylactère** mais dans l'espace de la vignette. Souvent, des **pictogrammes** complètent leur sens (étoiles accompagnant le son « Paf ! » dans les bagarres).
- **Calligraphie** : la forme des lettres, leur volume, la typographie donnent une valeur expressive supplémentaire au message verbal ou sonore. Un texte écrit tout petit signe une petite voix, un texte écrit gros une grosse voix, etc.



À savoir

- René Goscinny est aussi le créateur d'Iznogoud et du Petit Nicolas. Il a été le principal scénariste de la série *Lucky Luke*.
- *Astérix* fait partie de la tradition franco-belge. On appelle ainsi les bandes dessinées réalisées par des auteurs français et belges, notamment les séries créées dans les années 50-60 pour le jeune public : *Gaston Lagaffe* de André Franquin, *Spirou et Fantasio* créé par Rob-Vel et reprise par André Franquin, *Tintin* de Hergé, *Les Schtroumpfs* et *Johan et Pirlouit* de Peyo, *Lucky Luke* de Morris, *Boule et Bill* de Jean Roba.

À retenir

- Le **plan d'ensemble** montre le décor où se déroule l'action.
- Le **plan moyen** montre le personnage de la tête aux pieds.
- Le **plan américain** montre le personnage coupé aux cuisses.
- Le **plan rapproché** montre le personnage coupé à la taille.
- Le **gros plan** montre l'expression du visage.



Caractériser le style d'Uderzo

À l'aide de vignettes ou de planches, abordez les notions de trait, de caricature, de sens de lecture, d'angle (frontal, plongée, contre-plongée) et de plan (d'ensemble, moyen, italien, américain, gros plan). Demandez ensuite à vos élèves de caractériser le style d'Uderzo. Amenez le sujet sous forme de questions :

- Le trait est-il net, flou, avec des lignes droites ou arrondies ?
- Les couleurs sont-elles séparées ou non par de fins traits noirs ?
- Les personnages sont-ils réalistes ou caricaturaux ?
- À quel caractère correspondent un gros ventre, un menton proéminent ?
- Quel état exprime un visage rouge, un visage vert ?
- Le sens de lecture est-il classique (en Z, de gauche à droite) ?
- Les plans utilisés sont-ils variés ?
- Uderzo utilise-t-il des effets de plongée ou de contre-plongée ?

Pour aller plus loin

Des livres

- *Astérix le Gaulois*, de René Goscinny et Uderzo, Hachette Livre. C'est la toute première aventure d'Astérix et Obélix.
- *Apprendre et comprendre la bande dessinée*, de Lewis Trondheim et Sergio Garcia, éditions Delcourt. Un album ludique et pédagogique pour découvrir les coulisses de la narration BD.

Des sites accessibles aux élèves

- www.editions-albert-rene.com : le site officiel d'Astérix avec la liste et les résumés des albums, des portraits de personnages.
- www.wikipedia.com : un dossier très complet sur Astérix.

Sauras-tu retrouver dans le parc tous les clins d'œil aux albums d'Astérix et, surtout, à l'humour de leurs auteurs, Goscinny et Uderzo ? Ouvre l'œil !



Attention : seuls les amateurs de sensations fortes pourront répondre à certaines questions.

Univers Égypte

Sur le chemin des attractions

1. À l'arrivée en Égypte, un panneau de signalisation donne un conseil aux conducteurs. Lequel ?

File d'attente d'Oziris

2. Pour aller à Oziris, on passe par l'entrée VIP. Que veut dire VIP ?

3. Dans les sous-sols qui mènent à l'attraction, un objet anachronique est hors-service. Lequel ?

4. Sur les mur du « tombeau », des fresques représentent des scènes de la vie d'Iris. À quels fromages font allusion les « faux magés » démasqués par Iris ?

