

Activité 1 - Pour entrer dans la lecture ...

1) Les élèves sont invités à définir la bande dessinée avec leurs propres mots. On pourra orienter leur réponse en leur demandant de comparer la bande dessinée avec la littérature ou avec le cinéma. On peut s'appuyer sur les lectures personnelles des élèves pour leur demander d'affiner leur définition, en identifiant différents genres de bande dessinée (aventure, humour, fiction historique, science-fiction, manga).

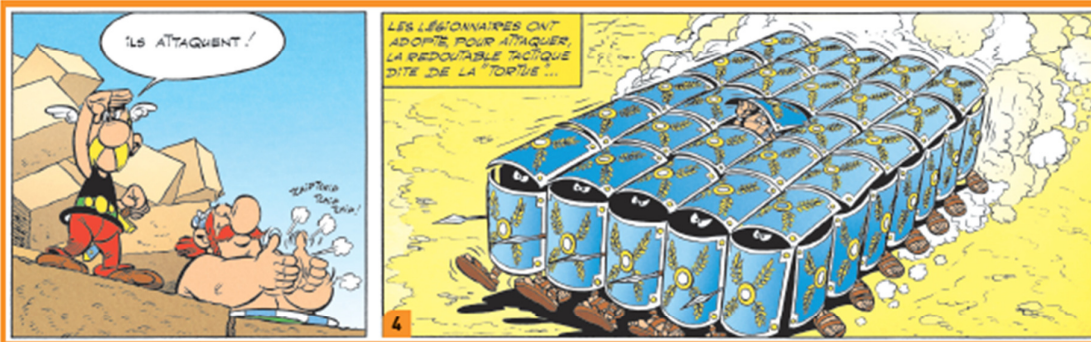
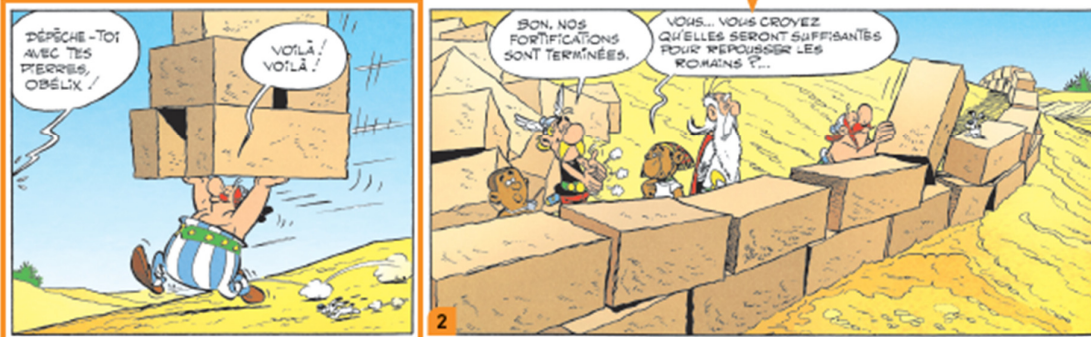
2)

Bulle (ou ballon, phylactère)

QU'EST-CE QU'UNE BANDE DESSINÉE ?

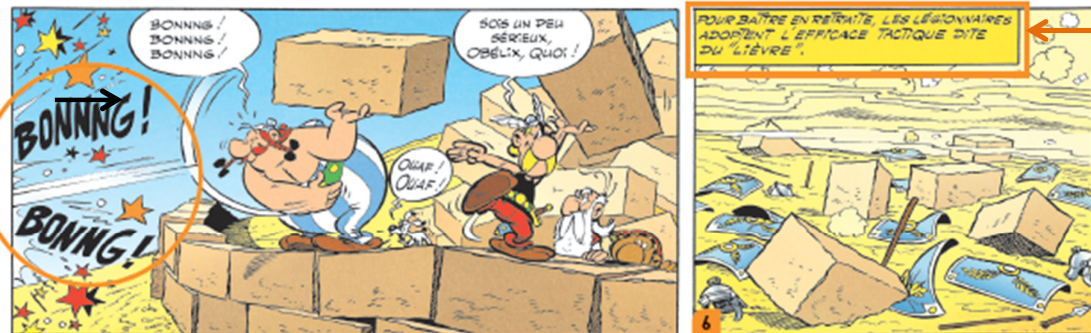
Planche 35

Case (ou vignette)

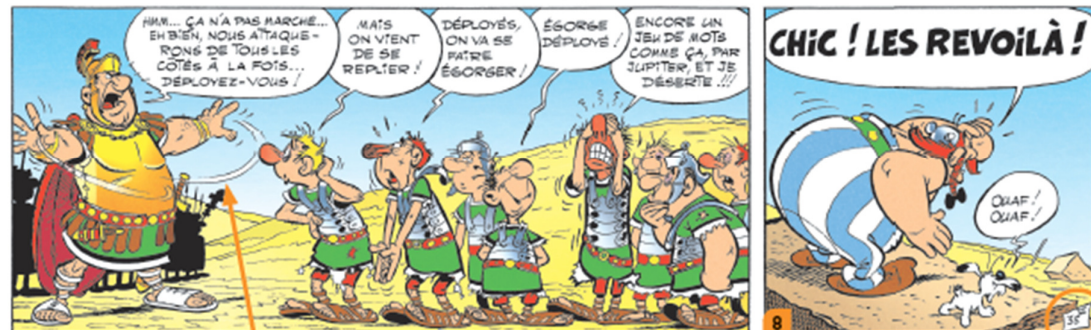


Bande

Onomatopée



Cartouche (ou récitatif)



