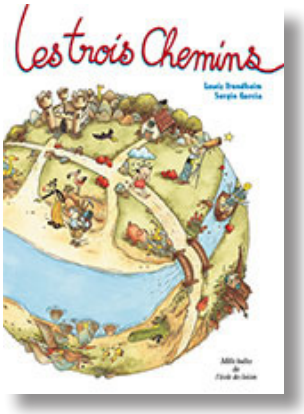
de 7 à 10 ans

Flanqué de Robert, son homme à tout faire et souffredouleur, le très riche John McMac est un avare sans scrupule à la recherche de trois pièces d'or. H. Deuzio, un robot un peu naïf qui ne sait ni vraiment qui il est ni où il doit aller, dérive à bord d'une barque dont il ne parvient pas à sortir… Quant à Roselita, elle doit absolument trouver le maître des nuages : son nuage à pain qui la nourrit chaque matin a soudain décidé de ne lui donner que des cailloux pour toute pitance ! Voilà le début d'une histoire peu ordinaire ! Trois groupes de personnages et trois aventures qui semblent n'avoir rien en commun… et pourtant leurs chemins singuliers vont bel et bien se croiser, au sens propre comme au figuré, pour le meilleur et pour le pire. Situations cocasses garanties !

Les trois chemins

de

Lewis Trondheim,
Sergio Garcia



Vos annotations

1. L'OuBaPo

Des chemins qui se croisent, des histoires qui se mêlent sur des doubles pages sans cases ni grandes indications sur le sens de lecture à adopter… Les trois chemins est une bande dessinée qui a de quoi « dérouter » !
Et pour cause : cette particularité est l'objet même de cette BD, qui a été agréée par un comité un peu spécial : l'OuBaPo.

OuBa… quoi ?

OuBaPo signifie Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle [http://www.oubapo.fr.st/].
C'est une sous-catégorie de l'Ouxpo [http://ouxpo.voila.net/index.html], groupe de recherche sur les créations possibles basées sur la contrainte volontaire. L'OuLiPo – Ouvroir de Littérature Potentielle – créé par Raymond Queneau, fait aussi partie de ce regroupement, mais s'applique à la littérature [http://www.oulipo.net/].

Le comité OuBaPo a été créé en 1992 par la maison d'édition L'Association [http://www.lassociation.fr/fr_FR/#!accueil].
Le but est de réaliser des bandes dessinées sous des contraintes

© www.millebulles.com D.R.

d'écriture narrative et graphique particulières… et parfois très surprenantes !

Quelques contraintes de l'OuBaPo

Il existe un grand nombre de contraintes graphiques, aux noms parfois un peu barbares… Citons parmi elles :
- Le **palindrome** : forme dans laquelle l'histoire peut être lue dans les deux sens (de la première à la dernière page et inversement), ce qui peut donner la même histoire ou deux histoires différentes.
- L'**itération iconique** : histoire dans laquelle est répétée toujours la même case, où seuls varient les dialogues.
- La **réversibilité** (ou « upside-down ») : la page doit être tournée dans différents sens pour pouvoir lire l'histoire.
- La **réduction** : il s'agit de supprimer les cases d'une histoire déjà existante, comme l'a fait Gilles Ciment en réduisant à 6 cases toute une aventure de *Tintin* ! [http://gciment.free.fr/Images/Oubapo/ReductionCigarsWeb.jpg]
- La **pluri-lecturabilité** : comme dans *Les trois chemins*, lorsqu'on peut lire une planche dans plusieurs sens (de haut en bas, de gauche à droite, etc.)

