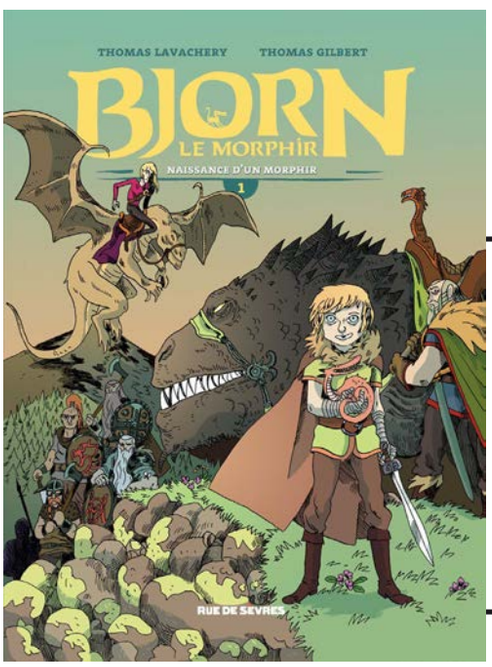


Pour les 9 à 11 ans

BJORN LE MORPHIR

Thomas Lavachery • Thomas Gilbert



Qui est Bjorn, cet adolescent fragile qui se révèle un beau jour être un Morphir, redoutable guerrier nordique ?

Dans cette histoire, le lecteur part à la découverte du destin et de l'univers impitoyable de ce personnage imaginé par Thomas Lavachery dans son roman du même titre (publié par l'école des loisirs), et adapté en BD par son auteur avec les dessins de Thomas Gilbert.

1 Une histoire de Vikings
2 Des personnages entre légende et réalité
3 Un dessin, des couleurs, des ambiances
4 Adapter un roman en bande dessinée
5 Pour aller plus loin…

RUE DE SÈVRES

Retrouvez tous nos dossiers sur ecoledesloisirsalecole.fr

Contactez-nous : enseignants@ecoledesloisirs.com

Ce document est sous licence Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale Pas de Modification
CC BY-NC-ND, disponible sur http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

SÉANCE 1

Une histoire de Vikings

Le « Fizzland », la vallée « Renga », le roi Harald, Bjorn, Drünn… Pas de doute, dès les premières planches, les noms des personnages et des lieux donnent le ton : le lecteur est plongé dans l'univers des Vikings. La toute première case (page 9) met d'ailleurs en scène un acteur central et emblématique des pays du Grand Nord : la neige. Quelques pages plus loin, c'est une embarcation viking que l'on découvre (case 3, page 11), tandis que, petit à petit, le dessin s'enrichit de mille détails typiques de l'univers viking.

1 Entre folklore et réalité historique



Mais qui étaient vraiment les Vikings ? Connus surtout – et souvent avec exagération – pour leurs actes de pillage et de barbarie, les **Vikings** étaient avant toute chose des **commerçants**, explorateurs et navigateurs venus des pays scandinaves, entre la fin du VIIIe et le courant du XIe siècles. Ce peuple fier attache une grande importance à l'art de la guerre : il faut vaincre, ou mourir l'épée à la main ! Les scènes de combat sont nombreuses dans la BD : que ce soit dans les rêves de Bjorn (pages 16 et 17), lors de l'affrontement avec le guerrier de glace (pages 22 à 26) ou encore à l'occasion du duel entre Bjorn et le sanguinaire Prince Dar (pages 52 à 57). Cependant, il faut savoir que les Vikings n'ont jamais porté de casque à cornes, et ne buvaient pas le sang de leurs victimes dans des crânes, comme le souligne **l'historien Régis Boyer** !

