

Introduction

ANTONINO VELEZ ET SARA MANUELA CACIOPPO

La bande dessinée, lieu de symbiose entre l'image et la parole écrite, a fait l'objet d'études plus ou moins récentes dans les domaines les plus divers de la recherche scientifique, qui ont démontré ses particularités et tracé son évolution : du roman graphique à la bande dessinée numérique, de la recherche de légitimité à l'apparition de jeunes voix révolutionnaires au festival d'Angoulême, diffusant de nouveaux modèles et de nouvelles formes de représentation.

Pourtant, ce médium a longtemps souffert de marginalisation et de stigmatisation : Groensteen (2006)¹ retrace son processus de légitimation à partir de 1960, qui l'a conduit à être défini comme le neuvième art. Ce processus de crédibilité et de consensus est encore en cours, en effet s'« il n'en reste pas moins indéniable qu'une frange au moins de la bande dessinée a quitté l'enfer culturel des "mauvais genres" pour gagner ses lettres de noblesse » (Lesage, 2019 : 13)², des réticences subsistent par exemple dans les pratiques enseignantes, « l'étude de la bande dessinée restant très périphérique par rapport aux œuvres littéraires » (Baroni, 2021 : 1)³.

Dans le but de contribuer à la réflexion scientifique sur la bande dessinée, ainsi qu'à sa légitimation et à sa valorisation, ce volume croise des études linguistiques, traductologiques et didactiques, ce qui démontre l'hétérogénéité et la versatilité du neuvième art, ainsi

¹ Groensteen, Thierry (2006). *La bande dessinée. Un objet culturel non identifié*. Mouthiers-sur-Bohème : Editions de l'An 2, coll. « Essais ».

² Lesage, S. (2019). *L'effet livre. Métamorphoses de la bande dessinée*. Tours : Presses universitaires François Rabelais.

³ Baroni, Raphaël (2021), « Apprendre la dimension scripturale de la lecture avec la bande dessinée », *La lettre de l'AIRDF*, 68, p. 49-54.

Introduction

que son efficacité dans différents contextes d'application, parfois expérimentaux et novateurs.

Sophie Saffi et Martine Sousse présentent le projet européen History Boards (2020), dont l'objectif est de montrer les contraintes que le média numérique met en place pour la création de bandes dessinées et la relation avec les lecteurs. Cela leur permettra de présenter l'outil numérique nommé BDKREATOR, qui s'adresse principalement aux apprenants en leur permettant de créer des bandes dessinées en ligne, en choisissant un thème particulier, du racisme à la violence à l'égard des femmes. La dimension interactive du média numérique influe sur le rôle du lecteur, créant de nouvelles formes d'engagement qui requièrent sa co-action.

Brizzida Caldeira s'intéresse à la bande dessinée en tant qu'outil pédagogique, notamment dans les classes de portugais langue d'héritage (PLH) et langue étrangère (PLE), en démontrant comment elle peut développer des compétences linguistiques et culturelles chez l'apprenant dans différents contextes d'enseignement-apprentissage. S'appuyant sur les théories de la Linguistique Cognitive et de la Théorie d'Intégration Conceptuelle, Caldeira présente les résultats obtenus à partir d'expériences didactiques menées auprès d'un certain nombre d'étudiants de l'université et de cours privés à Rennes, démontrant comment la lecture et la manipulation de BD peuvent faciliter le processus d'enseignement-apprentissage du portugais.

Antonino Velez, en s'appuyant sur les théories de la multimodalité et de la traduction, analyse l'efficacité de la transposition de deux romans de l'auteur de noirs Frédéric Dard en bande dessinée par le dessinateur et scénographe M. Sanlaville. Outre la difficulté de reproduire le rythme et le suspense propres au genre, ces œuvres, qui font partie de la série *Sanantonio*, présentent des particularités linguistiques difficiles à reproduire, des argotismes aux formes néologiques. Dans une autre contribution Velez se penche sur la traduction du français à l'italien d'*Astérix en Corse*. Après avoir tracé les difficultés traductives inhérentes au genre de la BD, il s'intéresse plus particulièrement au rendu des noms propres, qui présentent des jeux de mots et des références culturelles qui compliquent l'acte traductif.