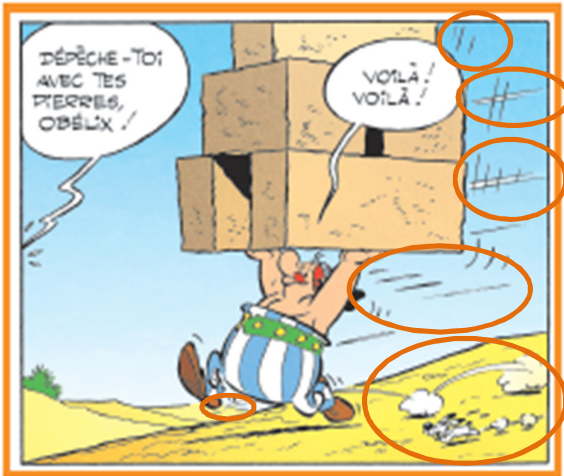
Numéro de la planche

Dessin indiquant un mouvement

3) (Réponses : A.5 / B.4 / C.1 / D.2 / E. 6 / F.3)

4)

a.



b.



5)

a. Le personnage situé au premier plan est vêtu d'une tunique blanche ; sa tête est couverte d'une pièce de tissu à rayures jaunes et rouges (inspirée du « némès », une coiffe qui n'était portée, en réalité, que par le pharaon). Il se tient courbé, en signe de soumission et de respect, devant le personnage central. Il tient à la main un rouleau de papyrus, qui contient peut-être une carte au trésor, un plan, un message secret ...

b. Le personnage situé au troisième plan porte un habit vert et une coiffe jaune. Dissimulé derrière une colonne, il semble espionner les autres personnages. Ses sourcils froncés et son rictus laissent penser qu'il va jouer le rôle du « méchant » de l'histoire, de l'adversaire qui s'oppose au héros.

c. Les trois personnages placés au centre de l'image, au deuxième plan, sont Astérix, Cléopâtre et Obélix. Astérix et Obélix se tiennent de part et d'autre de la reine, debout, légèrement penchés vers elle, une main appuyée sur son lit. Obélix regarde la reine d'un air coquin et séducteur (il semble la saluer en abaissant son casque), comme s'il était amoureux d'elle, tandis qu'Astérix semble regarder le lecteur ; il semble à la fois fier et rusé. Cléopâtre, le regard perdu au loin, est allongée sur un lit, dans une attitude noble et pensive ; elle paraît indifférente à ce qui l'entoure.

d. Le personnage le plus important est Cléopâtre. Elle est au centre de la scène, à la fois dans la largeur et dans la profondeur de l'image (elle est au deuxième plan). Tous les autres personnages sont debout et tournés dans sa direction. Enfin, la richesse de sa parure (collier, bracelets, robe) et le fait qu'elle porte une couronne (inspirée de la couronne « néret », qui associe les ailes d'un vautour à l' « uraeus » ou cobra) signalent sa supériorité et son autorité.

e. Les pyramides situées à l'arrière-plan, le costume de Cléopâtre, le nom de cette dernière ainsi que la coiffe du personnage situé au premier plan permettent de situer l'action en Égypte.

f. Les élèves formulent un avis personnel. On pourra, par exemple, les inviter à relever ce qui éveille leur curiosité. Les lecteurs qui connaissent les héros gaulois peuvent s'interroger sur la raison de leur présence en Égypte : viennent-ils chercher un objet ou une information, remplir une mission ? La présence du rouleau de papyrus peut intriguer : que contient-il ? L'attitude du personnage situé au troisième plan laisse présager des difficultés pour le héros : que manigance-t-il ?

Activité 2 : Comment créer une bande dessinée ?

1) Les élèves réfléchissent par eux-mêmes en effectuant une comparaison entre les documents. Un travail en groupe peut leur permettre de confronter leurs idées et d'échanger des indices.

2)

Etape 1	La discussion entre amis (les deux auteurs échangent leurs idées).	Document C
Etape 2	La recherche documentaire (lecture de livres sur l'Égypte antique ; les informations intéressantes sont notées à la main)	Document E
Etape 3	Le scénario (ou synopsis ; l'histoire est racontée dans un long texte entièrement rédigé).	Document B
Etape 4	Le découpage (l'histoire est racontée dans plusieurs textes courts, case par case).	Document F
Etape 5	Le crayonnage (les cases et leur contenu sont dessinés au crayon, puis à l'encre)	Document A
Etape 6	La mise en couleur.	Document D

3) Ouvrez l'album. Cherchez la page où figure le titre « La plus grande aventure qui ait jamais été dessinée ». Observez le portrait des deux auteurs.

a. Le dessinateur est le personnage de droite, qui a glissé un crayon derrière son oreille. Il s'agit d'Albert Uderzo.

b. Le personnage de gauche est celui qui a rédigé les textes du scénario : il est en train de taper sur une machine à écrire. Il s'appelle René Goscinny.

c. L'auteur d'un scénario est le scénariste.

4) Lisez le texte placé au-dessus du portrait.

- a. Le texte précise que deux machines à écrire et seize rubans de machine à écrire ont été utilisés ; cet outil, depuis, a été remplacé par l'ordinateur.
- b. La première publication d' « Astérix et Cléopâtre » a eu lieu en 1965.
- c. Les deux auteurs ne se prennent pas vraiment au sérieux. Dans le texte, ils énumèrent, avec une précision inutile, tout le matériel nécessaire à la réalisation de l'album ... en terminant par la grande quantité de bière qu'ils ont bue ! Dans le portrait, René Goscinny semble exalté, il tape frénétiquement sur les touches de sa machine à écrire, tandis qu'Albert Uderzo se moque de lui en suggérant qu'il est fou.