Et il en existe bien d'autres, comme l'ambigramme (dessin qui se lit à la fois à l'endroit et à l'envers), les restrictions graphiques ou plastiques (limitation à certaines formes ou couleurs), l'expansion (ajout de cases dans une histoire déjà existante)… la liste est longue, mais vous pouvez la consulter sur ce site ! [http://www.contrebandes.net/Bandes-dessinees-sous-contrainte.html]

Sans compter qu'il existe aussi des jeux de société reprenant les principes de l'OuBaPo : jeux de dés (*Coquetèle*, d'Anne Baraou et Vincent Sardon [http://www.bdparadisio.com/scripts/detailbd.cfm?Id=4058]), jeu de dominos (*DoMiPo*, d'Anne Baraou et Killoffer [http://www.bodoi.info/news/2009-12-02/le-domipo-un-jeu-de-dominos-bd-par-killoffer-et-baraou/26183]), etc.

Pour aller plus loin…

Voici une liste non exhaustive d'auteurs qui se sont lancés dans l'expérience de l'OuBaPo :
- Les pionniers : Lewis Trondheim [http://www.lewistrondheim.com/], François Ayroles [http://www.dargaud.com/auteurs-bd/ayroles-francois,439.html], Patrice Killoffer, Gilles Ciment [http://gciment.free.fr/bdoubapo.htm], Thierry Groensteen [http://www.editionsdelan2.com/groensteen/], Jean-Christophe Menu [http://www.editionsdelan2.com/groensteen/]…
- Et quelques autres incontournables: Joann Sfar [http://www.joann-sfar.com/], Emmanuel Guibert, Stanislas Barthélémy [http://stanislasbarthelemy.blogspot.fr/], Etienne Lécroart [http://e.lecroart.

Vos annotations

© www.millebulles.com D.R.

free.fr/oubapo.html], …

Envie de lire quelques-unes de ces BD décalées ? Voici une petite sélection à découvrir :
- Toute la collection « Oubapo » avec les *Oupus* (de 1 à 4), chez L'Association, recueils des travaux des membres de l'OuBaPo [http://www.lassociation.fr/fr_FR/#!catalogue/collection/221].
- *Moins d'un quart de seconde pour vivre* [http://www.pastis.org/lewis/Moinsdunquartdesecondepourvivre.html], chez L'Association [http://fr.wikipedia.org/wiki/L%27Association], de Lewis Trondheim et Jean-Christophe Menu [http://fr.wikipedia.org/wiki/Jean-Christophe_Menu] (à partir d'un jeu de 8 cases, Trondheim écrit 100 histoires en 4 cases)
- *Le Dormeur* [http://www.bdnet.com/catalogue_detailbd_Le-Dormeur--9782909990774], de Lewis Trondheim, chez Cornélius [http://fr.wikipedia.org/wiki/Corn%C3%A9lius_%28%C3%A9diteur%29], (même principe que *Moins d'un quart de seconde pour vivre*)
- *Les Terres creuses Tome 3* [http://www.bdfugue.com/les-terres-creuses-t-3-nogegon], de Luc [http://fr.wikipedia.org/wiki/Luc_Schuiten] et François Schuiten [http://fr.wikipedia.org/wiki/Fran%C3%A7ois_Schuiten], publié aux Humanoïdes Associés (palindrome)
- *Contes & décomptes* [http://www.actuabd.com/Contes-et-decomptes-Par-Etienne], d'Étienne Lécroart, chez l'Association (ici, ce sont des contraintes… mathématiques !)
- Quelques exemples de BD « oubapiennes » créées lors du Comix Festival Fumetto en 2003 [http://www.oubapo.fumetto.ch/].

Et pour les férus de théorie, ne pas passer à côté de *Ce que l'OuBaPo révèle de la bande dessinée*, de Thierry Groensteen, paru dans le numéro 10 du magazine *9e Art*.

Avec les enfants, vous pouvez aussi créer votre propre BD « oubapienne », grâce aux modules surprenants proposés dans la rubrique « Réalisations » de ce site [http://www.oubapo.fr.st/] ! Effets garantis !