Lu Zhang débute par les origines du roman graphique, en clarifiant ses particularités stylistiques et thématiques, puis s'attarde sur les difficultés traductives qu'elles posent à travers l'étude de cas

Moby Dick de Christophe Chabouté. À partir du modèle séquentiel de la traduction de Gile et du modèle événementiel de Radvansky et Zacks, Zhang propose un modèle séquentiel de la traduction du roman graphique, qui consiste à diviser le processus de traduction en unités de travail, c'est-à-dire à opérer une segmentation en fonction des événements.

Sara Manuela Cacioppo, dans le cadre de la lexicologie différentielle et de la sociolinguistique, croise les recherches sur la variation lexicale en situation de contact de langues en français ivoirien avec celles sur la bande dessinée. À partir de la présence de ce qu'elle qualifie d' « oralité théâtralisée » dans la série *Aya de Yopougon* de M. Abouet et C. Oubrière, Cacioppo se penche sur les particularités lexicales qui désignent les femmes ou qui leur sont adressées, montrant comment les choix lexicaux des personnages permettent aux lecteurs d'appréhender la condition féminine dans la société ivoirienne. Sa classification repose à la fois sur les variations de l'usage, sémantiques et lexématiques élaborées par Lafage que sur une catégorisation socio-sémantique et sur la stratification des personnages d'après les variables sociales âge et sexe, ce qui révèle l'impact des facteurs extralinguistiques sur les la tendance à l'emploi des mots.

Luísa Loureiro Monteiro de Castro Teixeira présente le collectif féministe *Chicks on Comics* – en insistant sur sa capacité à agir comme un groupe « constellé », uni – et sa production, en se concentrant sur ses stratégies et ses actions politiques de diffusion, y compris par le biais des réseaux sociaux. Monteiro démontre comment le collectif contribue à la circulation d'œuvres non hégémoniques écrites par des auteurs latino-américains. Enfin, par rapport à ces derniers, elle analyse l'une de leurs stratégies ou « formes d'autodéfinition », à savoir les *ongoing dialogues*, i.e. « un dialogue continué, une conversation par l'image qui a lieu en permanence ».

Carmela Lettieri interroge l'icônisation de l'homme politique Aldo Moro, l'un des fondateurs de la Démocratie Chrétienne, à travers une analyse des dessins de presse de Mauro Biani, publiés notamment dans *il Manifesto*, *la Repubblica* et *L'Espresso* entre 2008 et 2023. Lettieri retrace l'origine du processus d'icônisation dans deux photos diffusées par les terroristes qui ont capturé Moro, ce qui a entraîné la diffusion d'images associant l'homme politique à la figure du « prisonnier ». L'analyse de ces dessins, qui donnent lieu à un large éventail

Introduction

d'interprétations, montre comment ils peuvent se rapprocher de ceux de la bande dessinée et comment ils peuvent également être utilisés à des fins pédagogiques.

Alain Chareyre-Méjan explique que les images, qu'elles proviennent d'une bande dessinée ou d'un livre d'images, ont la capacité d'éveiller la mémoire, la pensée. Distinguant entre le « sens sensible » et le « sens sensé », il souligne leur fusion dans la bande dessinée, comprise comme « expérience », capable de « faire apparaître » les choses du monde, de cadrer l'espace et le temps. En d'autres termes, l'image permet d'accéder à la réalité, tout en préservant son opacité, son « obscure clarté », terme sur lequel Chareyre-Méjan concentre sa réflexion. Quel est le rapport entre les mots et les images, s'interroge l'auteur, trouvant la réponse dans l'association entre images et corporéité : « les images sont des corps. Elles opéraient comme des contraintes physiques, non comme des propositions ».