5. Dans le tombeau, on trouve une « amulette magique GPS ». Quelles sont les voix disponibles ?

6. Avant de décoller, à quel dieu spécialiste de la coiffure les passagers peuvent-ils s'en remettre ?

Univers Grèce antique

Aux alentours des attractions

Le Cheval de Troie, Le Vol d'Icare, La Rivière d'Élis

7. Pénélope vit dans une des maisons du décor. Sur la plaque fixée près de sa porte, quels services propose-t-elle ?

8. Ajax, l'un des plus valeureux guerriers de la guerre de Troie, habite tout près. Quelle est son activité ?

9. Les écuries d'Augias sont fermées pour travaux. De quels travaux s'agit-il ?

10. Pourquoi y a-t-il trois chaînes dans la niche de Cerbère ?

11. Une amphore est décorée des 12 travaux d'Hercule. Entre autres, le héros a nettoyé les écuries d'Augias en y faisant passer un fleuve. Comment est représenté cet exploit sur l'amphore ?

Univers Gaule

Sur le parcours

12. Qui vous souhaite la bienvenue lorsque vous arrivez en Gaule, comme sur l'autoroute ?

13. Un petit malin a ajouté une précision au panneau qui nous souhaite la « Bienvenue en Gaule, province romaine ». Que dit-elle ?

Forêt des druides

14. Dans la Forêt des druides, que dit le « conseil » des druides ?

15. À l'entrée de la forêt, un panneau de signalisation indique des passages d'écoliers. En quoi consiste leur cartable ?

Village gaulois

16. Quel poisson riche en fer vend Ordralfabétix ?

Épidemaïs croisières

17. Si l'on fait la croisière, on voit une Gauloise laver son linge au bord de la rivière. Comment s'appelle ce lieu ? Que peut-on y acheter pour un sesterce ?

Univers Rome

Attraction Le Défi de César

18. Pour accéder à l'attraction, on passe par la cour des armes secrètes. Pourquoi le projet de catapulte à espion a-t-il été abandonné ?

19. Parmi les armes secrètes présentées, figure un ancêtre du couteau suisse. Comment s'appelle-t-il ?

20. Comment appelle-t-on un mini cheval de Troie, constitué d'un tonneau à roulettes contenant 3 légionnaires ?

21. Quelle est la caractéristique du bélier de Panurge ?

22. Où se fait-on photographier avant de passer les tests pour devenir espion de César ?

Via antiqua, boutiques, sortie, parking.

23. Sur la Via Antiqua, quelle boisson peut-on déguster chez le viking Olaf Tépaf ?

24. Via Antiqua, on trouve une station-service. Quel genre de carburant vend-elle ?

25. Une mosaïque représente Goscinnyrix en Astérix et Uderzorix en costume d'Obélix. Que signifie la mention « Vis comica ».

26. Ici et là, des panneaux de signalisation mettent en garde les visiteurs. Que peut-on recevoir sur la tête ?

PENDANT LA VISITE / ENSEIGNANT

Lors de votre visite au parc, faites faire le jeu de piste à vos élèves : ils verront comment le décor intègre l'humour de Goscinny et d'Uderzo, adeptes des jeux de mots et des anachronismes.



Jeu de piste

- Proposez-leur de constituer des petits groupes pour répondre au questionnaire.
- Les réponses aux questions sont disséminées dans tous les éléments du parc : décors, panneaux de signalisation, manèges, enseignes de boutique, entrées et file d'attente des attractions.
- Chargez les amateurs de sensations fortes de répondre aux questions concernant la file d'attente de l'attraction OzIris.
- **Matériel** : un crayon pour écrire leurs réponses, un plan du parc, un bloc pour dessiner. Un appareil photo pour faire un reportage serait le bienvenu.



