

L'Antiquité vue par la bande dessinée

Faire découvrir aux élèves l'Antiquité par l'étude d'une planche d'une bande dessinée de l'album *Alix, l'enfant grec* de Jacques Martin.

Document pédagogique proposé par Cécile Quintin, chargée de mission littérature,
T. Terraes - C. Baurens CDP éducation musicale et T. Briantais - P. Guittet, CPD arts visuels.

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève s'inscrit dans la démarche de projet élaboré par l'équipe enseignante. Ce parcours vise l'acquisition de connaissances et le développement des compétences clairement identifiés. Il permet de conjuguer les trois piliers de l'éducation artistique et culturelle : connaissances, pratiques, rencontres. Le projet permet de conforter et de prolonger les apprentissages, les élèves étant amenés à donner plus de sens à leurs savoirs en se les appropriant. Il favorise l'interdisciplinarité ainsi que le décloisonnement des apprentissages en créant des ponts entre disciplines, acteurs éducatifs et élèves.

Guide pour la mise en œuvre du PEAC – Ministère de l'Éducation Nationale – Janvier 2014

Découvrir une période historique : l'Antiquité :

L'Antiquité est la première des époques de l'Histoire. C'est par le développement ou l'adoption de l'écriture que l'Antiquité succède à la Préhistoire. Certaines civilisations de ces périodes-charnières n'avaient pas d'écriture, mais sont mentionnées dans les écrits d'autres civilisations : on les place dans la Protohistoire. Le passage de la Préhistoire à l'Antiquité s'est donc produit à différentes périodes pour les différents peuples. Son nom dérive du latin *antiquus* signifiant antérieur, ancien.

En histoire européenne, l'Antiquité désigne la période des civilisations de l'écriture autour de la mer Méditerranée et au Moyen-Orient, après la Préhistoire et avant le Moyen Âge. La majorité des historiens estiment que l'Antiquité commence au IV^e millénaire av. J.-C., avec l'invention de l'écriture en Mésopotamie et en Égypte, et voit sa fin durant les grandes migrations eurasiennes autour du Ve siècle.

Lire un genre littéraire : la bande dessinée :

La **bande dessinée** est une suite de dessins contant une histoire ; les personnages s'y expriment par des textes inscrits dans des bulles. C'est un art à la croisée de l'écriture littéraire et de l'écriture graphique. C'est la vision de l'inventeur de la bande dessinée Rodolphe Töpffer : « Ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose de dessins autographiés au trait. Chacun des dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans le texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman original.

Les amateurs s'entendent sur un certain nombre de mots et de définitions pour décrire les différents éléments dont sont composées les bandes dessinées :

- Les **bulles**, appelées à l'origine **phylactères** (terme moins utilisé aujourd'hui que bulle dans la BD, qui désignait les banderoles supportant les textes dans les enluminures du Moyen Âge) sont généralement rondes ou elliptiques. Elles contiennent les dialogues des personnages auxquels elles sont rattachées. Pour les pensées ou les rêves, elles ont souvent une forme de nuage ou, dans les comics américains, la forme d'un rectangle qui n'est plus rattaché au personnage.

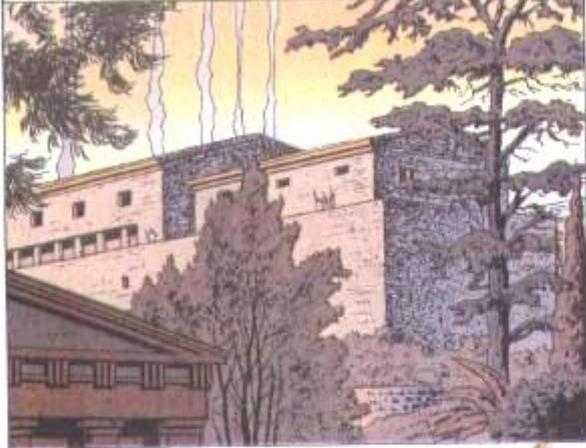
- Les **onomatopées** sont des mots ou des icônes suggérant un bruit, une action, une pensée par imitation phonétique, graphique ou iconique. Les mangas utilisent des onomatopées pour suggérer des sentiments.