2. Sens de lecture

Précision : *Les trois chemins* n'est pas paginé, c'est un choix des auteurs. Afin de se repérer dans l'album, on utilisera l'abréviation DP 1 pour «double page 1», DP 2 pour double page 2, etc.

Quelle drôle de BD !
Pas de planches découpées en vignette, pas de séparation entre les cases… puisqu'il n'y a pas de cases et, pour couronner le tout, pas de pagination !
Dès lors, comment lire cette étrange BD ?

Vos annotations

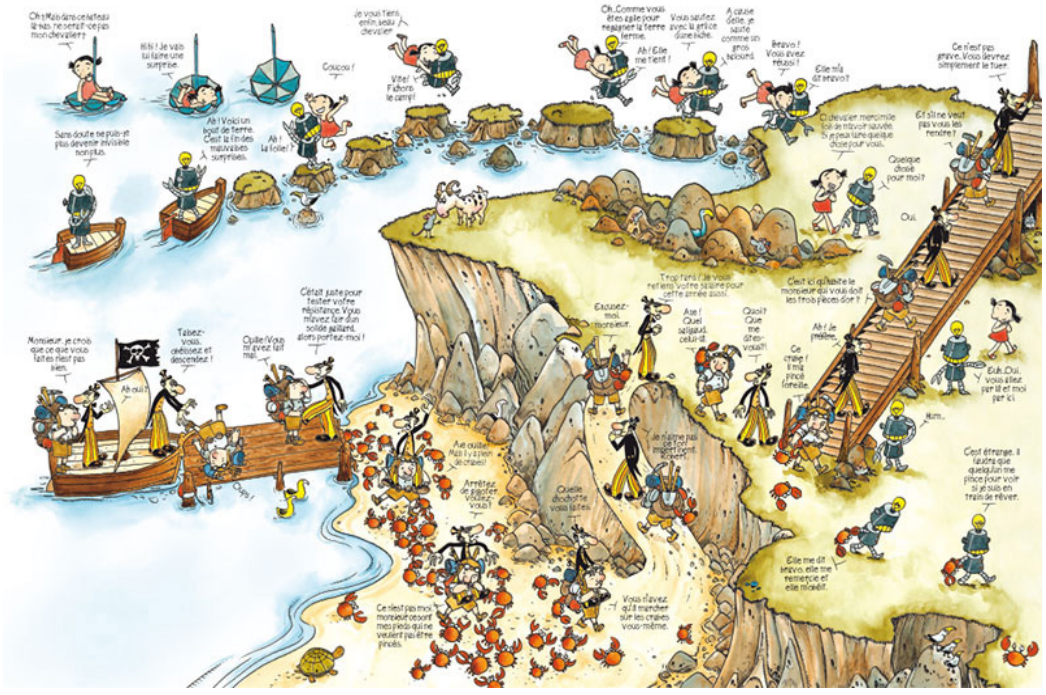
© www.millebulles.com D.R.

Trois chemins et plus…

La première double page (DP 1) donne le ton : trois chemins presque parallèles suivis par quatre personnages. Chacun son chemin. Mais dès la DP 2, les choses se compliquent : les routes des uns et des autres se croisent, de nouveaux chemins les rejoignent (DP 3, celui du marchand de glace). Certains se perdent en mer (DP 6), ou dans les airs (DP 9) lorsqu'ils ne plongent pas sous terre (DP 13).
Ajoutons à cela, que chaque page est dans l'exact prolongement graphique de celle qui la précède, comme si on déroulait un rouleau au fur et à mesure de la lecture. C'est pour cela que l'album n'est pas paginé.

