

## DE LA CASE A LA CLASSE : L'ART SÉQUENTIEL EN FLE, UNE NARRATION A DOUBLE LECTURE ENTRE MULTILITTÉRATIES ET ÉPISTÉMOLOGIES

### FROM PANEL TO CLASSROOM: SEQUENTIAL ART IN FLE, A DUAL-READING NARRATIVE BETWEEN MULTILITERACIES AND EPISTEMOLOGIES

من اللوحة إلى القسم: الفن التسلسلي في تعليم الفرنسية كغفّة أجنبية،  
سرد مزدوج بين متعدد الكفاءات المعرفية والإستقولوجيات

Auteur 1 : Lilia BOUMENDJEL  
Université Constantine 1 Frères Mentouri | Algérie  
[Lilia.boumendjel@umc.edu.dz](mailto:Lilia.boumendjel@umc.edu.dz)

Auteur 2 : Chafik ZEGHNOUF  
Université Constantine 1 Frères Mentouri | Algérie  
[zeghnouf.chafik@umc.edu.dz](mailto:zeghnouf.chafik@umc.edu.dz)

**Titre du laboratoire de recherche: *Langues et Traduction***

*Date de soumission: 02/10/2025 date d'acceptation: 01/03/2026 date de publication: 15/03/2026*

Résumé : L'Art séquentiel dans l'enseignement du Français Langue Étrangère (FLE), constitue une réponse aux défis posés par les nouvelles littératies et les épistémologies contemporaines. En associant texte et image, ce support visuverbal, multimodal stimule la motivation des apprenants tout en renforçant leurs compétences. L'Art séquentiel favorise le développement des multilittératies, dont la littératie visuelle, la pensée critique et la compétence interculturelle, en exposant les apprenants à des représentations culturelles et historiques diversifiées. À travers sa narration hybride, il enrichit l'expérience d'apprentissage par une lecture interactive et réflexive, adaptée aux pratiques numériques contemporaines, tout en contribuant à l'émergence d'une pensée complexe.

**Mots-clefs :** Art séquentiel, Multimodalité, Multilittératies, compétence interculturelle, Enseignement du FLE

**Abstract:** Sequential Art in the teaching of French as a Foreign Language (FLE) addresses the challenges posed by new literacies and contemporary epistemologies. By combining text and image, this visuverbal, multimodal medium stimulates learner motivation while enhancing their skills. Sequential Art promotes the development of multiliteracies, including visual literacy, critical thinking, and intercultural competence, by exposing learners to diverse cultural and historical representations. Through its hybrid narrative, it enriches the learning experience with an interactive and reflective reading approach, suited to contemporary digital practices, while fostering the emergence of complex thinking.

**Keywords:** Sequential Art, Multimodality, Multiliteracies, Intercultural competence, FLE teaching

#### ملخص:

يتناول الفن التسلسلي في تدريس اللغة الفرنسية كلغة أجنبية (FLE) التحديات التي تطرحها أساليب القراءة والكتابة الجديدة ونظريات المعرفة المعاصرة. من خلال الجمع بين النص والصورة، يُحفّز هذا الوسيط البصري اللفظي متعدد الوسائط دافعية المتعلمين ويُحسن مهاراتهم. يُعزز الفن التسلسلي تنمية مهارات القراءة والكتابة المتعددة، بما في ذلك القراءة والكتابة البصرية، والتفكير النقدي، والكفاءة بين الثقافات، من خلال تعريض المتعلمين لتمثيلات ثقافية وتاريخية متنوعة. ومن خلال سرده المختلط، يُثري الفن التسلسلي تجربة التعلم بنهج قراءة تفاعلي وتأملي، مُناسب للممارسات الرقمية المعاصرة، مع تعزيز ظهور التفكير المُركّب.

**الكلمات المفتاحية:** الفن التسلسلي، تعدد الوسائط، تعدد الثقافات، الكفاءة بين الثقافات، تدريس اللغة الفرنسية كلغة أجنبية

## Introduction

Le XXI<sup>e</sup> siècle, marqué par l'essor des nouvelles littératies, -qui, par leur construction, leur portée et leurs objectifs diffèrent profondément des

littératies traditionnelles ou conventionnelles forgées avant l'ère numérique, impose une adaptation des pratiques pédagogiques à un environnement numérique où texte et image cohabitent. Dans ce contexte, divers documents artistiques –qu'ils soient écrits, visuels, audio ou audiovisuels, voire *visuverbaux*<sup>1</sup>-, envahissent la salle de classe. Comme le souligne Chavez (1998), les apprenants perçoivent ces documents authentiques comme des outils d'apprentissage plus accessibles et stimulants. Albums de jeunesse, films, animes, vidéos sur YouTube, blogs ou jeux vidéo, de même que l'Art séquentiel, sont désormais intégrés aux pratiques éducatives, malgré leur vocation initialement non pédagogique. L'Art séquentiel connaît une remarquable ascension, avec un succès manifeste tant auprès des maisons d'édition que dans les structures de diffusion comme les librairies et les bibliothèques. Ce genre littéraire offre une lecture dynamique et active, caractérisé par une double nature exigeant une double lecture : visuelle et textuelle, graphique et romanesque. Cette double nature évoque celle de la littérature de jeunesse, qui, depuis les années 1970, associe texte et image pour s'adapter aux compétences émergentes des lecteurs (Soriano, 1975). Ce constat soulève plusieurs enjeux, notamment l'adaptation des méthodes pédagogiques aux évolutions technologiques et culturelles, ainsi que l'exploration du potentiel didactique de l'Art séquentiel comme outil d'engagement authentique et de développement des compétences langagières. Ceci nous amène à formuler le questionnement suivant : en quoi l'intégration de l'Art séquentiel dans l'enseignement des langues étrangères permet-elle de répondre aux défis des nouvelles littératies et d'enrichir l'expérience d'apprentissage des apprenants du XXI<sup>e</sup> siècle, influencés par un environnement numérique et visuel ?