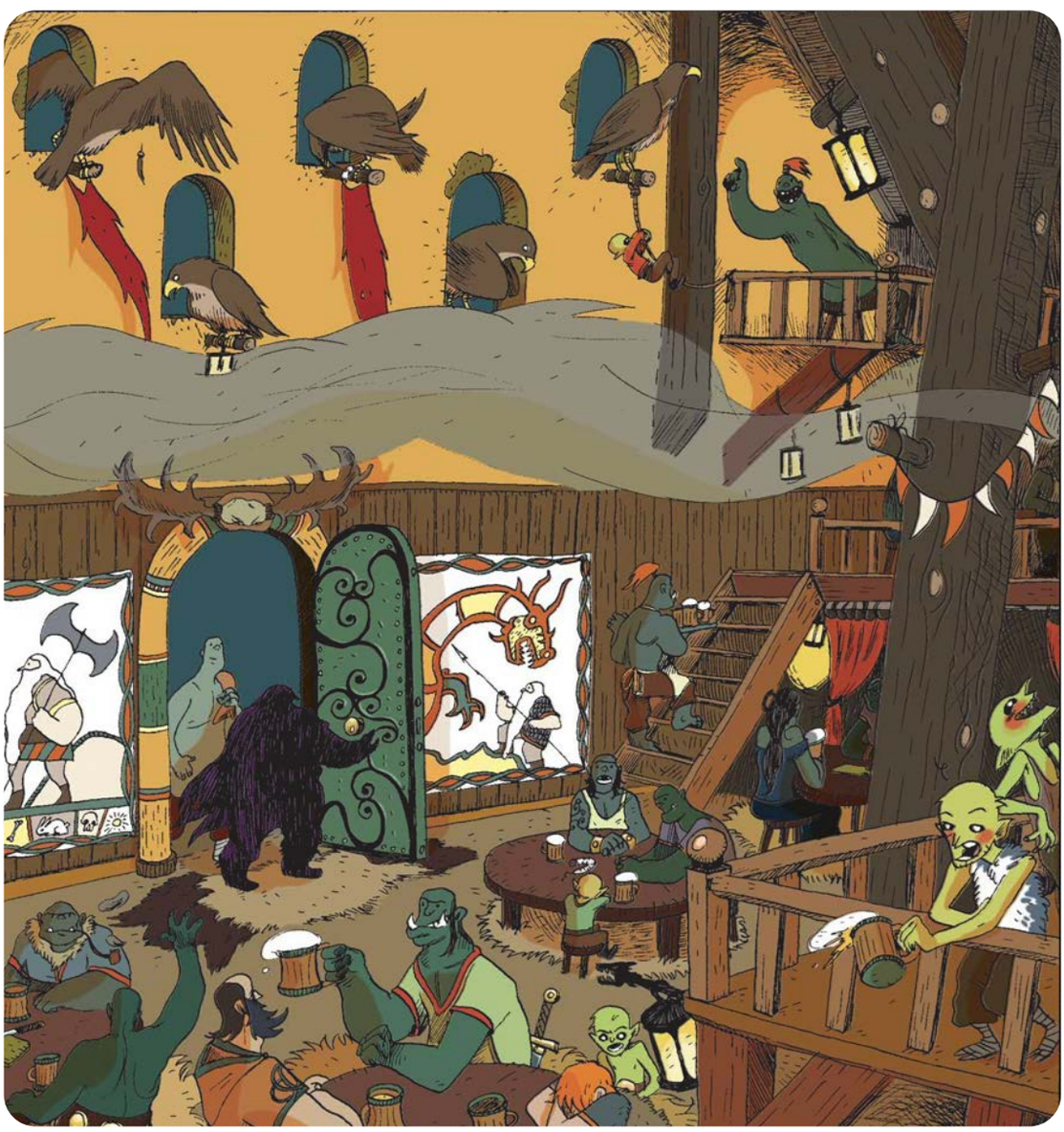
2 L'art viking

On oublie un peu trop souvent que les Vikings étaient aussi des **artisans talentueux**, travaillant le cuir, l'ambre, le métal et le bois avec habileté. Les coupes, bijoux, ceintures et autres accessoires créés par les Vikings relèvent d'un vrai travail d'orfèvre. L'armure du roi (case 5, page 58) est ainsi

ornée de représentations de dragons. De même, Hari le pêcheur sculpte le bois et fabrique une épée pour Bjorn (page 13).

La décoration des habitations scandinaves est tout à fait remarquable, et se caractérise par des représentations d'animaux et de nombreux symboles : on découvre tout d'abord dans la première case de la page 13 l'intérieur de la maison de la famille de Bjorn, ornée de peintures murales rouges, jaunes et blanches représentant des créatures mystérieuses. Les meubles et la cheminée sont également peints de motifs colorés et d'entrelacs, tout comme dans l'impressionnante demeure de Ghizur, dont on découvre le décor foisonnant à la page 43.