- La **case** est une image ou une **vignette** contenant un dessin et généralement encadrée. À noter qu'une bande dessinée ne comporte pas nécessairement de case, dans ce cas la case se confond avec la planche.

- La **bande** (de l'anglais : **strip**) ou bandeau est une suite de cases, disposées sur une ligne.

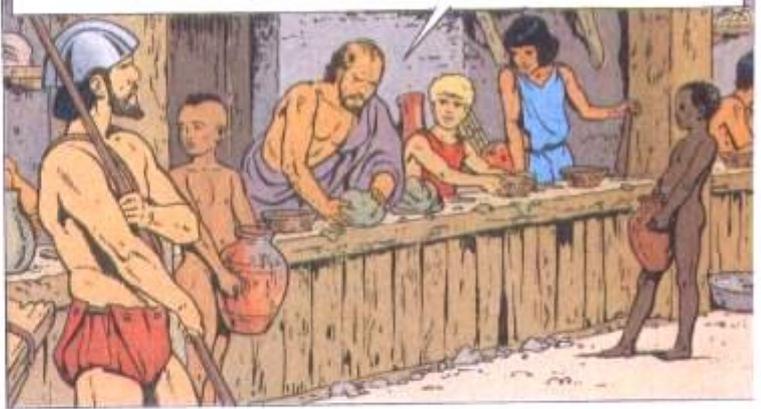
- La **planche** est un ensemble de cases tenant sur une ou deux pages.

Le lendemain matin, le soleil du levant dore brusquement le Protoméion alors que les fumées des fours s'élevaient toutes droites dans le ciel serein, annonçant encore de fortes chaleurs...



Et déjà les esclaves sont au labeur.

Voilà comment on pratique... Regardez bien... Il faut prendre la pâte ainsi, la malaxer comme cela et la monter contre le panier qui sert de moule... Enfin la recourber lentement en la mouillant... C'est la partie la plus délicate. Essayez maintenant.

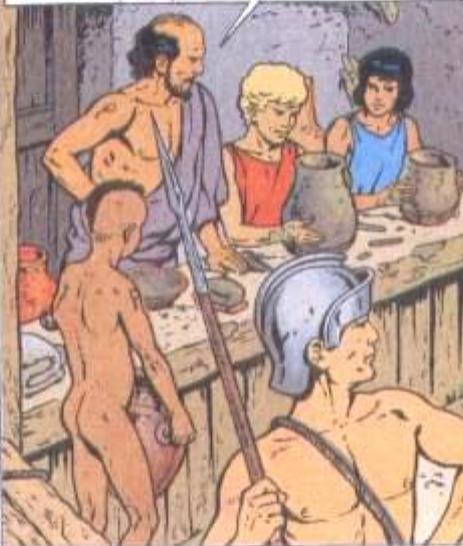


C'est d'abord le tour d'Enak...



Et peu après...

Ce ne sera pas le plus beau vase de l'année, mais pour un début ce n'est pas trop mal!... Attention maintenant, monte-le lentement. Vas-y.



Voilà!... Eh bien, lorsque tu en auras fait une bonne dizaine comme celui-là, tu...



... puis celui d'Alix.