C'est en ce sens que l'intégration de l'Art séquentiel en classe favorise selon nous la pensée critique chez les apprenants car ce dernier façonne le référentiel du lecteur et enrichit son patrimoine culturel, ce qui peut être rapproché à la notion d'« intermédiaire culturel » (Bourdieu, 1984), et de « produit de l'activité sociale » (Bulot, 2007). Il facilite l'exploration des différences culturelles, permettant une immersion dans des contextes

---

<sup>1</sup> L. BOUMENDJEL (2018).

historiques et linguistiques variés. Comme l'indique Boumendjel (2019), l'Art séquentiel constitue un outil didactique puissant pour engager les apprenants de manière authentique et significative. Enfin, la technologie facilite l'accès aux romans graphiques via Internet, rendant ces supports accessibles et exploitables en classe de langue. Leur accessibilité et leur adaptation aux besoins des apprenants et des enseignants en font un outil flexible et innovant. En combinant le plaisir d'enseigner et celui d'apprendre, ces supports rendent les cours plus attrayants pour les lecteurs/apprenants du XXI<sup>e</sup> siècle, profondément influencés par l'ère numérique et visuelle. Cette forme de littérature dynamique et interactive correspond parfaitement à leurs habitudes de consommation multimédia, ce qui stimule leur motivation à participer activement aux cours. En encourageant la lecture active, l'interprétation des codes visuels et narratifs, et la déconstruction des stéréotypes, l'Art séquentiel apparaît comme un puissant vecteur d'acculturation linguistique et critique. De ce fait, développer des compétences telles que la compréhension et l'interprétation des images, permet de décoder les expressions faciales et corporelles, ainsi que les métaphores visuelles et symboliques, ce qui permet de saisir les nuances sociales et littéraires inhérentes à ce genre (T. Simmons, 2003). En effet, l'utilisation de supports visuverbux stimule l'intérêt pour la lecture chez les apprenants, enrichit leur vocabulaire et éveille leur curiosité pour une grande variété de sujets (G. DeVos, 1999). Ces supports peuvent ainsi combler le fossé entre les représentations sociales et les pratiques d'enseignement/apprentissage des langues étrangères, offrant ainsi une passerelle entre le monde de la classe et les repères des apprenants dans la société moderne (L. Boumendjel, 2018 : 279).

Cette réflexion à dominance théorique propose une introspection conceptuelle et critique de l'Art séquentiel en tant qu'outil didactique et support *visuverbal* multimodal, multiforme adapté à l'enseignement et à l'apprentissage des langues. La démarche interdisciplinaire met l'accent sur les dimensions théoriques des multilittératies et de l'Art séquentiel en tant que support pédagogique. L'objectif est de démontrer que, grâce à sa nature multimodale et interactive, l'Art séquentiel favorise le développement de

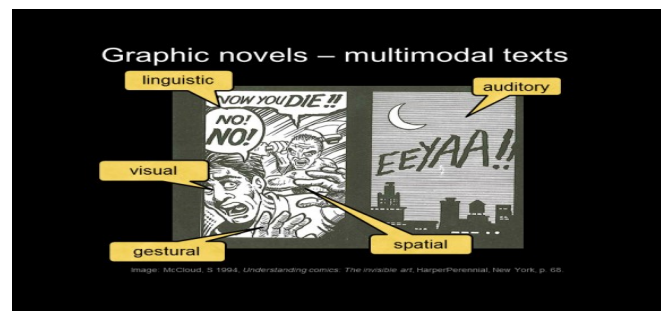
compétences diverses et complémentaires, répondant aux besoins actuels de l'enseignement.

Afin d'illustrer cette étude, des exemples issus de pratiques pédagogiques réelles seront mobilisés. Ces derniers seront examinés à travers le prisme des théories de l'apprentissage multimodal et des multilittératies, permettant une réflexion sur les avantages et les limites de son utilisation en classe.

## 1. L'Art séquentiel, support visuverbal et multimodal

L'Art séquentiel (Eisner, 1985), souvent désigné sous le terme de roman graphique, se caractérise par une association étroite entre texte et images, une combinaison que nous qualifions de « visuverbale » (Boumendjel, 2018). Cette dynamique entre la représentation visuelle, soutenue par un art et un design distincts, et le texte (qu'il s'agisse de dialogues ou de narrations) exige du lecteur une double compétence : l'interprétation visuelle et verbale. Tout comme l'album de jeunesse, la structure iconotextuelle (Nerlich, 1990), offre une lecture bifocale où textes et images interagissent pour créer du sens. Cependant, pour comprendre cette dualité texte/images qui crée une expérience de lecture riche et complexe et adapter ce support à l'enseignement des langues, une littératie multimodale est essentielle.

Figure 1. Le roman graphique, un texte multimodal<sup>2</sup>



---

<sup>2</sup> McCloud, S. 1994, *Understanding comics: The invisible art*, HarperPerennial, New York, p. 68.

L'Art séquentiel repose sur une synergie entre le visuel et le verbal, où les images et les mots se complètent pour transmettre du sens. Cette combinaison permet une lecture dynamique et interactive, où le lecteur est constamment sollicité pour décoder à la fois les éléments graphiques et linguistiques. Cette double lecture est particulièrement pertinente dans le contexte de l'enseignement des langues étrangères, car elle favorise le développement de compétences linguistiques, visuelles et interculturelles (Boumendjel, 2018).

La richesse expressive de l'Art séquentiel réside dans sa capacité à exploiter plusieurs dimensions simultanément. En effet, ce support se distingue par les caractéristiques suivantes :

- Simultanéité du visuel et du verbal : Les images et les textes opèrent de concert, créant une narration fluide et immersive.
- Pluralité linguistique : Les romans graphiques intègrent souvent différents registres de langues, mêlant codes oral et écrit. La langue n'est pas une structure finie et ossifiée. Elle est plurielle marquée par la ou les cultures.
- Diversité thématique : Les thèmes abordés sont variés et englobent des sujets tels que les conflits, la guerre, l'amour, la maladie –dans les autopathographies graphiques, l'éducation, les valeurs et les idéologies.
- Support visuverbal : Les mots et les images sont porteurs de sens, avec des éléments tels que les symboles, les décors, les personnages, les espaces, et les mouvements qui enrichissent la narration.
- Richesse culturelle : l'Art séquentiel sert de catalyseur pour explorer des cultures, l'Histoire, les sciences et des perspectives variées, facilitant ainsi le transfert des connaissances et la compréhension interculturelle.
- Typologie plurielle : Les romans graphiques couvrent une multitude de genres, allant de la science-fiction à la fiction historique et passant par les biographies, la fantaisie, la comédie, les mangas, la romance, les commentaires politiques, les graphic medecine ou authopathographies graphiques et les adaptations de grands classiques, aventure, super héros (comics), etc.

La grande diversité des romans graphiques ne permet pas de les souscrire à un classement ou à une typologie spécifique. À l'instar des romans classiques en prose, d'infinis paramètres peuvent entrer dans sa catégorisation, autant de genres et de sous-genres que de types, de catégories, etc. Cependant, K. Forster (2004), propose la typologie suivante pour mieux appréhender cette variété :

- Human Interest Story : Similaire à la fiction traditionnelle, ces récits se concentrent sur des histoires humaines et émotionnelles.
- Adaptations of Spin-offs-stories : Ces œuvres adaptent des histoires ou des personnages préexistants issus du cinéma, de la littérature ou de la culture populaire.
- Satire (bande dessinées journalistiques ou de reportage). Ces œuvres abordent des questions politiques et sociales.
- Nonfiction : Ces récits racontent des événements historiques ou réels de manière narrative.
- Superhero : Cette catégorie inclut les histoires de super-héros, souvent dotés de pouvoirs surnaturels (Ex : Batman, Spiderman, Hulk, Superman, Les quatre fantastiques, etc.).
- Manga : version japonaise du roman graphique, caractérisé par des styles narratifs distincts.