Une lecture séquencée

Le découpage habituel d'une planche de BD en vignettes nous a habitués à retrouver plusieurs fois le même personnage sur une même page. Ce qui déroute ici, c'est précisément l'absence de cases (ou de vignettes). C'est ainsi que l'on peut compter 14 robots H. Deuzio sur la DP 8, ou 8 Roselita sur la DP 13. Il s'agit, bien sûr, à chaque fois du même personnage, mais dessiné à quelques instants (secondes ou minutes) d'intervalle.
Les Trois chemins se lisent comme les images successives d'un film et rendent compte du déroulement du temps. Une façon de faire que l'on trouve déjà dans les tout premiers « Babar » de Jean de Brunhoff, parus dans les années 30 [http://chroniques.bnf.fr/archives/decembre2006/frameset.php?src1=numero_courant/collections/menu_gauche.php&src2=numero_courant/collections/babar.htm&m3=1].



Vos annotations

© www.millebulles.com D.R.

Et trois sens de lecture

La lecture « habituelle » (page à page, de gauche à droite) conviendra aux uns alors que d'autres s'attacheront à suivre d'abord un personnage, puis l'autre. Il est même possible de lire cet album verticalement, en suivant le déroulement simultané des trois histoires.
On retrouve bien entendu les mêmes possibilités de lecture dans *Les trois chemins sous les mers*, des mêmes auteurs [http://www.millebulles.com/ens/saison03/livre4/03_4_1.php?reference=E125128].
À chacun de trouver son « confort de lecture » !

Avec des enfants

Cette inhabituelle liberté de lecture peut dérouter.
Pour aider les enfants à la comprendre et à en jouer, on peut faire une analogie avec les grilles de mots mêlés dans lesquelles il s'agit de repérer les mots d'une liste qui peuvent être écrits de gauche à droite, de droite à gauche, de haut en bas ou de de bas en haut, voire en diagonale.
Dans un premier temps, on pourra leur proposer cette grille fabriquée à partir de mots de la BD [annexe p.9].
Ce sera ensuite à eux d'établir leur propre grille à partir de mots qu'ils auront ou non choisis.

3. Une foule de personnages

Précision : Les trois chemins n'est pas paginé, c'est un choix des auteurs. Afin de se repérer dans l'album, on utilisera l'abréviation DP 1 pour « double page 1 »; DP 2 pour double page 2 ; etc.

Dès la première page des *Trois chemins*, les personnages principaux se présentent : John Mc Mac & Robert, son secrétaire, Roselita et H. Deuzio, le robot.
Mais quelle qu'elle soit, une histoire serait bien pauvre sans les personnages secondaires qui gravitent autour des protagonistes.
C'est pourquoi, dès la première page également, les lecteurs font connaissance d'une foule de personnages secondaires, aux statuts très différents selon leur implication dans l'histoire : certains passent presque inaperçus alors que d'autres sont indispensables au scénario.

Découvrir les personnages secondaires.

1/ Tout d'abord, les enfants dresseront une liste des personnages secondaires présents à chaque page. Attention ! Cette recherche peut être assez longue : la DP 2, par exemple, regorge d'animaux : un

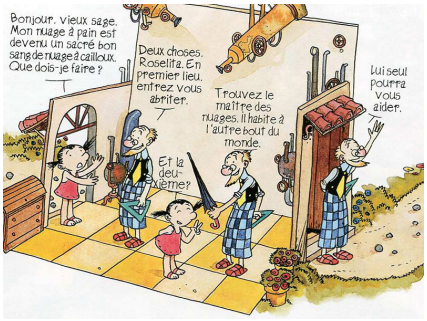
Vos annotations

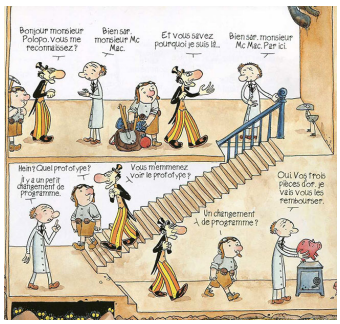
© www.millebulles.com D.R.

singe, une tortue, un crocodile croquant la patte d'un oiseau, un hippopotame, etc…

