

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

autour de la bande dessinée

Arthur et la corde d'or de Joe Todd-Stanton

©2019



AU CŒUR DU LIVRE :

Arthur et la Corde d'or est la première bande dessinée de la série La famille Vieillepierre imaginée par l'auteur-illustrateur britannique Joe Todd-Stanton, qui compte aujourd'hui cinq titres. Chaque histoire explore une mythologie ou une civilisation avec à chaque fois une contextualisation qui permet de faire le lien entre les différents personnages et les différentes époques. L'histoire est en effet introduite par un personnage, sous forme d'adresse au lecteur : un vieil homme élégant en costume à carreaux affublé d'une barbe imposante et de belles lunettes rondes. Dans une pièce voûtée remplie d'artefacts précieux aux allures de cabinet de curiosités, le narrateur se présente comme un descendant de l'illustre famille Vieillepierre. À la suite d'une évocation rapide d'aventures mettant en scène différents membres de la famille, le récit se concentre sur la figure d'Arthur « le plus inattendu des héros ».



Le contexte de l'Islande au temps des Vikings est présenté dans les pages de garde : une carte du pays en vis-à-vis d'une autre du mode de représentation du monde. Autour de celles-ci sont positionnés des médaillons où sont dessinés d'abord les dieux et ensuite les monstres mythologiques du récit. L'auteur s'inspire largement mais avec liberté du polythéisme scandinave qui a précédé la christianisation pour offrir un cadre au récit d'apprentissage d'Arthur. L'histoire principale rejoue le motif de l'hiver sans fin du Ragnarök (la fin du Monde symbolisée par le feu éteint) et développe l'épisode du Gleipnir (la corde d'or du titre) en attribuant à Arthur une partie du rôle du légendaire Skirnir.

Le langage graphique très dynamique emprunte aussi bien à la forme classique de l'album qu'à la bande dessinée, avec un type d'illustration qui évoque un dessin animé en 2D très chaleureux, fourmillant de détails.



UNE QUESTION AUTOUR DE LA BANDE DESSINÉE :

« Faut-il être orphelin pour pouvoir devenir un héros ? »

Le personnage d'Arthur est créé sur un modèle récurrent dans la littérature de jeunesse : l'enfant différent sinon incompris doté de qualités précoces, promis à un destin exceptionnel. En dépit du caractère fabuleux des péripéties, Arthur demeure un enfant et à ce titre, l'auteur permet l'identification du lecteur. Dans les premières pages qui relatent ses aventures à la façon d'une formation, Joe Todd-Stanton, tout en posant les bases de son intrigue, sur-joue avec humour le caractère trivial du récit rapporté par le narrateur. Le défi le plus dangereux d'Arthur est par exemple d'aller chercher son chat au bout d'une branche.

Dans l'histoire de Joe Todd-Stanton, les adultes sont en effet soit absents (les parents d'Arthur dont le personnage s'apparente à certains orphelins célèbres de la littérature de jeunesse), soit disqualifiés des enjeux du récit (les villageois), soit impuissants (les dieux). Le jeune héros va réussir là où les adultes de son village jusqu'aux dieux eux-mêmes ont renoncé ou échoué. Les figures d'enfants et d'adultes sont à ce titre très ambivalentes aussi bien dans les rapports de force en jeu dans l'histoire que dans les compétences qui leur sont d'ordinaire attribuées. Il est intéressant de relever comment le petit Arthur pourrait entretenir plus qu'un lien généalogique avec le narrateur (et partager plus que les mêmes lunettes). L'histoire pourrait ainsi se lire comme l'affabulation du narrateur, le récit fictionnel d'une enfance fantasmée. En osant affronter l'inconnu, en se libérant des liens qui l'unissent à son village d'enfance (sa propre corde d'or), Arthur devient un modèle d'émancipation, un exemple pour le jeune lecteur qui trouvera dans les épreuves de l'histoire des modèles symboliques pour se construire et grandir. L'absence d'adulte rendue possible dans la fiction a autorisé l'expression totale de ses potentialités et de ses qualités.



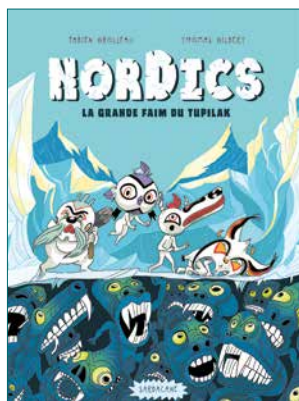
UN ATELIER EN CLASSE
UNE LECTURE D'IMAGE / À PARTIR DU CE1 :

1. L'enseignant lit à la classe l'intégralité de l'album après l'avoir contextualisé : l'époque des Vikings et la mythologie nordique.
2. L'enseignant propose aux élèves de regarder attentivement la première double page de la bande dessinée qui présente « la collection de pièces rares ».
3. L'enseignant propose à un élève de la classe de choisir au hasard un des objets représentés dans l'illustration.
4. Il propose à la classe de spéculer sur sa fonction, sa matière ou sa composition, son origine. « À quoi servait-il ? » ; « En quoi est-il fabriqué ? » ; « De quelle époque date-t-il ? » . Il note au tableau les hypothèses les plus vraisemblables ou originales.
5. Il revient sur la fonction et l'origine de la « corde d'or » qui donne à la bande dessinée son titre. Puis, il propose d'imaginer l'histoire de l'objet qui a été choisi, à l'oral ou à l'écrit.

TROIS BANDES DESSINÉES À METTRE EN RÉSEAU :



Le souffle du géant
Tom Aureille, 2021



*Nordics,
la grande faim de Tupilak*
Fabien Grolleau
et Thomas Gilbert, 2018



*Hôtel étrange,
l'hiver au printemps*
Florian et
Katherine Ferrier, 2010