À la question « *pourquoi les romans graphiques?* », K. Monnin (2013) encourage leur utilisation en mettant en avant leur potentiel en tant qu'outil d'apprentissage. Leur qualité narrative et visuelle, ainsi que leur popularité croissante, en font des supports idéaux pour l'enseignement. En effet, leur nature multimodale permet d'exploiter une variété de compétences, allant de la compréhension linguistique à l'interprétation visuelle, en passant par la sensibilité interculturelle.

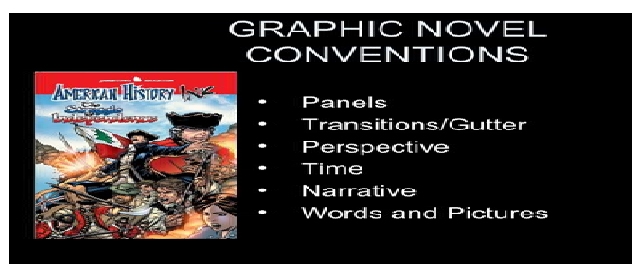
## **2. Langage et métalangage de l'Art séquentiel**

Le roman graphique se distingue des autres formats illustrés par sa structure narrative unique, qui repose sur une juxtaposition délibérée d'images séquencées pour créer du sens. Comme l'explique Scott McCloud (1994), cette séquence d'images, combinée à des éléments textuels, permet de raconter des histoires de manière dynamique et immersive. Cette spécificité distingue les romans graphiques des autres supports multimodaux

(Boumendjel, 2018, p. 18). En effet, un roman graphique ne se contente pas de présenter des images et du texte côte à côte ; il les intègre de manière à ce qu'ils interagissent pour communiquer des idées et des émotions.

Pour introduire l'Art séquentiel dans un cursus, il est primordial de comprendre ses codes de lecture. Ces codes permettent aux apprenants de réfléchir à la manière de lire et d'interpréter ce type de support (A.K. Dallaqua, 2012, D. Gallo & S. Weiner, 2004, S. Pantaleo, 2011). Les lecteurs apprennent ainsi à « visualiser » les illustrations, les mots, les actions ou événements de l'histoire. Cette compétence est nécessaire au décodage des messages visuels et textuels, ainsi qu'à la saisie des nuances narratives et culturelles. La figure ci-dessous illustre les conventions visuelles et structurelles du roman graphique, qui constituent son métalangage. Ces conventions sont essentielles pour comprendre comment les images et les textes interagissent pour créer une narration cohérente.

Figure 2. Conventions du roman graphique<sup>3</sup>



Afin de maximiser les connaissances des enseignants et des apprenants, il est important de maîtriser la terminologie spécifique du roman graphique pour lire, écrire, dire (J. Lawn, 2012). Voici les éléments clés de sa structure :

- Page/Planche : Il s'agit de la page entière d'un roman graphique. Elle est divisée en séquences qui structurent la narration.

---

<sup>3</sup> Accès : <http://image.slidesharecdn.com/graphicnovels-090312140034-phpapp02/95/graphic-novels-8-728.jpg?cb=1236866529>

- Panneau ou case/Panel : Un panneau n'est rien d'autre qu'une icône, une unité visuelle. Disposé dans différentes configurations géométriques, il raconte une partie de l'histoire et contient des personnages, des objets, des lieux, etc. Les panneaux ou panels sont des périphéries visuelles en couleur ou en noir et blanc.
- Gouttière/Gutter : C'est l'espace entre les panneaux. Cet espace laisse place à l'imagination du lecteur, qui doit combler les ellipses narratives en anticipant ou en concluant les événements.
- Bulles à parole ou de réflexion/Speech balloons : Ces bulles affichent au lecteur les énoncés d'un personnage particulier (pensées, dialogues et/ou des effets sonores (onomatopées)) ou les paroles des personnages en interaction. Le langage utilisé repose symboliquement sur une relation commune entre le signifiant (le mot) et le signifié (le sens). La forme et le style de la bulle influencent le sens selon des conventions spécifiques. Par exemple, une enceinte semblable à un nuage définit une image comme étant une pensée.
- Onomatopées : Ce sont les représentations graphiques des sons. L'image des sons n'est pas la même dans toutes les langues. Par exemple, le chant du coq au son unique est reproduit différemment dans une représentation graphique selon la langue : « cock-a-doodle-doo » en anglais, « cocorico » en français, « kikeriki » en allemand, « quiquiriqui » en espagnol, « chicchirichi » en italien et « ko-ke-kok-ko-o » en japonais<sup>4</sup>.

Figure 3. Le coq chante-t-il « cocorico » dans tous les pays?

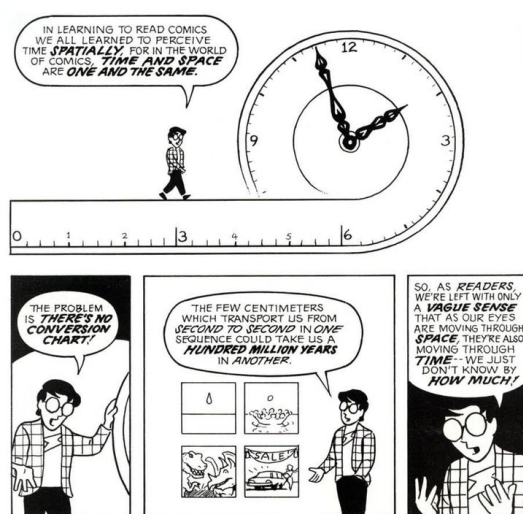
---

<sup>4</sup> Accès : <https://digital.playbacpresse.fr/article/le-coq-chante-t-il-cocorico-dans-tous-les-pays>



Un texte multimodal transmet du sens à travers une combinaison de plusieurs modes de communication. Dans le roman graphique, le sens est créé par l'interaction entre le langage écrit, les images fixes et sa conception spatiale (G. Kress, 2010 : 28). Chaque mode a une fonction spécifique dans le processus de création de sens, et aucun ne véhicule à lui seul l'intégralité du message. De plus, la complexité des relations entre les différents systèmes signifiants ou sémiotiques d'un texte augmente proportionnellement avec le nombre de modes impliqués. Par exemple, une planche du roman graphique combine dynamiquement plusieurs systèmes sémiotiques pour transmettre du sens : qu'il s'agisse de l'image (personnages, objets, lieux, décors, etc.), de mots (la langue utilisée (parlée ou écrite)), de symboles, d'espace et de mouvements (gestes). Cette combinaison de modes permet aux apprenants de s'engager dans des pratiques de construction du sens à travers une optique multiculturelle et multilingue. Cependant, il est important de noter que le langage visuel culturellement distinct, n'est pas transparent et universellement interprété de la même manière. Par exemple, la « croix gammée » a des connotations et dénnotations différentes en Allemagne et en Inde. En Allemagne, elle est associée à l'idéologie nazie, tandis qu'en Inde, elle symbolise la paix et la prospérité. Pour interpréter correctement ce symbole, les apprenants doivent prendre en compte le contexte culturel. La figure ci-dessous, tirée de l'ouvrage de Scott McCloud, illustre les conventions visuelles et narratives du roman graphique, mettant en lumière la manière dont les images et les textes interagissent pour créer du sens.