Jeu de piste : les bonnes réponses

1. « Tenez bien votre profil ».
2. Very impatient de planer.
3. Un ascenseur.
4. Le fromage suisse (faux mage helvète), Le bleu d'auvergne et le roquefort (faux mage bleu), le camembert (faux mage qui sent pas bon).
5. Les voix de Nefertiti – Imothep – Assurancetourix.
6. Bahbilis (Babyliss est une marque de sèche-cheveux).
7. Couture – tapisserie.
8. Nettoyages en tous genres.
9. les travaux d'Héraklès (Hercule).
10. Parce que le chien des Enfers a trois têtes.
11. Hercule tient un balai Bissel.
12. VRDSDLG : les Voies Romaines Du Sud De La Gaule.
13. « Pas tout à fait conquise ».
14. Ne mettez pas de savon dans la confiture de myrtilles.
15. C'est un chaudron.
16. Le poisson enclume (enclume en forme de poisson).
17. Laverie automatix. Une dose de savon de Massilia, c'est-à-dire de Marseille.
18. Parce que les espions s'écrasaient sur le mur (on en voit la trace).
19. Le pilum helvète.
20. Un poney de trois.
21. Il enfonce les portes déjà ouvertes à l'aide d'un bélier traditionnel.
22. Au Photomatum.
23. Du Thor Boyau.
24. Du foin sans plomb et du foin super.
25. La force comique.
26. Des menhirs, des Romains.

D'autres pistes d'activités à faire lors de votre visite

Retrouver les titres d'albums

Sur le parcours, cherchez à quel album se réfère tel élément du décor ou telle attraction.

- SOS Numérobis : *Astérix et Cléopâtre*.
- Épidémaïs croisières : *Astérix chez Rahazade, Astérix chez les Helvètes*.
- Goudurix, Olaf Grossebaf : *Astérix chez les Normands*.

Pause dessin

Amenez-les faire un tour à la Halte des Chevaliers et près du manège Les Chevaux du Roy. Faites-leur dessiner les blasons fantaisistes qui s'y trouvent et proposez-leur d'en inventer d'autres.



Reportage Photo

Proposez-leur de faire un reportage photo sur l'humour dans le décor. Assignez à chaque groupe un thème : les panneaux de signalisation, les jeux de mots, les anachronismes, le décor d'OzIris, la cour des armes à l'entrée du Défi de César.

Dessins-rébus et hiéroglyphes

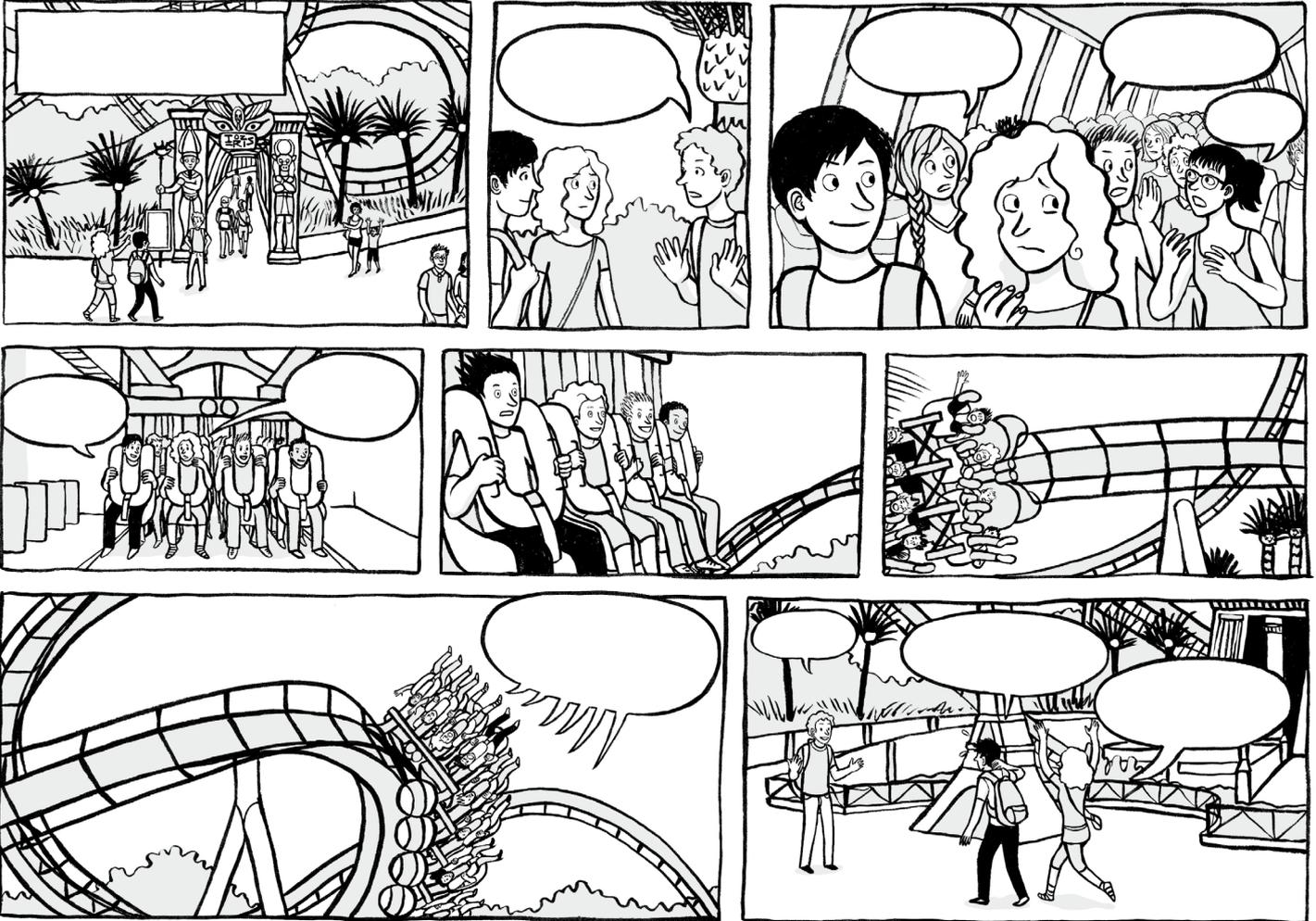
Arrêtez-vous devant le temple de l'attraction OzIris. Faites-leur « traduire » les dessins-rébus qui figurent sur le temple et les autres éléments du décor. Faites-leur repérer les faux hiéroglyphes. Proposez-leur de créer leurs propres hiéroglyphes.