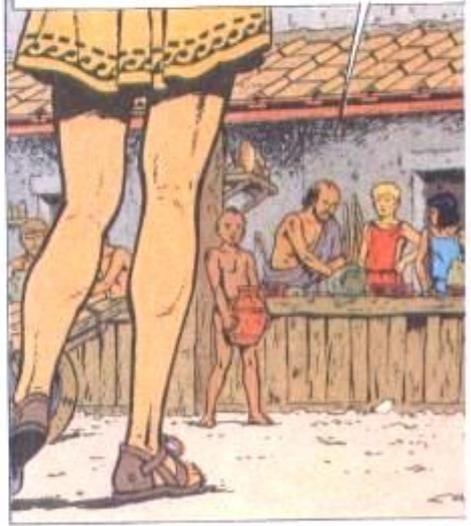
HA! HA! HA! HA!

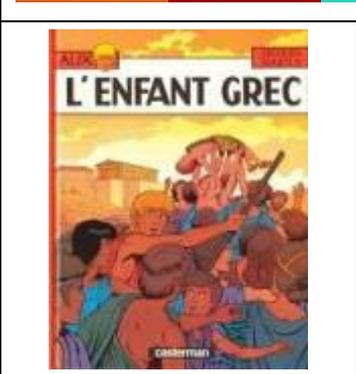


Du calme, mon garçon; du calme!... Je te comprends mais rentre ta colère... Ici une révolte n'a aucune chance.



Méfie-toi, je t'en conjure! C'est un être particulièrement dangereux, aussi venimeux et imprévisible qu'un serpent... Prends garde!...



				<h1>Alix</h1>	Bande dessinée de 1980 illustrant l'Antiquité grecque
		<p>La lecture de cette œuvre créée en 1980, permet d'accéder à une temporalité passée (l'Antiquité) par un autre moyen que le documentaire. La précision des reconstitutions réalisées par Jacques Martin en fait un ouvrage de référence.</p> <p>La bande dessinée est un genre littéraire très prisé et idéal (texte et illustrations) pour plonger le jeune lecteur dans un univers historique méconnu (architecture, activités humaines, mœurs et coutumes, rapports sociaux et politiques...)</p>			
Mots clés : bande dessinée, Alix : un jeune héros de l'Antiquité grecque, poterie et architecture, hommes libres/esclaves				mars 2014	

Éléments de préparation pour l'enseignant	Pistes de travail en classe
<p>Compétences mobilisées :</p> <p>Cycle 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Distinguer le passé récent du passé plus éloigné. • Distinguer les catégories de la création artistique : l'art antique. • S'exprimer plastiquement par le travail de la terre et du décor, le volume, la carte à gratter. • Reconnaître des œuvres préalablement étudiées : les arts du quotidien (ateliers de poterie), les arts de l'espace (un temple, le Protonéion, l'architecture civile). <p>Cycle 3</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les principales périodes de l'histoire étudiées. • Mémoriser quelques repères chronologiques. • Distinguer les catégories de la création artistique : l'art antique. • S'exprimer plastiquement par le travail de la terre et du décor, le volume, la carte à gratter, • S'exprimer plastiquement par l'étude des points de vue et l'observation des différents plans. • Reconnaître et décrire des œuvres visuelles : lire des images. • Situer dans la frise de l'histoire des arts : l'Antiquité et la période contemporaine. • Exprimer ses émotions et ses préférences face à une œuvre. 	<p>Rencontre sensible :</p> <p>La rencontre avec une bande dessinée à caractère historique éveille la curiosité des élèves pour une période antique et un courant artistique.</p> <p><u>Découvrir l'album ou la planche n°16</u></p> <p>Le propriétaire du Protonéion est récemment décédé et la gestion de cette entreprise devrait revenir à Herkios, son fils. Mais l'intendant Hykarion souhaite devenir maître des lieux et régner sur le Protonéion où il fait travailler les plus grands savants à d'autres tâches que la poterie... Pour arriver à ses fins, Hykarion doit nuire à Herkios...</p> <p>Alix et son ami Enak sont achetés comme esclaves par un certain Numa Sadulus. Il va les faire entrer comme apprentis potiers au Protonéion avec pour mission de faire la lumière sur ce qu'il se passe dans l'enceinte de l'imposant bâtiment...</p> <p>Relever des indices permettant de :</p> <ul style="list-style-type: none"> - caractériser l'architecture (religieuse/profane, habitations/lieu de travail, temple clos/atelier à ciel ouvert, la cité/la campagne) - caractériser un atelier de poterie : le Protonéion (four, étagères de séchage, lieu de stockage, plan de travail, types de poterie) - identifier le statut des différents personnages (vêtements, accessoires, armement) - remarquer les différents angles de vue et en définir la fonction (plan d'ensemble, zoom, vue de dessus, de dos (plan subjectif), contre-plongée) - s'intéresser aux expressions des personnages et à leurs ressentis en fonction du dessin de l'auteur.