Figure 4. Understanding Comics with Scott McCloud



Dans un monde de plus en plus numérique, l'Art séquentiel évolue également. Les romans graphiques numériques, tels que les webcomics ou les applications interactives, offrent de nouvelles possibilités pour enrichir l'expérience d'apprentissage. Par exemple, les versions numériques permettent d'intégrer des animations, des sons ou des hyperliens, ce qui rend la narration plus immersive et interactive. De plus, les outils numériques permettent aux apprenants de créer leurs propres récits graphiques, renforçant ainsi leurs compétences linguistiques et créatives tout en les initiant aux technologies modernes.

### 3. L'Art Séquentiel : Miroir des idéologies, de la philosophie et de l'Histoire dans l'enseignement des multilittératies

Le processus d'enseignement du français langue étrangère (FLE) a souvent confronté les enseignants à des défis liés à des facteurs qui inhibent un environnement d'apprentissage optimal. Parmi ces facteurs, les « filtres affectifs », tels que l'anxiété ou le manque de motivation, peuvent limiter l'engagement des apprenants. Dans ce contexte, trouver des méthodes innovantes requiert de nouvelles implications. L'Art séquentiel, par sa combinaison de texte et d'images, a un fort potentiel émotionnel. Les personnages et les récits graphiques permettent aux apprenants de se mettre à la place des autres, développant ainsi leur empathie et leur capacité à

comprendre des expériences différentes des leurs. Les émotions des personnages par exemple, sont souvent exprimées à travers des expressions faciales et des gestes, ce qui aide les apprenants à ressentir et à interpréter ces émotions. De plus, l'aspect visuel et ludique des romans graphiques peut réduire l'anxiété ou la peur de l'erreur chez les apprenants, créant un environnement d'apprentissage plus engageant et moins stressant. Aujourd'hui, face à la réticence des apprenants à lire, comprendre, analyser et synthétiser des textes traditionnels, et compte tenu de leur réceptivité pour les supports numériques et visuels qui sollicitent leurs sens et leur imagination, l'intégration de l'Art séquentiel dans l'enseignement du FLE apparaît comme une alternative prometteuse. Dans ce contexte, les romans graphiques, par leur nature multimodale et visuverbale, offrent une opportunité unique d'aborder des sujets profonds tels que les idéologies, la philosophie ou l'histoire, tout en développant des compétences linguistiques et interculturelles des apprenants.

Les images sont omniprésentes et visibles dans le monde grâce à Internet. Elles sont accessibles partout et à tout moment, ce qui en fait un outil pédagogique particulièrement adapté aux apprenants modernes. Cependant, pour tirer pleinement profit de ces supports, les apprenants doivent être initiés à des codes de lecture spécifiques qui leur permettent de naviguer entre le contenu, la forme et le récit (L. Boumendjel, 2018, p. 133). Ces codes sont essentiels pour déchiffrer les messages, ainsi que pour comprendre les nuances narratives et culturelles.

Dans le roman graphique, le contenu est transmis à travers l'association de texte et d'images. Les bulles à paroles et les légendes fournissent des informations explicatives ou descriptives, tandis que le vocabulaire utilisé dans ces textes expose les apprenants à un lexique varié et contextualisé. De plus, les indices visuels (symboles, icônes, décors) appuient l'interprétation des mots et des situations. Par exemple, une expression faciale ou un geste peut compléter ou nuancer le sens d'un échange, ce qui enrichit la compréhension globale du récit. La forme du roman graphique, avec ses panneaux, ses bulles à parole, ses gouttières et sa mise en page, influence directement la manière dont le sens est perçu et interprété. Par exemple, la disposition des panneaux peut suggérer une progression

temporelle ou spatiale, tandis que les bulles à parole peuvent indiquer des émotions ou des intentions cachées. Les apprenants doivent apprendre à observer comment les actions, les émotions et les ambiances sont représentées visuellement pour construire du sens, inférer des informations ou prédire des événements. En considérant le roman graphique comme un récit, il est également important d'identifier ses éléments constitutifs : le cadre (lieu et époque), les personnages, l'intrigue, ainsi que la structure narrative (début, milieu, fin). Ces éléments permettent aux apprenants de mieux comprendre la logique du récit et de développer des compétences en analyse et en synthèse.

Les romans graphiques, par leur capacité à combiner texte et images, sont des supports particulièrement adaptés pour explorer des questions idéologiques, reflétant les valeurs et les systèmes de pensée d'une époque. En effet, ils permettent de représenter visuellement des concepts complexes et de les ancrer dans des contextes narratifs accessibles. Par exemple, des œuvres comme *Persepolis*<sup>5</sup> de Marjane Satrapi ou *Palestine*<sup>6</sup> de Joe Sacco abordent des thèmes historiques et politiques à travers des récits personnels et visuellement riches. Ces œuvres ne se contentent pas de raconter une histoire ; elles transmettent des messages sur des systèmes de pensée, des valeurs et des luttes sociales, invitant les apprenants à réfléchir sur des enjeux idéologiques tels que la liberté, l'oppression ou l'identité culturelle. D'autres exemples illustrent également la manière dont les romans graphiques peuvent aborder des questions idéologiques complexes :

- *V pour Vendetta*<sup>7</sup> d'Alan Moore et David Lloyd examine les thèmes de l'anarchisme et du totalitarisme dans une dystopie où un régime fasciste contrôle la société. L'œuvre questionne la résistance face à l'oppression politique et invite à réfléchir sur les concepts de liberté individuelle et de justice sociale.

---

<sup>5</sup> *Persepolis* est une série de roman graphique autobiographique de Marjane Satrapi, publiée en quatre volumes entre 2000 et 2003.

<sup>6</sup> *Palestine* de Joe Sacco a été publiée aux États-Unis entre 1993 et 1995, en deux volumes : *Une nation occupée* et *Dans la bande de Gaza*.

<sup>7</sup> *V for Vendetta* d'Alan Moore et David Lloyd, est publié initialement en série de 1982 à 1985, puis en recueil en 1988.

- *American Born Chinese*<sup>8</sup> de Gene Luen Yang aborde les questions d'identité culturelle, de racisme et d'assimilation à travers trois récits entremêlés. Ce récit utilise des métaphores visuelles pour explorer les conflits internes liés à la double identité culturelle.
- *The Arrival* de Shaun Tan<sup>9</sup>, sans utiliser de mots, raconte l'histoire d'un immigrant dans un pays inconnu, explorant les thèmes de l'exil, de l'altérité et de l'intégration culturelle. Son style visuel onirique permet de représenter l'étrangeté de l'expérience migratoire de manière universelle.