Pour faire transparaître cet art dans la BD, le dessinateur Thomas Gilbert s'est beaucoup documenté, notamment sur les coutumes, les costumes traditionnels et aussi l'architecture des bâtiments.



SÉANCE 2

Des personnages entre légende et réalité



Les auteurs ont puisé dans la culture viking pour raconter l'histoire de Bjorn, mais ils ont aussi ajouté une large part de légende et de fantastique, avec l'apparition de nombreux monstres et créatures.

La mythologie nordique met en scène des héros ou des divinités combattant des créatures fabuleuses, ou s'alliant avec elles – comme **Sleipnir**, le cheval à huit jambes accompagnant le dieu Odin, ou **Fafnir**, le dragon tué par le héros Sigurd. Certains dieux se transforment même en animaux, comme le prince Dar dans Bjorn (case 4, page 60).

Dans Bjorn le Morphir, dragons et autres créatures fantastiques font partie du quotidien. Les auteurs mettent ainsi en scène une galerie très impressionnante de personnages hauts en couleur.

La Neige, tout d'abord, s'invite comme premier personnage surnaturel dans l'histoire, apparaissant dès la première case de la page ouvrant le récit, et se dressant comme une montagne sur la troisième case. Elle est un acteur à part entière – si ce n'est le plus important – dans le déroulement du récit. Omniprésente, menace permanente, elle s'acharne des mois entiers, sans relâche, sur la maison familiale, et finit par envoyer son guerrier de glace (page 22), autre apparition fantastique.

Dizir le troll, quant à lui, est un personnage singulier : ami des humains (et plutôt amusant avec son zozotement), il est cependant en bas de l'échelle sociale parmi eux. Drünn, l'antipathique berger, ne manque pas une occasion de le rabaisser : « T'approche pas de moi, sale troll puant ! » (case 3, page 15).

D'autres personnages secondaires viennent agrémenter cette fresque de personnages, comme les Hirogwars, ces petits êtres verts que l'on découvre chez Ghizur.

Les dragons ont la part belle dans cette BD : une pleine page (page 49) est dédiée à l'arrivée spectaculaire du roi et du prince, chevauchant leurs gigantesques dragons. Et l'on ne doute pas que le frêle bébé dragon de Bjorn (case 1, page 65) aura un rôle majeur à jouer dans la suite des aventures du jeune guerrier...



Un hirogwar, p.65.

SÉANCE 3

Un dessin, des couleurs, des ambiances

Dessiner *Bjorn le Morphir* demande à la fois de la rigueur et de l'imagination : Thomas Gilbert s'est beaucoup documenté sur l'univers des Vikings pour pouvoir dessiner des éléments réalistes, tout en s'octroyant une large part de liberté pour la création des éléments fantastiques du récit.

1 Dessiner à huis-clos

La majeure partie du récit présente des scènes d'intérieur : les personnages sont reclus durant 22 pages dans la maison familiale, puis, lorsque la neige écrase la demeure, ils se retrouvent de nouveau enfermés dans une grotte pendant 9 pages. Le dessinateur parvient ainsi à instaurer une ambiance particulière dans ces scènes à huis-clos : on ressent la tension ambiante qui règne dans la maison, malgré les couleurs chaudes utilisées pour le décor (orange, brun, jaune) et les couleurs vives des vêtements des personnages. La mise en cases accentue cette tension, en faisant passer le lecteur d'un personnage à l'autre, d'une case à l'autre, comme dans la suite de vignettes de la page 13.



Dans la grotte, la tension est plus grande encore : l'utilisation des nuances de vert et d'autres couleurs pâles et froides rendent l'environnement hostile et inquiétant.

Ainsi, lorsque les quatre héros parviennent à remonter à la surface à la page 40, c'est une véritable bouffée d'air pour le lecteur qui découvre enfin les paysages verdoyants et généreux du Fizzland, en même temps que les protagonistes. Dès lors, les couleurs se font multiples et variées,

reflétant ainsi graphiquement le bien-être des personnages.

De la même manière, lorsque Bjorn est amené à combattre le prince Dar, le dessinateur utilise



Dans la grotte, p.33.