APRÈS LA VISITE / ÉLÈVE

Après ta visite au parc, joue les scénaristes et invente une planche de BD racontant un temps fort de ta visite au Parc. Voici quelques exercices pour te mettre dans la peau d'un auteur de BD.



☀ Complète une planche en imaginant le récitatif, les dialogues, les onomatopées.



☀ Recherche des onomatopées

Parmi ces onomatopées, cherche celles qui correspondent aux actions suivantes :

- chute d'un corps sur le sol :
- chute dans l'eau :
- chute ou coup sur une surface métallique :
- coup sec :
- coup de poing :
- action de manger et de boire :

**SCROTCH ! - POUF ! - PATATRAS ! - SLURP ! -
BAM ! - SPLASH ! - CRONCH ! - DING ! - GLOUP ! -
BING ! - PAF ! - CRAC ! - BANG ! - SPLAF ! -
POF ! - BONG ! - TCHAC ! - SCRONCH ! - BOUM ! -
GLOU-GLOU ! - PLAF ! - VLAM ! - DONG !**

☀ Invente des personnages

Sur le modèle d'Astérix, invente des noms de Gaulois (en -ix) et de Gauloises (en -ine).
Imagine le caractère, la morphologie ou le métier de ces personnages s'ils faisaient partie du village gaulois.



Après votre visite au parc, proposez à vos élèves de jouer aux scénaristes de bande dessinée en vous aidant de la fiche qui leur est destinée et prolongez la découverte en leur donnant quelques clés sur la BD japonaise : le manga.



Un sujet à aborder en classe

Le manga

Le manga est une bande dessinée japonaise. Le mot japonais « manga » signifie littéralement « image dérisoire » ou « dessin non abouti ». Au XVIII^e siècle, le caricaturiste Katsushika Hokusai appelle « manga » ses estampes caricaturant des personnages populaires. Au Japon, le mot ne prend le sens de « bande dessinée » qu'au milieu du XX^e siècle. Il s'impose ensuite à l'étranger où il devient synonyme de « bande dessinée japonaise ».