En classe de FLE, l'analyse de ces œuvres peut permettre aux apprenants de développer une conscience critique tout en améliorant leur compréhension de la langue. Par exemple, en décodant les symboles visuels, les apprenants peuvent explorer les connotations culturelles et historiques de ces éléments, tout en enrichissant leur vocabulaire et leur compréhension des structures narratives. De plus, ces romans graphiques permettent d'aborder des questions idéologiques universelles telles que les droits humains, l'identité culturelle, la résistance politique et les dynamiques de pouvoir, ouvrant ainsi des espaces de débat et de réflexion interculturelle.

Par ailleurs, l'Art séquentiel, par sa nature hybride (texte et image), se prête également à l'exploration de questions philosophiques. Les romans graphiques peuvent aborder des thèmes universels tels que l'existence, la moralité, la liberté ou la justice, en les ancrant dans des récits visuels et accessibles. Ils explorent des questions philosophiques et métaphysiques à travers des histoires captivantes et des illustrations expressives. Par exemple, *Watchmen*<sup>10</sup> d'Alan Moore et Dave Gibbons explore des dilemmes moraux complexes, notamment à travers le prisme de l'éthique déontologique et utilitariste. D'autres exemples montrent comment les romans graphiques abordent des questions philosophiques profondes :

---

<sup>8</sup> *American Born Chinese* par Gene Luen Yang, est une œuvre qui suit trois histoires entrecroisées, publiée en 2006.

<sup>9</sup> *The Arrival* de Shaun Tan est publié en 2006.

<sup>10</sup> *Watchmen* d'Alan Moore et Dave Gibbons est publié en série limitée de 1986 à 1987.

- *Sandman*<sup>11</sup> de Neil Gaiman explore des questions métaphysiques sur le rêve, le destin, la liberté et l'identité à travers le personnage de Morpheus, le maître des rêves. En mélangeant mythologie, religion et philosophie existentielle, l'œuvre questionne la nature de la réalité et du pouvoir de l'imagination.
- *Daytripper*<sup>12</sup> de Fábio Moon et Gabriel Bá médite sur le sens de la vie et de la mortalité en racontant plusieurs versions de la mort du protagoniste à différents âges, explorant ainsi les choix existentiels et le hasard de l'existence.
- *Logicomix*<sup>13</sup> d'Apostolos Doxiadis et Christos H. Papadimitriou raconte la quête de Bertrand Russell<sup>14</sup> pour les fondements des mathématiques, explorant des questions philosophiques sur la vérité, la logique et les paradoxes de la connaissance.
- *Le Complexe de Dieu*<sup>15</sup> de Serge Lehman et Denis Bajram traite de la création, du pouvoir divin et du libre arbitre dans un univers de science-fiction métaphysique, interrogeant la place de l'humanité face à une intelligence supérieure.
- *Habibi*<sup>16</sup> de Craig Thompson explore des questions sur le destin, la spiritualité, l'amour et la rédemption à travers une narration inspirée de la calligraphie arabe et des récits coraniques, interrogeant ainsi la relation entre le sacré et le profane.
- *Blankets*<sup>17</sup>, également de Craig Thompson, aborde les thèmes de la foi, du doute, de l'amour et de la recherche de soi, en explorant le conflit entre le dogme religieux et l'individualité.

En plus des récits originaux, il existe plusieurs adaptations en roman graphique des œuvres de Shakespeare, qui rendent ses pièces plus

---

<sup>11</sup> *Sandman* de Neil Gaiman est publié en série de 1989 à 1996.

<sup>12</sup> *Daytripper* de Fábio Moon et Gabriel Bá est publié en série limitée de 2010 à 2011.

<sup>13</sup> *Logicomix* d'Apostolos Doxiadis et Christos H. Papadimitriou est publié en 2008.

<sup>14</sup> Bertrand Russell (1872-1970) était un philosophe, mathématicien, logicien et essayiste britannique, largement reconnu comme l'un des penseurs les plus influents du XXe siècle. Il a contribué de manière significative à de nombreux domaines, notamment la logique mathématique, la philosophie analytique, l'épistémologie et la philosophie politique.

<sup>15</sup> *Le Complexe de Dieu* de Serge Lehman et Denis Bajram est publié en 2014.

<sup>16</sup> *Habibi* de Craig Thompson est publié en 2011.

<sup>17</sup> *Blankets* de Craig Thompson est publié en 2003.

accessibles tout en restant fidèles aux textes originaux ou en les modernisant. *Classics Illustrated* permet de faire découvrir les œuvres de Shakespeare aux jeunes lecteurs en respectant les intrigues principales. Gareth Hinds propose une version de *Macbeth* au style sombre et dramatique, tandis que les *Shakespeare Manga* revisitent des classiques tels que *Hamlet*, *Roméo et Juliette* et *Le Songe d'une nuit d'été* en utilisant un style visuel inspiré du manga japonais. *Classical Comics* propose des adaptations en roman graphique de pièces comme *Hamlet*, *Macbeth* et *Roméo et Juliette*, disponibles en trois versions (texte original, texte modernisé et version simplifiée). Plus librement inspirée et inventive, l'approche *Kill Shakespeare* réunit des personnages issus de plusieurs pièces dans une intrigue fantastique.

Au-delà de l'adaptation littéraire, ces œuvres exploitent également le potentiel philosophique de l'art séquentiel en utilisant le langage symbolique des images. En effet, le découpage des scènes, l'agencement des panneaux ou cases et l'utilisation de l'espace visuel permettent une exploration profonde des thématiques shakespeariennes telles que le destin, le pouvoir, l'identité et la condition humaine. Par exemple, dans *Macbeth*, le jeu d'ombres et de lumières souligne la dualité morale du personnage principal et son inexorable descente dans la folie. De même, les silences visuels et les transitions entre les scènes renforcent l'effet dramatique et invitent le lecteur à une réflexion sur le temps et la fatalité, thèmes centraux chez Shakespeare.

En classe de FLE, ces œuvres peuvent servir de point de départ pour des débats philosophiques, où les apprenants sont invités à réfléchir sur des questions existentielles et à exprimer leurs idées en français. Par exemple, *Watchmen* et *V pour Vendetta* peuvent initier des discussions sur l'éthique du pouvoir et de la justice, tandis que *Daytripper* et *Sandman* peuvent encourager des réflexions sur le sens de la vie et l'existence.