À la surface, p.40.

une gamme de couleurs sombres, mêlées à des fonds de case rouge vif uni (comme dans la case 3, page 53). L'utilisation de ce rouge sang accentue la violence de la scène et tranche avec les cases précédentes, marquant ainsi la brutalité du moment.



2 Pages et cases

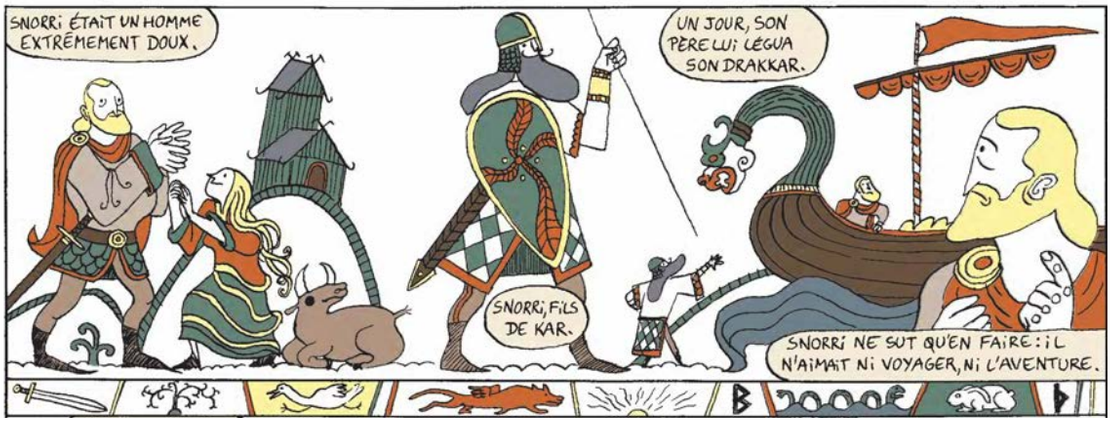
La mise en cases a un rôle important dans la BD : elle permet de souligner des moments clés du récit. La toute première page de l'histoire est un vrai zoom sur la Neige, ennemi suprême, et met en scène toute la violence de l'action : le point de vue passe de l'extérieur, au moment même où la Neige assène le coup fatal, à l'intérieur de la maison, où les héros sont dans une situation critique.

Thomas Gilbert utilise l'insertion de pleines pages à maintes reprises : une seule vignette occupe toute la planche. C'est le cas lors de la découverte de la grotte (page 32). Après une série de cases étroites et tout en longueur, où les héros rampent dans les galeries sombres du souterrain, le lecteur découvre un espace immense, comme une pause silencieuse dans le récit après le tumulte des terribles épreuves qui ont précédé. À la page 49, c'est l'apparition du roi et du prince sur leurs terrifiants dragons qui est mise à l'honneur, surprenant le héros et le lecteur. La page 67, quant à elle, est un moment de paix dans l'histoire : tous les personnages sont présents, sereins, profitant d'une tranquillité bien méritée devant la maison sous le soleil. Mais ce bonheur sera vite écourté avec l'arrivée d'un étrange messager...

3 Des moments singuliers

D'autre moments sont remarquables graphiquement dans l'histoire. Le rêve de Bjorn, tout d'abord (pages 15 à 17) : l'absence de décor, le fond blanc uni, et l'utilisation de la bichromie (bleu sombre et blanc) isolent ces épisodes du reste du récit.

La légende du guerrier Snorri, relatée par Hari le pêcheur, est également un moment à part (page 28) : le dessinateur raconte l'histoire sous la forme d'une fresque murale, occupant tout une page. Les personnages sont dessinés de profil, seules quelques couleurs sont utilisées, et les scènes sont séparées par une frise ornée de symboles et d'animaux. On a l'impression de se trouver face à un bas-relief ou à une fresque peinte. Thomas Gilbert a ainsi utilisé l'art viking pour faire une mise en abyme dans le récit.