5)

- a. Une œuvre qui imite une autre pour la tourner en ridicule est une parodie.
- b. L'affiche de ce film ressemble à la couverture de l'album : la typographie du nom de « Cléopâtre », imitée du grec, est la même ; la reine est à demi allongée, son coude repose sur un coussin ; elle est entourée de deux personnages qui prennent appui sur son lit et se penchent vers elle. (À gauche, il s'agit de Jules César ; à droite, on voit Marc-Antoine.)

Activité 3 : Comment construit-on un personnage de bande dessinée ?

Questions 1, 2 et 3 : les élèves élaborent la présentation du personnage qu'ils ont choisi, avec leurs propres mots. À partir du travail de l'ensemble de la classe, ils identifient les différents types d'informations que l'on peut donner sur un personnage : son nom (et sa signification), son apparence, son caractère. Les questions suivantes ont pour objectif de guider les élèves dans une observation plus fine des personnages, associée à l'utilisation d'un vocabulaire précis.

4) Astérix possède un glaive et un casque décoré avec des ailes ; il porte une moustache. Numérobis porte une coiffe à rayures et une tunique blanche. Jules César est revêtu de l'armure du soldat romain, il est chaussé de sandales et porte le manteau rouge du général.

5) Les armes d'Astérix montrent qu'il est un guerrier ; Panoramix se déplace avec une serpe accrochée à sa ceinture.

6) La longue barbe blanche de Panoramix correspond bien au stéréotype de l'homme sage et expérimenté.

7) Les qualités d'Astérix sont le courage et l'intelligence. Panoramix est plein de sagesse et d'érudition. On encouragera les élèves à proposer des synonymes (par exemple « bravoure » ou « vivacité d'esprit »).

8) colérique / irascible – gourmand / glouton - prétentieux / vaniteux – maladroit / malhabile - surnois / fourbe - méprisant / condescendant - autoritaire / despotique.

9) Jules César : prétentieux / vaniteux, méprisant / condescendant
 Cléopâtre : colérique / irascible, autoritaire / despotique
 Obélix : gourmand / glouton
 Amonbofis : sournois / fourbe
 Numérobis : maladroit / malhabile

10) L'expression usuelle est « la moutarde lui monte au nez ». Jules César fait allusion au caractère colérique de Cléopâtre.

11) Planche 4 : *entêté, obstiné.*
 Planche 17 : *immature, inconscient*
 Planche 37 : *chatouilleux, susceptible*

12)
 Dans la planche 7, Obélix assiste à la conversation entre Cléopâtre et Numérobis, venu présenter ses amis à la reine. Mais il n'écoute pas vraiment : sa tête est tournée tantôt vers la gauche, tantôt vers la droite. Il semble beaucoup plus intéressé par la découverte du palais que par cette conversation. On voit ici qu'il est distrait.

13) On attend des élèves qu'ils justifient leur opinion en employant des mots précis pour qualifier l'attitude des personnages.

14) Les deux personnages dont le nom n'a pas été inventé par les auteurs sont Jules César et Cléopâtre. Ce sont des personnages réels, historiques, alors que les autres sont des personnages fictifs.

15)
 a. La terminaison de chaque nom indique à quel peuple appartient le personnage.
 b. Les noms que les auteurs ont imités sont le nom gaulois « Vercingétorix », les noms de dieux égyptiens comme « Isis » ou « Osiris » et les nombreux noms romains qui se terminent par -us (Marcus, Julius, Augustus ...).

16)

Personnage	Nom commun définition	Définition
Astérix	astérisque	petite étoile (*) que l'on place à côté d'un mot, dans un texte, lorsqu'on veut donner sa définition
Obélix	obélisque	pierre monumentale, toute en longueur, terminée par une petite pyramide
Panoramix	panorama (une vue panoramique)	présentation complète sur un sujet, sur un thème.

17) Astérix possède une petite taille ; la lumière de l'étoile peut figurer la lumière de son intelligence, les idées brillantes qui naissent dans son esprit.
 Obélix est plus grand et possède une large taille ; il exerce le métier de tailleur de menhirs (à la fin de l'album, il se met à tailler des obélisques).
 Panoramix est sage et très érudit, il possède un grand nombre de connaissances sur des sujets très variés.

Bilan

Le bilan permet de reprendre, de manière organisée, les informations repérées précédemment.

Au sujet du chien d'Obélix. Son nom est Idéfix ; il reflète bien son caractère. Dans cet album, son idée fixe (ou son obsession), ce sont les os qu'Obélix lui a promis et qu'il pourra bientôt manger ...

Activité complémentaire : on pourra demander aux élèves d'inventer et de dessiner à leur tour un personnage masculin. Son apparence (corps, vêtements, accessoires) devra refléter son origine et le métier ou la fonction qu'il exerce. Un nom lui sera attribué, selon les normes propres à la série : un nom en -us pour un Romain, en -ix pour un Gaulois, en -is pour un Egyptien.

Activité 4 : Qui est le héros ?

Questions 1 et 2 : ces questions permettent d'établir un premier échange autour de la notion de « héros », que les questions suivantes se proposent d'explorer de manière plus approfondie.