Enfin, l'art séquentiel se révèle être un outil narratif privilégié pour raconter et interpréter l'Histoire, permettant une compréhension visuelle et immersive des événements passés. En combinant récits personnels et

contextes historiques, des œuvres comme *Octobre Noir*<sup>18</sup> de Didier Daeninckx et Maco qui mêle fiction et réalité historique pour retracer les événements tragiques du 17 octobre 1961 à Paris -où une manifestation pacifique d'Algériens a été violemment réprimée par la police française sous les ordres du préfet Maurice Papon- ou *La Guerre d'Alan*<sup>19</sup> d'Emmanuel Guibert qui se concentre sur le vécu personnel d'un soldat durant la Seconde Guerre mondiale plutôt que sur l'action militaire, permettent aux apprenants de découvrir des événements historiques à travers des perspectives humaines et émotionnelles.

D'autres exemples illustrent également la force narrative du roman graphique dans la transmission de l'Histoire :

- *Persepolis*<sup>20</sup> de Marjane Satrapi, qui offre un aperçu de la révolution islamique en Iran à travers les yeux d'une jeune fille, permettant aux lecteurs de mieux comprendre les conséquences sociales et culturelles de cet événement historique.
- *L'Art de Voler*<sup>21</sup> d'Antonio Altarriba et Kim, qui explore l'histoire de l'Espagne du XX<sup>e</sup> siècle à travers le parcours du père de l'auteur, de la guerre civile espagnole à la dictature franquiste, offrant ainsi une réflexion sur la résilience face à l'oppression politique.
- *Les Innocents Coupables*<sup>22</sup> de Laurent Galandon et Anlor, qui aborde le thème des bagnes pour enfants en France au début du XX<sup>e</sup> siècle, permettant d'explorer les problématiques sociales et judiciaires de l'époque.

En classe de FLE, ces œuvres peuvent être utilisées pour enseigner non seulement la langue, mais aussi la culture et l'Histoire. Par exemple, l'analyse des images et des textes peut aider les apprenants à comprendre des enjeux politiques et sociaux, tout en les sensibilisant aux différences culturelles. De plus, les récits historiques peuvent susciter des débats sur des thèmes tels que la résistance, la mémoire collective ou les droits de

---

<sup>18</sup> *Octobre Noir* a été publié en 2011 par les éditions Ad Libris.

<sup>19</sup> *La Guerre d'Alan* d'Emmanuel Guibert, est une série qui se compose de trois volumes publiés entre 2000 et 2008.

<sup>20</sup> *Persepolis* de Marjane Satrapi est publié en quatre tomes de 2000 à 2003.

<sup>21</sup> *L'Art de voler* par Antonio Altarriba et illustré par Kim, est publié en 2009.

<sup>22</sup> *Les Innocents Coupables* de Laurent Galandon et Anlor, est publié en 2015.

---

l'homme, renforçant ainsi la dimension interculturelle de l'apprentissage. En analysant ces œuvres, les apprenants peuvent explorer des perspectives historiques multiples et développer une conscience historique.

#### **4. Spécificité culturelle et optimisation de la littératie visuelle**

L'un des défis majeurs dans l'enseignement des langues étrangères réside dans la spécificité culturelle des supports utilisés. En effet, les conventions picturales et visuelles varient d'une culture à l'autre, ce qui signifie qu'un apprenant peut maîtriser l'interprétation des images de sa propre culture tout en rencontrant des difficultés face aux représentations visuelles de la culture cible. Par exemple, un symbole ou une icône peut revêtir des significations différentes selon les contextes culturels, soulignant ainsi la nécessité de développer une littératie visuelle interculturelle.

L'Art séquentiel, en tant que support multimodal, offre une solution pertinente à ce défi grâce à sa capacité à représenter visuellement des contextes culturels spécifiques. Des œuvres comme *Persepolis* de Marjane Satrapi ou autres ouvrent une fenêtre sur des réalités sociales et historiques variées, permettant aux apprenants de découvrir des cultures différentes tout en développant une conscience interculturelle. En analysant les symboles, les styles vestimentaires ou les pratiques sociales représentés dans ces récits graphiques, les apprenants peuvent comparer ces éléments avec leur propre culture, déconstruire les stéréotypes et approfondir leur compréhension nuancée des différences culturelles.

Cependant, pour tirer pleinement profit de l'Art séquentiel dans l'enseignement du FLE, il est indispensable de développer chez les apprenants une littératie visuelle qui leur permet de décoder les conventions picturales et les symboles culturels. En apprenant à interpréter ces éléments, les apprenants peuvent mieux comprendre les nuances des œuvres mises à l'étude et ainsi renforcer leur compétence interculturelle.

Pour intégrer efficacement l'Art séquentiel dans l'enseignement du FLE, plusieurs compétences doivent être développées :

- Interprétation visuelle : Décoder les images, les symboles et les indices visuels pour comprendre leur signification culturelle et historique.
- Analyse narrative : Identifier les éléments constitutifs du récit (cadre, personnages, intrigue) et comprendre leur rôle dans la transmission des messages philosophiques et idéologiques.
- Compétence interculturelle : Appréhender et apprécier les différences culturelles dans la représentation visuelle et textuelle afin de déconstruire les stéréotypes.
- Expression orale et écrite : Discuter et analyser les œuvres graphiques avec leurs pairs, en utilisant un vocabulaire approprié et en formulant des arguments cohérents.

L'Art séquentiel, par sa nature multimodale et visuverbale, touche plusieurs dimensions dans l'exploitation des intelligences multiples (D. Jacobs, 2007). En effet, sa structure établit un contact entre différents modes de communication : « *linguistic, audio, visual, gestual, and special modes* » (D. Jacobs, 2007 : 21). Cette diversité fait du roman graphique un outil pédagogique adaptable -doté d'une composante linguistique, visuelle, audio, gestuelle, spatiale, etc.- à tous les profils d'apprenants, qu'ils soient plus sensibles aux stimuli visuels, auditifs ou kinesthésiques. Pour exploiter pleinement ce potentiel, il est essentiel de développer la littératie visuelle des apprenants, c'est-à-dire leur capacité à décoder, interpréter et créer du sens à partir d'images et de textes combinés.

Pour favoriser l'acquisition de la littératie visuelle, une approche proactive est nécessaire. Les apprenants sont invités à lire le roman graphique avant de venir en classe, ce qui leur permet de se familiariser avec les codes visuels et narratifs spécifiques à ce genre. En classe, les enseignants peuvent proposer des tâches variées visant à développer des compétences multiples :

- Compétences linguistiques : Analyse grammaticale, enrichissement lexical, compréhension et expression orales et écrites.
- Compétences esthétiques littéraires : Appréciation des choix artistiques, analyse des styles graphiques et des techniques narratives.

- Compétences communicatives interculturelles : Décodage des symboles culturels, comparaison des contextes socioculturels, réflexion sur les différences et similitudes entre les cultures.