2/ Une fois la liste établie, il s'agit de « classer » ces personnages secondaires en fonction de leur implication dans l'histoire : ceux qui sont importants pour son déroulement, ceux qui ne font que passer, et les simples figurants. On peut dresser un tableau à trois colonnes regroupant…

- **Les importants** : Quelques personnages jouent un véritable rôle. Sans eux, l'histoire ne pourrait pas progresser. C'est le cas du «**vieux sage**» de la DP 1, des **pirates** de la DP 8 que l'on retrouve au fil des quatre doubles pages suivantes, ou bien encore de **monsieur Polopo** qui n'apparaît qu'à la DP 13 mais qui est l'unique raison du voyage qu'entreprend John Mc Mac.





DP1, le vieux sage
DP8, les pirates
DP13, M. Polopo
Les trois chemins
Trondheim, Garcia
© Mille bulles 2013

- **Ceux qui ne font que passer** : certains personnages entraînent les protagonistes dans une courte histoire annexe, sans lien avec l'histoire principale : c'est, par exemple, le cas du **renard** des DP 4 & 5 qui ne fait que passer, le temps d'une courte anecdote.

DP4, le vieux sage *Les trois chemins*
Trondheim, Garcia © Mille bulles 2013

- **Les figurants** : ceux-là ne sont dans l'histoire que « par hasard » et n'y jouent aucun rôle : c'est le cas de **l'école des animaux** de la DP 2, ou des randonneurs de la DP 7.

3/ Il faudra s'arrêter sur les personnages

DP7, le vieux sage *Les trois chemins*
Trondheim, Garcia © Mille bulles 2013

Vos annotations

secondaires importants pour comprendre leur rôle : Qui sont-ils ? Que font-ils ? Quelles sont leurs relations avec le personnage principal qu'ils rencontrent ? L'histoire pourrait-elle se poursuivre sans leur présence ?…

Vos annotations

Pour aller plus loin…

Principaux ou secondaires ? On peut effectuer le même travail de recherche à travers la lecture d'albums ou de romans foisonnants de personnages, parmi lesquels…
- ***Ma Vallée***, de Claude Ponti [http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/catalogues/fiche-livre.php?reference=35708]
- ***Le joueur de pipeau de Hamelin***, de R. Browning et K. Greenaway. [http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/catalogues/fiche-livre.php?reference=06114]
- ***Minuit cinq***, de Malika Ferdjoukh. [http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/catalogues/fiche-livre.php?reference=156395]
- ***La longue marche des dindes***, de Kathleen Karr. [http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/catalogues/fiche-livre.php?reference=37093]
- ***Le roman de Renart***, adapté par R. Boudet et Ch. Poslaniec. [http://www.ecoledesloisirs.fr/php-edl/catalogues/fiche-livre.php?reference=03718]

Tous ces titres font partie de la sélection de l'Éducation nationale pour le cycle 3.