Vocabulaire spécifique :

- Histoire : archéologie, art antique, occupation et esclavage
- Arts visuels : bande dessinée, art antique, technique de poterie antique, architecture grecque



Appropriation active de l'œuvre en classe :

La planche 16 se découpe en 3 grands strips :

- premier strip :

deux vignettes se complètent, avec tout d'abord une contre-plongée vers la cité, décor urbain.

1^{ère} vignette :

Au premier plan, un angle de fronton de temple entouré d'un parc aux arbres séculaires.

Au second plan, c'est le Protonéion, domaine de la cité athénienne où sont fabriquées des poteries dont le secret est extrêmement bien gardé. L'architecture antique et le texte nous plongent instantanément dans un univers inhabituel, baigné d'une douce ambiance.

2^{ème} vignette :

un plan large nous permet de pénétrer dans l'intimité du Protonéion où des potiers s'activent sur plan de travail.

Au premier plan un soldat armé : les secrets de fabrication sont bien gardés.

Au second plan, on remarque les deux héros en rouge et bleu ciel qui reçoivent leur première leçon de poterie. La palette de couleurs est plus vive ce qui permet immédiatement d'identifier les héros opposés aux corps dénudés des autres protagonistes. Dominent alors des teintes d'ocre, de brun, d'orange, de beige, et de gris teintés.

La composition se veut réaliste, voire historique.

- deuxième strip :

une grande vignette centrale entourée de part et d'autre de deux vignettes présentant des zooms sur les visages, les mains.

Toujours l'opposition couleurs primaires rouge/bleu associées à des teintes sourdes.

On note également une opposition dans les matières, les textures : terre crue/terre cuite, bois/métal et grain de peau/paroi rocheuse...

Les zooms permettent des gros plans sur les visages des personnages ce qui nous permet de partager leurs sentiments : concentration dans la tâche, satisfaction de la réussite, stupeur.

Par la même occasion, l'illustrateur nous donne une leçon sur les techniques de poterie en vigueur sous la Grèce antique (façonnage au moule).

Cette composition de 5 vignettes insuffle une dynamique au récit : temps d'apprentissage, de façonnage, d'écoute du maître jusqu'à l'incident. Noter le principe d'ellipse de temps.

- troisième strip :

le récit a basculé, le calme plat de l'apprentissage est passé au profit de la colère, de l'incompréhension et du ressentiment. On a hâte d'être à la page 17. On ne nous montre pas le visage du perturbateur, seulement sa silhouette, ses jambes ainsi que des indications sur son caractère mais on devine déjà qu'il pourrait être un personnage malveillant pour Alix.



Fibules - Antiquité

Le vêtement antique n'est pas taillé mais drapé autour du corps. Il est maintenu par une fibule, une ceinture, des liens...



Ce dernier strip nous permet d'observer différents aspects du Protonéion : personnages afférés à différentes tâches, espaces de façonnage, étagères de séchage, lieu de stockage, types de poterie.

Remarques générales :

- le vêtement ici est très symptomatique d'un statut social : nudité des jeunes esclaves, légère tunique des esclaves adultes, équipement des soldats, toge brodée et sandale brodée pour le jeune homme libre.