Caractéristiques des mangas

- Ils sont presque toujours en noir et blanc parce qu'ils sont d'abord publiés dans des revues bon marché, sur du papier recyclé. Ils comptent un grand nombre de planches : 100 à 200 au lieu de 44 pour une BD européenne. Lorsqu'un manga plaît au public, il est décliné en série. Une série culte peut atteindre des dizaines de volumes (42 dans le cas de *Dragon Ball*). Il peut aussi être adapté en série d'animation pour la télévision ou en long-métrage pour le cinéma.
- Les décors sont peu fouillés, les personnages peuvent même évoluer dans un décor blanc.
- Le dessin est très dynamique. Il utilise un découpage et des cadrages proches de ceux du cinéma (plongée, contre-plongée). Il joue très librement avec les cadres : cadres brisés en plusieurs morceaux, personnages sortant du cadre, etc.
- Les personnages ont souvent des attitudes outrancières, leur corps et leur visage peuvent être déformés par les sentiments qu'ils éprouvent (colère, jalousie...). Ils ont de grands yeux, ce qui renforce l'expressivité du visage.

Des codes graphiques particuliers symbolisent leur état physique ou émotionnel : ils tombent lorsqu'ils sont étonnés, une croix remplace leurs yeux lorsqu'ils s'évanouissent.

- Le japonais étant une langue très riche en onomatopées, le manga en utilise beaucoup pour exprimer les mouvements, les actions ou les pensées des personnages. Il en existe même pour exprimer le sourire (*niko-niko*) ou le silence (*shiiin*).



Activités

Inventer de nouveaux noms de Gaulois

Voir fiche élève.

- S'ils sèchent, proposez-leur de consulter le dictionnaire des rimes aux rubriques *-ique* et *-ine*.
- Aidez-les à imaginer les caractéristiques du personnage pour qu'il « colle » à son nom. Voici quelques idées de noms pour vous mettre en appétit :
 - Gaulois : Erenumérix, Amnésix, Antibiotix, Antiseptix, Illusiondoptix, Cyclotymix, Anorexix, Boulimix, Autocritix, Espritcritix, Cédramatix, Céfantastix, Mélancolix, Pédagogix, Matématix, Selonléstatix, Soporifix, Guidetouristix, Fissunix.
 - Gauloises : Grosseberline, Jebouquine, Sameboudine, Petitebruine, Kidordine, Bontédivine, Tranchextrafine, Jallucine, Lèchevitrine.

À retenir

- La bande dessinée est considérée comme le neuvième art, les huit premiers étant : l'architecture, la sculpture, les arts visuels (dessin, peinture), la musique, la littérature (dont la poésie), les arts de la scène (théâtre, danse, mime et cirque), le cinéma et les arts médiatiques (radio, télévision et photographie).

Recherche en classe

- Comparer une BD franco-belge et un manga.

D'autres sujets à aborder en classe

- Les « ancêtres » de la BD : peintures rupestres, fresques égyptiennes, tapisserie de Bayeux, e-makimono japonais...
- La bande dessinée historique avec Tardi (*C'était la guerre des tranchées*), Bourgeon (*Les Passagers du vent*), Art Spiegelman (*Maus*). Vous pouvez télécharger un dossier pédagogique sur l'album de Tardi sur le site de Casterman : <http://bd.casterman.com/articles>

Pour aller plus loin

Des classiques du manga

- *Nausicaä de la Vallée du vent*, de Hayao Miyazaki, éditions Glénat. Suite à un cataclysme technologique, la Terre est recouverte d'une forêt toxique peuplée d'animaux et d'insectes géants, obligeant les hommes à vivre reclus.
- *Gunnm*, de Yukito Kirisho. Gally, une androïde faite d'organes et de pièces métalliques, cherche qui elle est dans un monde où hommes et machines ont fusionné.
- **Des films d'animation japonais**
 - *Le tombeau des Lucioles*, d'Isao Takahata (1988) : l'histoire de deux enfants qui tentent de survivre dans les ruines du Japon à la fin de la seconde guerre mondiale.
 - *Akira*, de Katsuhiro Ôtomo (1988) : adaptation du manga éponyme. La vengeance d'un adolescent dans un Tokyo futuriste.
 - *Le voyage de Chihiro*, de Hayao Miyazaki (2001) : prisonnière d'un étrange parc d'attractions qui a transformé ses parents en cochons, une fillette doit travailler durement pour leur venir en aide.