3)

-Personnage qui a reçu une mission importante : Numérobis

-Personnage qui se distingue par ses pouvoirs ou ses qualités exceptionnelles : Panoramix, Astérix, Obélix

-Personnage qui lutte ou qui utilise son intelligence pour surmonter un obstacle : Panoramix, Astérix, Obélix

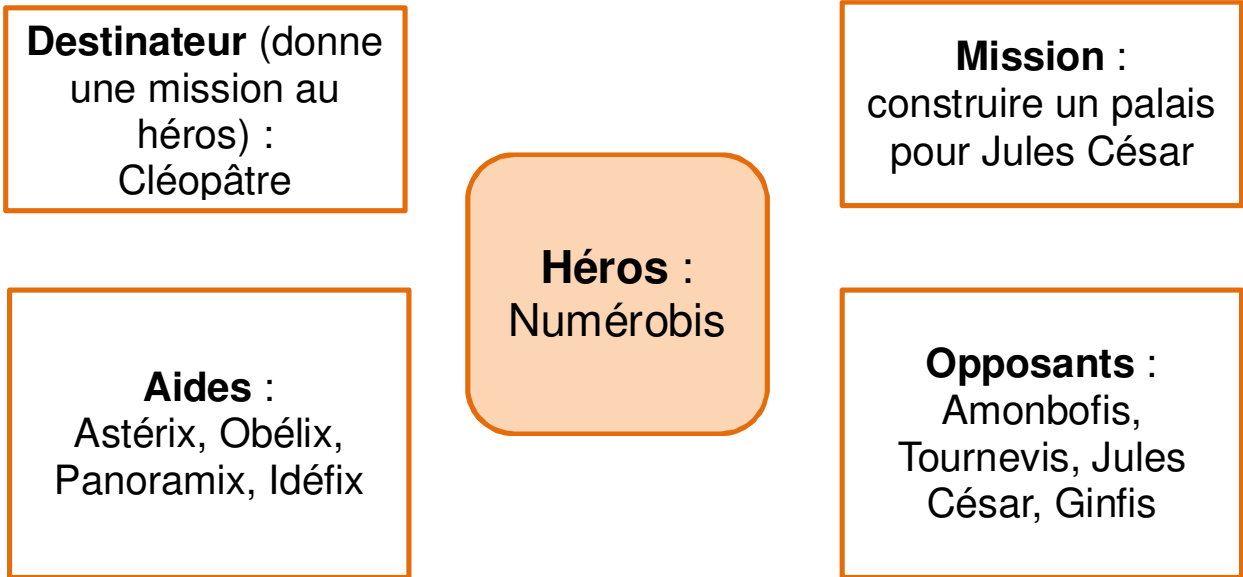
4) Les mots appartenant au champ lexical de la magie sont « pouvoirs surnaturels », « mage », « prodige » (planche 2), « pouvoirs magiques » (planche 3), « potion magique » (planche 13), « prodigieux » (planche 14), « être surhumain » (planche 22), « choses prodigieuses » (planche 33).

5)

a. Tournevis est surpris de voir que les trois Gaulois ont réussi à sortir vivants de la pyramide, qui est un véritable labyrinthe. Il ignore que c'est le flair d'Idéfix qui les a sauvés. Cette scène est comique à cause du décalage entre la réalité et ce que croit Tournevis : les trois « mages », à l'intérieur de la pyramide, étaient totalement impuissants ! La potion magique n'a servi à rien dans cet épisode, c'est un simple petit chien qui a permis aux héros de retrouver leur chemin.

b. On apportera une réponse nuancée. Les trois Gaulois sont « surhumains » parce qu'ils ont recours à la potion magique à plusieurs reprises. Cependant, ils leur arrive de se retrouver en position de faiblesse. De plus, quand ils n'utilisent pas la potion magique, ce sont des personnages certes dotés de qualités mais relativement ordinaires.

6)



7) Ce schéma peut être modifié de différentes manières. On peut considérer que les Gaulois sont aussi les héros de l'histoire.

Puisque Numérobis fait appel à Panoramix au début de l'album, on peut considérer que le druide est le principal héros, investi d'une mission. L'objectif est d'amener les élèves à réfléchir sur le rôle ambivalent qu'occupent tous ces personnages.

8) Cette question permet de montrer que l'idée traditionnelle que l'on se fait du « héros », dans cet album, est mise à mal : plusieurs personnages peuvent prétendre à ce rôle ! Numérobis a reçu une mission mais s'avère totalement incompetent pour la mener à bien.

Astérix est le héros de la série, mais n'occupe pas une place centrale dans cet album : il est parfois en retrait de l'action, il observe Panoramix qui se charge de résoudre les problèmes rencontrés.

Activité 5 - Quelles sont les principales étapes d'un récit d'aventures ?

1)

Etapes du récit	Questions correspondantes	Planches de l'album
▶ la situation initiale <i>(2 réponses possibles)</i>	Au début de l'album, Numérobis est un simple architecte sans talent. Au début de l'album, les héros sont en Gaule ; c'est l'hiver et ils jouent aux dés.	n°1 à 2
▶ l'élément déclencheur (ou perturbateur) <i>(2 réponses possibles)</i>	La mission que Cléopâtre confie à Numérobis pousse ce dernier à aller chercher de l'aide en Gaule. L'arrivée de Numérobis provoque le départ des Gaulois pour l'Égypte.	n°2 à 4
▶ les péripéties	Quelles épreuves ou difficultés les héros rencontrent-ils durant leur mission ? <i>(Les héros doivent surmonter plusieurs épreuves, que vous préciserez dans la question 2).</i>	n°5 à 39
▶ le dénouement	Cléopâtre vient mettre fin à la destruction du palais, en accusant Jules César d'avoir triché.	n°39 à 40
▶ la situation finale	A la fin de l'album, Numérobis est devenu riche et s'est réconcilié avec Amonbofis. Les Gaulois rentrent chez eux sur la galère personnelle de Cléopâtre.	n°41 à 44

2) a.

A : Enfermés dans la pyramide !

B : Numérobis a disparu ...

C : La grève des ouvriers.

D : Les Romains attaquent !

E : Le gâteau empoisonné.

F : L'attaque des pirates.

G : Les pierres viennent à manquer.

b.

1 2 3 4 5 6 7



F C G A E B D

3) A la fin de l'histoire, la vie de Numérobis a changé : Cléopâtre l'a généreusement récompensé en le couvrant d'or (planche 41), et il s'est réconcilié avec Amonbofis (planche 42) ; les deux anciens concurrents projettent de construire des pyramides, une ambition déjà formulée par Numérobis dans la planche 2.