Les vêtements – probablement en lin, en chanvre - sont drapés retenus par des fibules, des ceintures, des liens et non taillés, cousus comme les nôtres.

- En ce qui concerne l'architecture, l'auteur rend son récit vraisemblable grâce aux références historiques au style grec : temple, bâtisse imposante sur contrefort, architecture éphémère en bois, colonnes imposantes.

- Le jeu successif des différents points de vue permet à l'auteur de captiver son lecteur, conduire son récit et surtout de dynamiser son intrigue. Il est aisé de s'identifier au héros.

La poterie

De par l'activité des héros et le lieu où se déroule le récit, l'illustrateur ouvre une porte sur un lieu unique de références dans l'histoire de l'art : le Protonéion. Les vases grecs demeurent aujourd'hui encore des œuvres mystérieuses et convoitées. C'est l'occasion avec les élèves d'étudier cette période et cet art du quotidien.

Problématique :

En 1980, que nous apprend un auteur de bande dessinée sur la vie quotidienne d'un jeune esclave gaulois en Grèce à l'époque de Jules César ?

Mémoire, traces pour l'élève :

Les élèves renseignent une fiche (fournie par le maître ou élaborée par les élèves) comprenant :

- une vignette
- un cartel (auteur, titre de l'album, année, genre)
- un commentaire collectif résumant l'analyse des images
- le ressenti de l'élève sur l'étude de cette œuvre
- une frise indiquant l'époque de l'histoire (Antiquité) et la date de création de la Bande dessinée.

On pourra associer à cette fiche une séance de croquis :

- imaginer le décor d'une vase grec
- ou faire le portrait d'Alix ou d'Enak

Contexte historique :

Un auteur du XX^{ème} siècle propose sa vision d'une adolescence d'un esclave en Grèce : il sera judicieux de la confronter avec des œuvres de l'époque (vestiges architecturaux, vases et textes antiques)

L'architecture antique en Grèce

Le style typique des constructions grecques est très connu grâce à quelques vestiges comme le Parthénon et plus encore grâce aux bâtiments romains construits en partie sur des modèles grecs, comme le Panthéon à Rome. Le bâtiment était souvent soit un cube, soit un parallélépipède, fait en pierre à chaux, abondante en Grèce, qui était coupée en larges blocs avant d'être utilisée. Le marbre était un matériau assez cher en Grèce : les marbres de bonne qualité venaient principalement du mont Pentélique en Attique ou de quelques îles comme Paros et leur transport en gros blocs était difficile. Il était utilisé pour les sculptures décoratives, mais pas pour les structures, sauf pour la plupart des grands bâtiments de l'ère classique.

Le temple était la forme la plus commune et la plus connue des formes d'architecture grecque. Le temple n'avait pas les mêmes fonctions que les églises actuelles. Certains temples abritaient l'autel d'un dieu ou d'une déesse, qui leur était dédié, mais beaucoup d'autres avaient d'autres fonctions. Certains temples servaient d'abri pour le trésor associé au culte d'un dieu (comme par exemple une statue de ce dieu) et ils accueillait aussi les offrandes des croyants. La partie intérieure du temple (la cella) servait également de chambre forte et de dépôt.

un atelier de poterie

Les anciens Grecs fabriquaient de la poterie pour un usage quotidien et non pas pour les exposer ; les trophées gagnés aux jeux sont des exceptions. La plus grande partie de la poterie est constituée de récipients pour boire comme des amphores, des cratères (récipients pour mélanger le vin et l'eau), des jarres à eau (hydries), des bols de libation, des cruches et des coupes. Des urnes funéraires peintes ont également été retrouvées.



Etonnante représentation grecque d'un four vu en coupe

Fourniers à leur travail.



Plaquettes votives corinthiennes du sanctuaire de Penteskouphia.

On remarquera sur cet exemplaire le dessin de la porte de chargement sur la coupole.