Pour illustrer cette approche, voici quelques exemples de tâches pédagogiques qui peuvent être mises en œuvre :

1. Écriture créative : Cette tâche se concentre sur la compétence linguistique et consiste à demander aux apprenants d'écrire ou de dessiner la fin d'une histoire, ou d'imaginer une suite. Par exemple, après avoir lu un extrait d'un roman graphique, les apprenants pourraient être invités à créer une nouvelle planche qui prolonge l'histoire, en respectant les codes visuels et narratifs du genre.
2. Identification des conventions culturelles : Cette tâche vise à développer la compétence communicative interculturelle. Par exemple, dans *Persepolis* de Marjane Satrapi, les apprenants peuvent être amenés à identifier et à analyser les conventions culturelles spécifiques à l'Iran, telles que les styles vestimentaires (le tchador noir), les symboles (les tulipes), ou les pratiques religieuses. Ils peuvent également comparer ces éléments avec ceux de leur propre culture, en dégagant les différences et les similitudes.
3. Analyse comparative : Les apprenants peuvent être invités à comparer des éléments culturels ou historiques représentés dans le roman graphique avec des références extérieures. Par exemple, dans *Persepolis*, la transposition de la toile de Michel-Ange pour le concours d'entrée à la faculté peut être analysée en détail. Les apprenants peuvent explorer les choix artistiques de l'auteure, les symboles utilisés et les messages véhiculés, tout en les comparant avec l'œuvre originale.

La figure ci-dessous illustre un exemple de panneau extrait de *Persepolis*, qui peut servir de point de départ pour une analyse détaillée. Les apprenants peuvent observer les éléments visuels (personnages, décors, symboles) et les relier au texte pour construire une interprétation globale de la scène. Cette analyse peut ensuite déboucher sur une discussion plus large sur les thèmes abordés dans l'œuvre, tels que l'identité, la résistance ou la mémoire collective.

Figure 4. *Persepolis*, Volume 4, planche 38, panneaux 3.



Enfin, l'analyse d'une case ou d'un panneau spécifique peut servir de point de départ pour une réflexion approfondie. Par exemple, le panneau ci-dessous évoquant des figures historiques (Yasser Arafat, Fidel Castro, les révolutionnaires vietnamiens) et philosophiques (Marx, Descartes), ainsi qu'une citation sur le matérialisme dialectique, peut être utilisée pour identifier les éléments visuels et textuels, analyser les références historiques et idéologiques, et discuter de la pertinence philosophique de la citation. Ces activités montrent comment un seul panneau de roman graphique peut offrir une myriade de possibilités d'exploitation pédagogique, en fonction des objectifs définis par l'enseignant, tout en renforçant la littératie visuelle et les compétences critiques des apprenants.

Figure 5. *Persepolis*, Volume 1, planche 11.



Les apprenants peuvent être invités à :

- Identifier les éléments visuels et textuels.
- Analyser les références historiques et idéologiques.
- Discuter de la citation philosophique et de sa pertinence dans le contexte de l'œuvre.
- Comparer les perspectives de Marx et de Descartes sur la réalité matérielle.

## Conclusion

Décloisonner la filiation traditionnelle au textualisme, qui réduit l'œuvre littéraire à sa dimension textuelle, permet de révéler la richesse ontologique de la littérature visuelle. L'Art séquentiel, par sa multimodalité et son hybridité narrative, ouvre un champ de lecture où texte et image interagissent pour produire un sens complexe et polysémique (McCloud, 1993 ; Groensteen, 1999). Cette approche dépasse la dichotomie texte-image pour explorer une narrativité visuelle qui participe pleinement à la construction du sens, tout en répondant aux défis des nouvelles littératies dans un monde de plus en plus numérique et visuel.

En tant que support multimodal, l'Art séquentiel s'impose comme un outil pédagogique innovant, adapté aux besoins des apprenants du XXI<sup>e</sup> siècle. Par son attrait esthétique et narratif, il favorise le développement des compétences linguistiques, tout en stimulant la réflexion critique et l'autonomie des apprenants (Burger, 2018 ; O'English et al., 2006). Sa richesse culturelle et historique en fait également un vecteur puissant de compétences interculturelles, permettant une exploration des représentations culturelles et des valeurs à travers des récits graphiques contextualisés. Ainsi, il répond à la problématique centrale de cette étude : en quoi l'intégration de l'Art séquentiel dans l'enseignement des langues étrangères peut-elle enrichir l'expérience d'apprentissage des apprenants du XXI<sup>e</sup> siècle ?

La littérarité graphique, telle que définie par Viviane Alary (2018) et inspirée des travaux de Fresnault-Deruelle (1972), met en lumière la dimension iconotextuelle de l'Art séquentiel. Cette approche révèle une poétique visuelle fondée sur un jeu subtil entre le plein et le vide, le monstratif et l'elliptique. Les gouttières, par exemple, ne sont plus seulement des espaces fonctionnels, mais deviennent des lieux de création de sens, invitant le lecteur à participer activement à la construction du récit (Groensteen, 1999). Cette narration visuverbale engage le lecteur dans un processus actif de décodage et d'interprétation, favorisant ainsi le développement d'une littératie visuelle approfondie (Serafini, 2014).

Dans le cadre de l'enseignement du Français Langue Étrangère (FLE), l'Art séquentiel se révèle être un outil didactique polyvalent, capable de divertir tout en instruisant (O'Sullivan, 2013). Le didactisme, issu du grec *didaktikós* (« habile à enseigner »), trouve ses racines dans les traditions orales où les paraboles et les mythes servaient à la fois de divertissement et de leçons de morale. De même, l'Art séquentiel, par son potentiel narratif et visuel, stimule l'imagination créatrice, développe une appréciation de l'art, favorise la discussion critique et permet d'extirper le sens des phénomènes visuels. En confrontant les apprenants à des récits non standardisés, porteurs d'une signature stylistique et d'une vision du monde singulière, il les encourage à développer un regard réflexif et une pensée complexe.

À cet effet, l'intégration du roman graphique dans l'enseignement du FLE ouvre la voie à une pédagogie innovante, où la créativité narrative, les compétences linguistiques et le dialogue interculturel se renforcent mutuellement (Frey & Fisher, 2008). La structure narrative du roman graphique, construite sur un triptyque entre le langage, la construction du sens et l'émotion, engage le lecteur/apprenant dans un processus interactif qui mobilise des considérations historiques, sociales et culturelles (Richardson, 2006 ; Weaver, 2011). Ce support narratif hybride constitue ainsi une passerelle vers des œuvres littéraires plus complexes, tout en préparant les apprenants à naviguer dans un monde où les textes visuels occupent une place centrale.