4) Dans la dernière planche, les Gaulois du village organisent un banquet. Cet événement est qualifié d' « habituel ».

5) Obélix taille désormais ses menhirs en leur donnant la forme d'un obélisque.

6) Il retrouvera vite ses anciennes habitudes, parce que le chef du village, Abraracourcix, le lui demande : « Restons gaulois ! ».

Activité 6

Cette activité a pour objectif de faire prendre conscience aux élèves de l'importance des transitions entre les différentes parties du récit : on ne passe jamais d'une séquence à une autre de manière brutale. Dans la bande dessinée, ces transitions sont assurées à la fois par le texte (bulles, cartouches) et par le dessin ; ce dernier rend immédiatement visibles les jeux de ressemblance et de contraste, les répétitions, les échos qui permettent de créer des liens entre deux séquences.

On pourra inviter les élèves à réécrire certains passages de transition, situés le plus souvent à la fin d'une planche et au début de la suivante : les liens entre deux séquences devront alors être exprimés par les mots seuls, et on insistera sur l'importance des retours à la ligne et du découpage du récit en paragraphes.

► Les planches 2 et 3.

1) A la fin de la planche 2, Panoramix vient de lancer les dés et a obtenu la combinaison gagnante : un « 4 », un « 2 » et un « 1 ». Astérix s'exclame « Encore ! », ce qui laisse entendre que Panoramix a obtenu cette combinaison plusieurs fois de suite : peut-être a-t-il usé de magie ?

2)

a. Le cartouche (ou récitatif) indique le lieu dans lequel la scène se déroule : un « petit village gaulois » ; il permet de comprendre que les cases 8 et 9 ne se déroulent pas dans la même partie du monde.

b. Le dessin de la case 8 montre l'entrée du palais de Cléopâtre, dans le style égyptien : on voit une colonne à droite ; à gauche et en haut, on aperçoit des bas-reliefs qui représentent des ailes et une divinité (sans doute le dieu Horus à tête de faucon). Les habits de Numérobis, qui se tient à l'extérieur du bâtiment, rappellent que l'Égypte possède un climat chaud.

A l'opposé, la case 9 nous montre l'intérieur d'une habitation ; les matériaux (bois et pierre) et l'absence de décoration montrent qu'il s'agit d'une habitation modeste, et non d'un palais ; le feu dans la cheminée et les flocons de neige à l'arrière-plan indiquent qu'on est en hiver.

c. Le mot « prodige » permet de créer un lien entre les cases 8 et 9.

3) A la fin de la planche 2, le lecteur devine déjà que, lorsque Numérobis mentionne « l'homme qu'il lui faut », il pense à Panoramix. Il va donc solliciter son aide. Le lecteur peut se poser diverses questions : Numérobis va-t-il lui envoyer un message ou se déplacer lui-même ? Panoramix acceptera-t-il de l'aider ? Si oui, de quelle manière ? Va-t-il préparer de la potion magique pour son ami ?

4) Plusieurs détails permettent de tisser des liens entre la planche 2 et la planche 3 :

- le contenu des cartouches, qui mentionnent le « village gaulois » puis le « village des irréductibles Gaulois »
- le décor et les flocons de neige
- la présence de Numérobis

► Les planches 6 et 7.

5) Les héros viennent d'accomplir un long voyage, depuis la Gaule jusqu'en Egypte ; ils ont échappé à l'attaque d'une bande de pirates. Dans les cases reproduites ici, ils sont en train d'arriver à Alexandrie. Ils se rendront ensuite chez Cléopâtre pour que Numérobis lui présente ses amis.

6) Dans le cartouche de la planche 6, les auteurs ont choisi de résumer le long voyage effectué par les héros. Ils ont choisi de faire une ellipse à ce moment afin que l'action avance plus vite et que les héros arrivent rapidement en Egypte, qui est le lieu où les héros doivent accomplir leur mission.

7) Plusieurs mots et détails du dessin créent un lien entre la fin de la planche 6 et le début de la planche 7 :

- les cartouches indiquent que l'action se déroule « une nuit » puis « le lendemain matin » ; ces deux compléments circonstanciels de temps montrent que les deux cases se succèdent étroitement.
- dans la case 10 (planche 6), la bulle prononcée par Numérobis contient également un complément circonstanciel de temps : « demain ».
- le dessin, dans la planche 6, montre une lueur à l'horizon, que les bulles permettent d'identifier comme « la tour de l'île de Pharos » (c'est-à-dire le phare d'Alexandrie) ; dans la planche 7, la tour est désormais entièrement visible, et la fumée qui s'en échappe rappelle la lumière aperçue durant la nuit.

► Les planches 9 et 10.

8) Dans la planche 9, Numérobis vient de recevoir une visite désagréable : son concurrent Amonbofis, après lui avoir proposé un accord malhonnête, se répand en menaces contre lui.

9) Numérobis (dans la planche 5, case 5) et Cléopâtre (dans la planche 7, case 8) ont déjà parlé d'Amonbofis avant qu'il n'apparaisse dans les dessins : l'arrivée de ce personnage a donc été soigneusement préparée.

10) À l'arrière-plan, on aperçoit une fenêtre, dans l'ombre, qui penche vers la gauche, une colonne, teintée de blanc et d'orange, qui penche vers la droite, et les jambes d'une statue de couleur verte, posée sur un socle rouge clair.

11) Entre les cases 13 et 14, la colonne s'est effondrée tandis que le reste du décor est resté identique. C'est Idéfix qui, en reniflant simplement la base de la colonne, a provoqué cet incident ; cela introduit un élément comique dans le récit et montre à quel point les constructions de Numérobis sont fragiles et mal conçues.