Des lieux ressources : Le Carré Plantagenêt au Mans, Le CERAM à Allonnes, le site de Grez sur Roc.

Connaissances sur l'artiste :

Jacques Martin (1921-2010)

Auteur de Bande dessinée français.

Au sein du *journal de Tintin*, il côtoie Hergé avec lequel il collaborera 19 ans notamment dans l'écriture de nombreux scénarios de *Tintin*. Il représente avec Hergé « l'école de Bruxelles », berceau de la « ligne claire ».

Prolongement :

Lire d'autres épisodes des aventures d'Alix.

<p>Il crée le personnage d'Alix en 1948. Il a créé 120 albums de personnages différents, traduits dans 15 langues.</p> <p><i>Alix</i> : 18 histoires publiées dans <i>le journal de Tintin</i>, (de 1948 à 1987) et 19 albums édités de 1956 à 1988.</p>	
<p>Clés de lecture de l'œuvre :</p> <ul style="list-style-type: none"> la poterie comme un art du quotidien, l'architecture antique, prélever des indices dans une image pour en décoder le message 	

Expression plastique :

- Les différents plans :

rechercher dans des revues, des journaux des photographies présentant les mêmes points de vue que ceux de l'illustrateur (plan d'ensemble, zoom, vue de dessus, de dos (plan subjectif), contre-plongée). se questionner sur la place du spectateur, du photographe par rapport à la scène évoquée.

Faire suivre ce travail d'une séance de croquis lors d'un cours d'EPS en choisissant un angle de vue.

Histoire de l'art : choisir un tableau célèbre (paysage, nature morte, groupe de personnages, troupeaux d'animaux, architecture) et décider de le reproduire mais en changeant l'angle de vue, sans forcément respecter les couleurs.

- **Les vases grecs** : ils relatent des épisodes de la mythologie, de la vie quotidienne des récits de combats...

- épisode 1 : Sur un papier de couleur claire, peindre à l'encre noire une scène, éléments et personnages en ombres chinoises.

- épisode 2 : Ensuite choisir une 2ème feuille et l'agrafer en forme de tube. Peindre à nouveau un nouvel épisode des aventures du personnage.

- épisode 3 : miniaturiser un récit sur un tube de sopalin.

- Approche de la terre :

Dès la Préhistoire, les potiers ont façonné des petits bols. Retrouver ces gestes ancestraux avec les élèves :

partir d'une boule de terre de la taille d'une orange et en creusant du milieu relever les bords pour former un petit bol aux parois épaisses. On pourra décorer le pourtour par pression d'objets divers (empreintes d'éléments naturels par exemple)

chaque élève dispose d'une plaque de terre crue qu'il va pouvoir graver pour raconter un exploit ou une scène de la vie quotidienne. Pour les outils : clous, pointes, bambous aiguisés, cure-dents, plumes d'oiseaux...

- Vases et Amphores :

1 - Chaque enfant ou groupe d'enfants dispose d'un pot en terre cuite (aux formes et tailles variées) pour illustrer ce volume de scènes inventées ; mêler humains objets animaux. Privilégier l'acrylique.

2 - Regarder les œuvres proposées :



Le sphinx, coupe attique à figures rouges, 470 av. JC.



Ulysse et les sirènes
Art Attique, 475 avant JC

Ces œuvres sont narratives et nous montrent un passage de l'odyssée ; Les figures sont exécutées par retrait. L'émail est gratté à certains endroits pour laisser apparaître la terre rouge. C'est cette partie rouge qui forme un motif. Les personnages sont tous dessinés de profil.

- Faire couvrir par les élèves, une feuille épaisse de pastel gras puis de deux couches de gouache noire. Laisser sécher.
 - Proposer à chacun de choisir un extrait de la légende racontée et de le représenter en grattant la gouache avec une pointe de compas pour retirer la couche noire.
- Prolongement : travailler cette technique de retrait sur un rhyton réalisé en terre (tasse grecque).