4. Épilogue

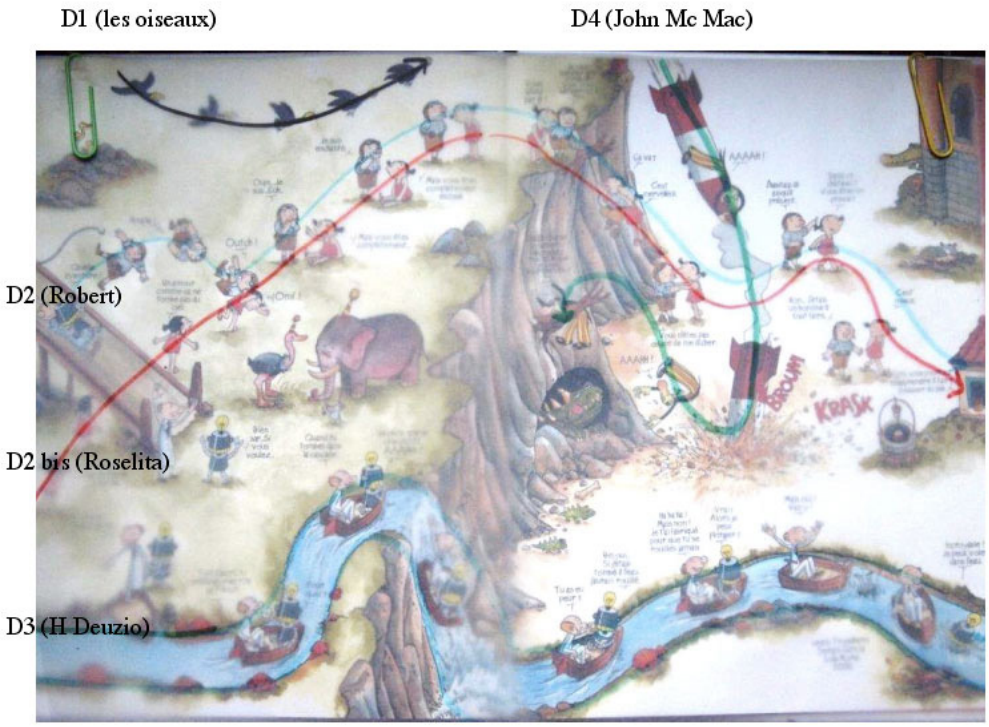
Où poser les yeux ? Qui suivre ? Comment lire ? Comme tout l'album, la dernière double page étonne et sollicite nos regards. Chaque personnage suit son long parcours vers l'épilogue.

Les trajectoires

Au premier coup d'œil, le mouvement fluide et tout en rondeur des trajectoires des personnages principaux donne beaucoup de douceur à cet épilogue.

© www.millebulles.com D.R.

Vos annotations



Qui a la trajectoire la plus courte ?
Les oiseaux, en haut à gauche, entrent et partent rapidement vers un ailleurs, dans un vol élégant.

Quelle trajectoire montre une rencontre ?
La trajectoire de Robert rencontre (un peu brusquement !) celle de Roselita. Elles se confondent ensuite pour occuper une grande partie de la double page. Leur chemin les conduit vers une petite maison dans laquelle ils s'installent. C'est un épilogue heureux, à la manière de « Ils vécurent heureux et … »

Quelle est la trajectoire la plus sinueuse ?
Le fil de la rivière et sa cascade : Hdeuzio (qui craint l'eau !) l'affronte à nouveau sous la protection de son inventeur : puisqu'il est inoxy-dable, il peut désormais «voler dans l'eau» ou nager en plein bonheur !

Quelle est la seule trajectoire qui recule ?
Après un piqué vertigineux, John Mc Mac est projeté, dans un looping arrière vers la falaise, et finira suspendu à une vieille souche. Tiendra-t-elle longtemps ? C'est peu probable, le dragon se lèche déjà les babines !

La seule trajectoire qui renvoie son personnage en arrière implique une fin malheureuse. Le rebond en arrière de John Mc Mac le condamne à finir sous nos yeux : il est le seul qui ne sortira pas de la double page. La falaise, frontière centrale que les autres personnages ont franchie avec délice ou avec émotion, va le coincer définitivement au milieu de l'image !

© www.millebulles.com D.R.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	P	I	R	A	T	E	S	B	X
2	A	R	R	C	N	U	A	G	E
3	R	V	O	Y	A	G	E	U	R
4	A	U	S	T	Z	N	H	B	O
5	S	Y	E	K	O	F	O	U	B
6	O	L	L	M	T	T	J	N	O
7	L	V	I	E	U	X	Y	S	T
8	B	A	T	E	A	U	E	P	D
9	D	R	A	P	E	A	U	N	E

Mots à retrouver :
- Nuage
- Drapeau
- Pirates
- Roselita
- Prototype
- Robot
- Canon
- Voyageur
- Vieux
- Parasol
- Bateau

© www.millebulles.com D.R.