12)

		Panoramix	Numérobis	Idéfix	Astérix	Obélix
Case 13	dans le cadre		X	X	X	
	hors champ	X				X

		Panoramix	Numérobis	Idéfix	Astérix	Obélix
Case 14	dans le cadre			X	X	X
	hors champ	X	X			

13) Dans la case 14, on sait que Numérobis est encore là parce qu'on peut lire, dans une bulle, les paroles qu'il prononce ; l'appendice qui relie la bulle au locuteur (Numérobis) est tronquée et s'arrête au bord de la case, contre le trait noir. Les auteurs l'ont placé hors champ afin de montrer qu'il est en mouvement, qu'il se dirige vers un autre lieu ; il semble guider le lecteur, qui le suit du regard, vers une nouvelle séquence de l'album.

14) Plusieurs mots et détails du dessin créent un lien entre la fin de la planche 9 et le début de la planche 10 :

- Numérobis mentionne le « chantier » à la fin de la planche 9 et le nomme à nouveau, en le montrant de la main, au début de la planche 10.
- on retrouve, dans le dessin, un même élément d'architecture : les colonnes.
- Numérobis, dans la planche 9, précise que le chantier est à la sortie d'Alexandrie ; dans la planche 10, le décor montre un paysage désertique, qui n'est pas encore urbanisé, avec des dunes de sable et quelques palmiers.

Activité 7 - Comment communique-t-on dans la bande dessinée ?

► Du découpage à la planche de bande dessinée ...

Case 3 : « Bébert » est le surnom affectueux que René Goscinny emploie pour s'adresser à son ami Albert Uderzo.

1) a. Dans le découpage, dans la colonne de gauche, on peut lire les descriptions qui permettent à Albert Uderzo de créer le dessin : elles précisent la position et le mouvement des personnages, les émotions qu'ils expriment. Dans la colonne de droite, René Goscinny indique les paroles prononcées par les personnages.

b. Dans la case 3, le dessinateur a utilisé des emanata (entourés ici sur l'image) pour représenter le mouvement de Cléopâtre, « qui se retourne », et sa colère. La colère de la reine est aussi représentée à travers l'expression de son visage (elle a les sourcils froncés et la bouche ouverte) et la position de sa main (son index est pointé vers Jules César).



c. Les emanata, les bras croisés et la couleur rouge de son visage (entourés ici sur l'image) montrent la colère de la reine.



2) Amonbofis a l'air **énervé** / **excédé** / **indigné** / **méprisant** / **déçu**. Il se tient debout à côté du **fauteuil**, les bras **croisés**. Derrière lui, Tournevis semble **honteux** / **coupable** / **désolé**.

Il **secoue la tête** / **opine du chef** pour montrer qu'il est d'accord.

Amonbofis : « **Lâche !** »

Tournevis : « **Oui patron !** »

► De la bande dessinée vers le texte.

1) a. et b.

- Cases A et D : les bulles hérissées de pointes et les paroles écrites en gras et en gros caractères indiquent que les personnages crient ou parlent très fort. Dans la case A, ce genre de bulle traduit la surprise des personnages ; dans la case D, elle exprime la colère de Cléopâtre.
- Cases A et B : les bulles en forme de nuage expriment les pensées des personnages.
- Case C : la bulle est de forme ronde, ordinaire, mais les caractères de grande taille, en gras, et légèrement déformés, trahissent l'irritation de Panoramix, dont la voix tremble peut-être un peu.
- Case D : dans la bulle ronde, l'enchaînement des caractères, sans espaces qui permettraient de distinguer des mots, imite les grognements inintelligibles d'Obélix, qui se met à bouder.

2)

- A) « Idéfix ?! », **s'exclamèrent / s'étonnèrent** Astérix et Panoramix.
- B) « Curieux ; pas de contremaîtres, pas de fouets. Et que faisons-nous ici ? », **pensa / se demanda** Ginfis.
- C) « Non ! », **protesta / s'indigna** Panoramix.
- D) « Assez !!! Je suis sortie du palais en courant, sans prendre le temps de me changer, quand j'ai appris ce qui se passait ! », **fulmina / vociféra** Cléopâtre.
- E) « «Rrgnongneumpheu ! », **grommela / marmonna** Obélix.

3)

- A) Panoramix a l'air abattu / découragé / las / triste / désespéré.
- B) Obélix a l'air ravi / joyeux / enthousiaste / impatient.
- C) Idéfix a l'air étonné / dubitatif / sceptique / perplexe / incrédule.

4)

- A) « Je viens d'avoir une idée horrible !, jubila Amonbofis, d'une voix cruelle / exaltée.
- B) « Est-ce qu'on ne pourrait pas s'en aller, par hasard ?, demanda Amonbofis, d'un ton soumis / suppliant.

► Rédiger un dialogue à partir d'une case.

Proposition de correction :

- « Pour la première fois, Obélix, vu les circonstances, je vais te donner à boire de ma potion magique, **annonça / déclara** Panoramix, **d'un ton solennel / décidé.**
- Vrai ? , **demanda / s'étonna** Obélix, **l'air ravi/gourmand.**
 - Puisqu'on te le dit, **appuya / renchérit** Astérix, **l'air amusé.** »

Egyptiens et Romains ... d'hier à aujourd'hui.