Musique : « *Épitaphe* » SEIKILOS (1er siècle) *Harmonia Mundi* (1'54) - *Cultivons notre oreille n°2* :

Quelques repères : la musique dans la Grèce Antique occupe une place très importante dans la vie sociale et religieuse. Pour les Grecs la musique est l'un des arts majeurs avec la poésie, la danse, la médecine et les pratiques magiques. La musique de cette période est connue soit par des traces gravées (bas-reliefs, épigrammes, stèles), écrites sur des papyrus, ou par des traites («*De institutione musica* » de Boece).

Compositeur : SEIKILOS, fils d'Euterpe, 1er siècle après J-C. Cette œuvre aurait été composée en l'honneur de la mort de sa femme.

Œuvre : l'Épitaphe de Seikilos (du grec «*epitaphios* »: qui se célèbre sur un tombeau) provient d'une partition gravée sur une stèle funéraire retrouvée en Anatolie (Turquie) en 1883. Ce chant invite à jouir de la vie qui est trop courte. Traduction possible : «*Tant que tu vis, brille, ne t'afflige pas outre mesure La vie est courte, le temps réclame son tribut.* »

Formation : voix de femme parlée et chantée en grec ancien, instrument à cordes pincées (lyre)

Mots clés : Antiquité grecque, voix chantée, silence, musique non pulsée

éléments d'analyse :

de 0 à 0'04	de 0'04 à 0'15	de 0'15 à 0'45	de 0'45 à 1'15	de 1'15 à 1'46	de 1'46 à 1'54
Lyre	Voix parlée	Thème joué à la lyre	Thème chanté et doublé par la lyre	Thème joué à la lyre	Voix parlée

Expression musicale :

Niveau 1 :

- Ecouter et repérer les différents éléments (voix, instruments à cordes, silence...)
- Apprendre à distinguer voix parlée et voix chantée (chanter le début d'une chanson connue / dire le texte sans mélodie).

Niveau 2 :

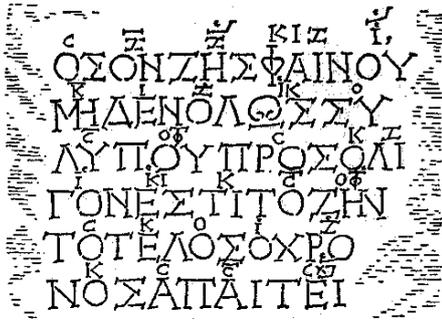
- Repérer et nommer les interventions successives (voix, lyre, silence). Ecrire le musicogramme pour comprendre la notion de succession, d'enchaînement.
- Chanter le début du thème (0'45 à 0'59), le mémoriser.
- Explorer et expérimenter des jeux mélodiques avec sa voix: à partir d'une comptine parlée, inventer une mélodie.

Niveau 3 :

- Repérer et analyser la structure: forme ABCBA. Reconnaissance, à l'écoute, des différentes séquences.
- A partir d'un texte, élaborer une production (vocale et/ou instrumentale) en s'inspirant de cette structure.
- Rechercher une iconographie sur les instruments employés.

Prolongement :

On peut visionner une vidéo à partir du lien suivant : <http://www.youtube.com/watch?v=w4BSYCUX6ss>



La partition originale

Epitaphe de SEIKILOS (début)

Ho son zes, Phai - - nu, me den lo- los sy ly pu - ;

pros o- li- gon e - sti to zen, - to te los hochro-nos ap- ai tei

Transcription : Alain KERMANN CPEM

Auteurs du document : CPD littérature, musique et arts visuels de La Sarthe.

Informations pédagogiques :

- Niveau : Cycle 3
- Type pédagogique : connaissances et pratiques artistiques
- Public visé : professeur des écoles
- Contexte d'usage : séances Histoire des arts et pratiques artistiques
- Référence aux programmes : compétence 5 culture humaniste et Histoire des arts