Boumendjel (2018 : 134-135) souligne plusieurs objectifs qui visent à développer chez les apprenants la capacité de passer de l'observation à l'interprétation, favorisant ainsi une appréciation spécifique du support multimodal. Parmi ces objectifs, figurent notamment :

- Créer des conditions naturelles de communication dans l'apprentissage des langues ;
- Produire des discours significatifs en situation d'apprentissage ;
- Se familiariser avec les systèmes sémiotiques (association images/textes), comprendre les textes multimodaux et développer des compétences culturelles et discursives ;
- Comprendre les éléments de structure linguistique (phrases nominales, ponctuation, cohésion lexicale) ;

- Étudier le vocabulaire, la grammaire, la syntaxe et les éléments paralinguistiques de la langue orale et écrite ;
- Analyser la structure narrative du roman graphique : décor, personnages, conflit, action, résolution, points de vue, voix, temps, etc. ;
- Promouvoir l'autonomie dans l'apprentissage en stimulant la pensée critique, l'imagination créatrice et l'analyse ;
- Favoriser la communication sociale à travers la collaboration, l'interaction, et la responsabilité ;
- Encourager la métacognition par l'auto-réflexion et l'évaluation ;
- Sensibiliser aux enjeux mondiaux et éduquer à la diversité culturelle.
- Ces objectifs convergent vers plusieurs finalités essentielles :
- Développer des compétences de haut niveau, permettant d'exploiter le langage et l'image sous différentes formes pour lire, écrire, écouter, parler, voir, représenter et penser de manière critique (Hébert & Lafontaine, 2010 : 4) ;
- Cultiver une curiosité intellectuelle, une ouverture d'esprit favorisant l'imagination de nouvelles possibilités, ainsi qu'une volonté de participer à des expériences culturelles enrichissantes (CERCL, 2018 : 12).

Bien que l'Art séquentiel offre de nombreuses possibilités pédagogiques, il est important de reconnaître ses limites. Par exemple, la complexité des codes visuels peut poser des défis pour certains apprenants, en particulier ceux qui ne sont pas familiers avec ce genre. De plus, certaines œuvres peuvent véhiculer des représentations stéréotypées ou simplifiées des cultures, ce qui nécessite une analyse critique de la part des enseignants et des apprenants. En intégrant ces perspectives critiques, l'Art séquentiel peut être utilisé de manière plus nuancée et réfléchie dans l'enseignement du FLE.

En somme, l'Art séquentiel, par sa richesse ontologique et pédagogique, offre une réponse pertinente aux défis des nouvelles littératies. Il invite à repenser les frontières entre texte et image, entre littérature et art visuel, et entre enseignement et apprentissage. En décloisonnant les approches traditionnelles, il ouvre la voie à une ontologie de la littérature visuelle qui

enrichit non seulement l'enseignement des langues, mais aussi notre compréhension des modes de communication dans un monde en mutation. Enfin, l'intégration de l'Art séquentiel dans l'enseignement du FLE ouvre la voie à de nouvelles avenues de recherche et de pratique pédagogique. Par exemple, des études pourraient explorer l'impact des romans graphiques sur la motivation des apprenants ou leur rôle dans l'enseignement à distance. De plus, les innovations technologiques, telles que les romans graphiques interactifs, pourraient offrir de nouvelles possibilités pour enrichir l'expérience d'apprentissage. En décroissant les approches traditionnelles, l'Art séquentiel invite à repenser les frontières entre texte et image, entre littérature et art visuel, et entre enseignement et apprentissage.

## Références bibliographiques

### 1. Livres

- Bourdieu, P. (1984). *Homo academicus*. Paris : Minuit.
- Burger, A. (Éd.). (2018). *Teaching graphic novels in the English classroom*. Cham : Springer.
- Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. Tamarac, FL : Poorhouse Press.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Londres ; New York : Routledge.
- McCloud, S. (1994). *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York : Harper Perennial.
- Monnin, K. (2013). *Teaching Reading Comprehension with Graphic Texts*. North Mankato, MN : Capstone.
- Serafini, F. (2014). *Reading the visual: An introduction to teaching multimodal literacy*. New York : Teachers College Press.
- Soriano, M. (1975). *Les contes de Perrault : culture savante et traditions populaires*. Paris : Gallimard.

### 2. Articles de revue

- Boumendjel, L. (2019). Le roman graphique, une nouvelle démarche didactique pour une appropriation plus souple du FLE. *Revue Expressions*, (9).

- Chavez, M. M. T. (1998). Learner's perspectives on authenticity. *International Review of Applied Linguistics in Language Teaching*, 36(4), 227–306.
- Dallacqua, A. K. (2012). Exploring literary devices in graphic novels. *Language Arts*, 89(6), 365–378.
- Devos, G. (1999). How to choose graphic novels. *Quill and Quire*, 65(1), 44.
- Forster, K. (2004). Graphic novels in libraries: An expert's opinion. *Library Media Connection*, 23(3), 35–37.
- Jacobs, D. (2007). More than words: Comics as a means of teaching multiple literacies. *English Journal*, 96(3), 19–25.
- Lawn, J. (2012). Frame by frame: Understanding the appeal of the graphic novel for the middle years. *Literacy Learning: The Middle Years*, 20(1), 26–36.
- O'English, L., Matthews, J. G., & Lindsay, E. B. (2006). Graphic novels in academic libraries: From Maus to manga and beyond. *The Journal of Academic Librarianship*, 32(2), 173–182.
- Pantaleo, S. (2011). Grade 7 students reading graphic novels: "You need to do a lot of thinking." *English in Education*, 45(2), 113–131.
- Simmons, T. (2003). Comic books in my library? *PNLA Quarterly*, 67(12), 20.
- Weiner, S. (2004). Show, don't tell: Graphic novels in the classroom. *English Journal*, 94(2), 114–117.

### 3. Chapitres d'ouvrage

- Bulot, Th. (2007). Culture urbaine et diversité sociolinguistique : une identité en mouvement entre le local et le global. Dans B. Zongo (Éd.), *L'écho de ma langue. Enjeux sociaux et culturels de la diversité des langues* (pp. 31–37). Confluence/TamTam59. [En ligne] <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00608595/document>
- Hébert, M., & Lafontaine, L. (2010). Littératie et école inclusive : Un double défi pour l'école d'aujourd'hui. Dans M. Hébert & L. Lafontaine (Éds.), *Littératie et inclusion : Outils pédagogiques* (pp. 1–10). Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Nerlich, M. (1990). Qu'est-ce qu'un iconotexte ? Réflexions sur le rapport texte-image photographique dans *La femme se découvre* d'Evelyne Sinnassamy. Dans A. Montandon (Dir.), *Iconotextes* (pp. xx–xx). Paris : Ophrys.

#### 4. Thèses

- Boumendjel, L. (2018). *Le roman graphique : support pour développer l'oral chez les étudiants de Licence de français* [Mémoire de master, Université Constantine 1, Algérie]. Sous la direction de Pr. Laarem Guidoum.

#### 5. Ressources en ligne

- Serafini, F. (2014). *Reading the visual: An introduction to teaching multimodal literacy*. Teachers College Press.  
<https://doi.org/10.1002/trtr.1294>
- Jacobs, D. (2007). More than words: Comics as a means of teaching multiple literacies. *English Journal*, 96(3), 19–25. Récupéré de :  
<http://web.ebscohost.com/pluma>