Activité 8 – Cléopâtre, de la légende à la bande dessinée humoristique

► L'histoire de Cléopâtre

- 1) La famille de Cléopâtre n'est pas d'origine égyptienne ; elle est grecque, plus précisément macédonienne. Cela ne se voit pas dans l'album : les décors, les costumes, les allusions à l'Antiquité excluent toute référence à la civilisation grecque. Toutefois, on notera que les caractères utilisés pour écrire le nom de Cléopâtre sur la couverture de l'album, et qui imitent le titre de l'affiche du film « Cleopatra », sont d'inspiration grecque.
- 2) L'histoire racontée dans l'album se déroule entre 48 av. J.-C. (lorsque Cléopâtre est devenue la maîtresse de Jules César) et 46 av. J.-C. (lorsque Cléopâtre a quitté l'Égypte pour s'installer à Rome).
- 3) Le jeune Ptolémée XIV devrait être assis sur le trône, à côté de Cléopâtre. Les auteurs ne font pas apparaître ce personnage afin que Cléopâtre apparaisse comme un personnage fort : elle seule règne sur l'Égypte. De plus, elle est la maîtresse de Jules César ; cette relation forte entre les deux personnages aurait pu être compromise par la présence de son époux dans l'histoire. Plus probablement, les auteurs ont négligé ce personnage parce qu'il n'a laissé que peu de souvenirs dans l'histoire : il a vécu dans l'ombre de Cléopâtre et n'a joué aucun rôle politique véritable.

► La légende de Cléopâtre dans les récits antiques

Cléopâtre et Jules César

- 4) L'adjectif « somptueux » signifie « luxueux, qui a coûté une somme d'argent importante ».
- 5) Une « galère d'apparat » et, de manière générale, tout objet d'apparat est un objet utilisé lors d'une cérémonie ou d'une grande occasion. Il se doit d'être luxueux, afin d'impressionner le public qui assiste à l'événement.

La galère dessinée par Albert Uderzo est somptueuse : la proue et la poupe sont décorées dans le style égyptien, des tentures vertes tenues par des piques dorées cachent les occupants du bateau, deux palmiers sont plantés de part et d'autre du mât, une passerelle ornée de deux faucons dorés permet de descendre sur le quai. Dans la planche 44, les héros gaulois, allongés sur des coussins, bénéficient du confort qu'offre l'embarcation.

Cléopâtre et Marc-Antoine

- 6) Dans le récit de Plutarque comme dans l'album, les préparatifs pour le banquet sont démesurés par rapport au nombre de convives attendus. Chez Plutarque, huit sangliers ont été préparés pour nourrir seulement douze convives. Cléopâtre, quant à elle, commande trois cents plats alors qu'elle dîne seule.
- 7) Les paroles de Cléopâtre sont comiques parce qu'elle ne semble pas se rendre compte que son mode de vie est extrêmement fastueux. Elle emploie les mots « intime », « juste » et « simples » pour commander un repas des trois cents plats, avec de nombreux danseurs et musiciens. Elle n'a aucun sens de la mesure.
- 8) D'après Pline, Cléopâtre a consommé une perle dissoute dans du vinaigre afin de remporter un pari contre Marc-Antoine : en agissant ainsi, elle a bu une boisson qui valait dix millions de sesterces et a surpassé Marc-Antoine, dont les banquets étaient pourtant particulièrement fastueux.
- 9) Le texte de Pline présente ce geste comme un fait unique : Cléopâtre n'avait pas pour habitude de dissoudre des perles dans du vinaigre ! Cela ne peut donc pas être sa « collation préférée ».

La mort de Cléopâtre

- 10) Cléopâtre s'est suicidée afin de pas tomber prisonnière aux mains des Romains ; elle craignait d'être humiliée et d'être emmenée à Rome de force.
- 11) Cléopâtre meurt avec la dignité qui convient à une reine : elle se cache loin des regards, elle revêt ses plus beaux ornements, elle choisit une mort douce qui ne ternira pas son apparence.
- 12) Les auteurs parviennent à rendre cette scène comique grâce à l'attitude des autres personnages, qui est en décalage avec les paroles de la reine : le sculpteur, effrayé, essaie de s'éclipser ; Obélix, les mains derrière le dos, ne semble pas ébranlé par les menaces de Cléopâtre ; Astérix, nullement impressionné, fait la leçon à Cléopâtre comme à une enfant capricieuse et déraisonnable.

► Cléopâtre dans le cinéma hollywoodien

- 13) A chaque nouvelle apparition de la reine dans l'album, au moins un détail de sa tenue ou de sa coiffe a changé : si l'on inclut la tenue qu'elle porte sur la couverture, la reine revêt quatorze tenues différentes au fil de l'album.
- 14) Dans le film, Cléopâtre soigne son entrée en scène parce qu'elle veut impressionner le peuple romain, qui la reçoit à Rome ; elle veut frapper tous les esprits, en particulier ceux des magistrats qui dirigent la République romaine. Le sphinx roulant est une image de sa richesse et de sa puissance.

15)

a. Le mot « incognito » est un mot latin qui signifie « sans être reconnu, en toute discrétion ».

b. Dans l'album, le sphinx roulant de Cléopâtre est ridicule : d'une part, sa taille impressionnante ne permet pas à la reine de se déplacer « incognito » ; d'autre part, elle est ici pour une simple visite de chantier (pas pour une réception officielle à Rome), qui ne devrait pas nécessiter autant de faste.

► Le nez de Cléopâtre

a. Ces deux paires de cases sont construites de la même manière. Chacune des deux cases de gauche montre César en entier, coiffé de la couronne de lauriers et vêtu du manteau rouge de l'*imperator* ; il évoque ses différends avec Cléopâtre, en faisant un jeu de mots au sujet de son nez. Chacune des deux cases de droite montre la jambe de César, qui vient de sortir du champ (le décor, lui, reste à peu près identique) ; ces cases rappellent que le nez de Cléopâtre est particulièrement joli.