SÉANCE 4

Adapter un roman en bande dessinée

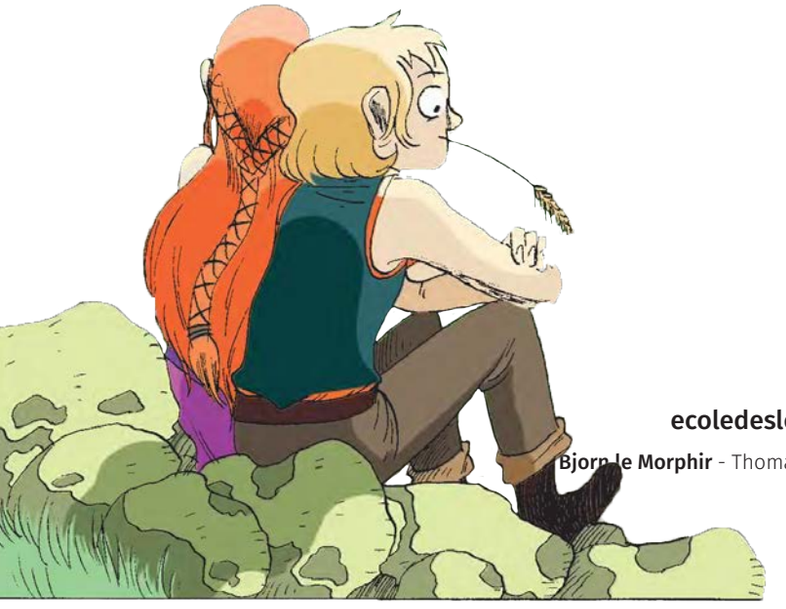
Bjorn le Morphir, c'est avant tout un roman écrit par Thomas Lavachery, mais c'est aussi le point de départ d'une suite de romans qui se décline en deux cycles : ***Bjorn aux enfers*** (quatre tomes) et ***Bjorn aux armées*** (deux tomes).

Thomas Gilbert, le dessinateur, et Thomas Lavachery, le scénariste, ont travaillé ensemble pour adapter ce roman en BD… et ce n'est pas chose facile que de faire tenir en une soixantaine de planches ce qui est évoqué en plusieurs centaines de pages de roman, sans perdre la saveur du récit !

Les auteurs ont dû, dans un premier temps, choisir les éléments du roman qui prendront le plus d'importance dans la BD, et ôter ceux qu'ils n'ont pas jugés essentiels au récit.

Puis, le dessinateur a commencé le travail de découpage, étape primordiale dans la réalisation d'une BD : il s'agit de prévoir le nombre de pages qu'occupera chaque scène, de créer l'ébauche de la BD. Thomas Gilbert explique d'ailleurs qu'il reste très fidèle au roman dans cette première version. Ensuite, cette version sera de nouveau écourtée pour n'en garder que le meilleur, en concertation avec Thomas Lavachery. Les auteurs apportent ainsi plusieurs retouches successives à leur travail, que ce soit dans l'ajout, le retrait de scènes, la modification des textes dans les phylactères en fonction du dessin… pour aboutir à une histoire rythmée et bien structurée.

L'univers fantastique du jeune Morphir mis en mots et en images par Thomas Lavachery et Thomas Gilbert n'a pas fini de nous surprendre, puisque la suite des aventures de Bjorn est disponible aux éditions Rue de Sèvres.



SÉANCE 5

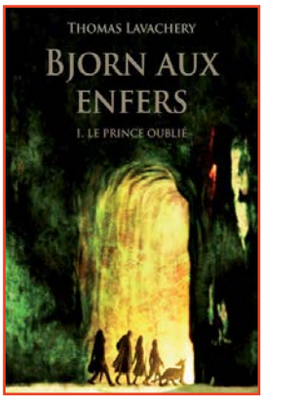
Pour aller plus loin…

Pour les passionnés de l'univers des Vikings, et surtout pour démêler le vrai des idées reçues, on peut lire l'ouvrage très complet *Les Vikings*, de Régis Boyer.

D'autres lectures « nordiques » sont disponibles à L'école des loisirs :

- *Bjorn aux enfers*, de Thomas Lavachery
- *Bjorn aux armées*, de Thomas Lavachery
- *L'herbe verte du Groenland : Les Vikings au XIe siècle*, de Thibaud Guyon





Du même auteur :

- *Un démon parmi nous*
- *Henri dans l'île*
- *Rumeur*
- *Les enfants de Chatom*