Cependant, les auteurs ont introduit de légères variations : dans la planche 1, c'est César qui, dans une bulle, rappelle que le nez de Cléopâtre est joli ; dans la planche 40, c'est le récitatif qui le rappelle. Dans la planche 1, César se moque de Cléopâtre et il parle à voix haute ; il paraît sûr de lui. Dans la planche 40, il s'inquiète de l'opinion que Cléopâtre a de lui ; on lit ses pensées, il n'exprime pas son inquiétude à voix haute.

b. Dans le récitatif de la planche 40, c'est le narrateur qui s'adresse au lecteur ; le pronom « nous » laisse aussi penser que ce sont les deux auteurs qui se cachent derrière cette phrase.

c. Cette expression peut faire sourire le lecteur, parce que les auteurs n'ont pas cessé, tout au long de l'album, de glisser des remarques au sujet du nez de Cléopâtre, que tous les personnages trouvent joli.

Activité 9 - Résister encore et toujours ... : le faible face au fort.

Mots-clés : contre-jour, plongée, contre-plongée, comique, force, ruse, mensonge.

► **Observons le dessin : qui est le plus fort ?**

1)

a. Le dieu égyptien à tête de faucon s'appelle Horus.

b. Cléopâtre et son trône occupent presque la totalité de la surface de la case. La statue du dieu, à elle seule, occupe les deux tiers de l'image. Cette statue est intimidante : les ailes du faucon sont déployées, sa poitrine est gonflée, son regard est sévère ; il se tient juste derrière la reine, qu'il semble protéger.

c. Numérobis occupe une place très réduite : il se tient au premier plan, prosterné devant la reine. Son corps tient dans un petit rectangle au bas de l'image.

d. Le dessinateur montre la domination écrasante de Cléopâtre sur son serviteur ; la reine est toute-puissante et protégée par les dieux.

2)

a. Le lecteur voit Cléopâtre en contre-plongée : il est placé en-dessous d'elle.

b. On ne voit que la silhouette de Jules César, colorisée en noir pour donner l'illusion d'un contre-jour.

c. Jules César a peur de Cléopâtre ; il est relégué dans l'ombre, ses mains sont jointes devant son visage et des emanata en forme de gouttes indiquent qu'il est angoissé. Il a l'air ridicule ; cette image est comique parce qu'elle introduit un décalage entre l'image grandiose que l'on se fait habituellement du célèbre général et sa situation présente. Le général qui commande l'armée romaine est lui-même soumis aux caprices de sa maîtresse.

d. Dans la planche 1, c'est Jules César qui domine Cléopâtre. Il est allongé avec nonchalance, tandis que la reine se tient debout à ses côtés ; il conserve son calme, alors que Cléopâtre n'est pas maîtresse de ses émotions ; il provoque la reine et rabaisse le peuple égyptien. Dans la planche 40, Cléopâtre est en hauteur, sur son trône, et sa colère s'abat sur César, qui n'essaie même pas de se défendre et cède à ses exigences. Cléopâtre monopolise la parole dans trois cases successives : le général ne peut pas prononcer un seul mot. César est rouge de honte et baisse les bras dans la case 5, pour montrer qu'il se rend.

► **« Victoire, par Toutatis ! »**

3)

1. Pour construire un magnifique palais en trois mois, Numérobis fait appel à Panoramix, qui peut réaliser des prodiges.

2. Pour vaincre les pirates, les voyageurs n'ont pas à intervenir : les pirates, pris de panique, sabordent eux-mêmes leur navire.

3. Pour convaincre les ouvriers de reprendre le travail, on leur fait boire de la potion magique.
4. Pour apporter de nouvelles pierres au chantier, les héros obtiennent par la force les aveux du chef de caravane et se rendent en personne jusqu'à la carrière de pierres.
5. Pour sortir de la pyramide, les Gaulois se fient au flair d'Idéfix.
6. Pour prouver leur innocence à Cléopâtre, ils boivent de l'antidote et en donnent à son goûteur.
7. Pour retrouver Numérobis, qui a disparu, les deux guerriers s'introduisent chez Amonbofis et le menacent.
8. Pour repousser l'attaque des Romains, ils construisent des fortifications et jettent des pierres sur les soldats.
9. Pour mettre fin à la destruction du palais, Astérix se rend chez Cléopâtre pour lui demander d'intervenir.

4) La potion magique et la force physique ne permettent pas de résoudre tous les problèmes. Elles sont particulièrement inefficaces à l'intérieur de la pyramide : même en donnant de la potion magique à Obélix, qui abat les murs du labyrinthe, les héros ne retrouvent pas seuls la sortie.

La fable enseigne qu' « on a toujours besoin d'un plus petit que soi ». L'épisode qui se déroule dans la pyramide illustre bien cette morale : c'est grâce à un petit chien que les héros retrouvent la sortie.

5) Numérobis doit faire appel aux pouvoirs magiques de Panoramix ; et les héros sollicitent l'aide de Cléopâtre lorsque le palais menace d'être détruit.

Les auteurs ont parodié une des règles d'accord du participe passé : le participe passé s'accorde avec le COD quand celui-ci est placé avant l'auxiliaire « avoir ».

6)

a. Dans la case de gauche, Panoramix affirme devant Cléopâtre que le gâteau n'était pas empoisonné ; dans la case suivante, il déclare qu'on aurait pu empoisonner toute une cohorte de légionnaires avec ce gâteau. L'effet comique vient de la contradiction entre ces deux affirmations. De plus, ces deux cases montrent Panoramix sous un jour nouveau : le vénérable druide est en fait un habile manipulateur !

b. Les héros ne se sont pas comportés de manière morale : ils ont menti à la reine, qui a renvoyé son goûteur parce qu'elle croyait qu'il lui avait fait commettre une erreur. (On attend ensuite des élèves qu'ils justifient leur point de vue personnel.)

7) Le plus souvent, c'est Panoramix qui trouve la solution à un problème. Sa qualité principale n'est pas la force physique : c'est avant tout sa sagesse, son érudition, sa ruse, qui permettent aux héros de surmonter les obstacles.