

La bande dessinée, un drôle de genre !

« La lecture d'une bande dessinée m'est toujours apparue aussi intéressante que la lecture d'un roman ou la vision d'un film. Je n'ai jamais pensé que lire une bande dessinée était une perte de temps ou le fait de s'intéresser à un art mineur. D'ailleurs je n'ai jamais aimé la hiérarchie, mot que j'ai souvent entendu dans ma famille. » (Alain Resnais, à la sortie de son film *La vie est un roman* dont il a confié les décors à Enki Bilal (C&C BD n° 7), extrait de *Images pour un film*, Dargaud, 1983).

La bande dessinée pourrait donc *se lire*, contrairement à l'idée répandue chez nombre de parents se lamentant de voir leurs enfants plongés dans ces diaboliques *bédés* qui, selon eux, les détourneraient de LA lecture.

Depuis 1929 (âge d'or des *comics*), l'expression, qui s'est répandue au milieu des années cinquante (âge d'or de l'école franco-belge), désigne « *une suite de dessins qui racontent une même histoire ou présentent un même personnage (dans un journal, une publication)* », une « *séquence d'images accompagnées d'un texte relatant une action dont le déroulement temporel s'effectue par bonds successifs d'une image à une autre sans que s'interrompent ni la continuité du récit ni la présence des personnages.* » (Le Robert, 1993)

Dans son introduction à *La bande dessinée* (« Que sais-je », PUF, 1985), Annie Baron-Carvais étudie l'évolution des définitions depuis les années 50 et en propose la synthèse suivante : « *succession de dessins juxtaposés destinés à traduire un récit, un message, pour divertir ou transmettre un message.* »

Quelle que soit la formulation, le lexique des trois définitions est emprunté au **genre narratif** (« *racontent une histoire* », « *texte relatant une action* », « *récit* »), à l'**art graphique** (« *dessins* ») et à une **temporalité particulière** (« *suite* », « *séquence* », « *succession* »). La troisième, toutefois, ne fait pas référence à la présence de personnages, mais à la transmission d'un message et envisage donc aussi la bande dessinée comme *medium*, support de communication pouvant servir à tout : propagande, prophylaxie, publicité, pédagogie, etc. Nous ne la suivons pas dans cette voie, nous limitant au **genre narratif, graphique, séquentiel**, baptisé **9^e art** en 1961, soit 130 ans environ après sa naissance en Suisse, sa croissance en France, son épanouissement en Amérique et sa prolifération planétaire.

Un *drôle* de genre dont la généalogie permet de dessiner les contours avant d'en préciser la spécificité.

I. Généalogie du genre

La bande dessinée, que son inventeur le Genevois **Rodolphe Töpffer** (1799-1846), écrivain et fils de peintre, baptisa *littérature en estampes*, naît – comme le roman policier – au cours de la première moitié du XIX^e siècle, au moment de l’apogée du courant romantique français dans les années 1830. Elle est **destinée aux adultes** et publiée en **albums**. Töpffer invente le récit fait de **cases** et imbrique textes et images à l’intérieur des cases ; le texte est écrit à la main, le dessin emprunte à l’art de la caricature, l’action y est découpée en **séquences** dynamiques et le ton toujours humoristique. Chacun des volumes – réalisé selon une variante du **procédé lithographique** utilisé dans la presse – raconte les mésaventures comiques d’un personnage inventé.

« Les dessins sans le texte n’auraient qu’une signification obscure ; le texte sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman d’autant plus original qu’il ne ressemble pas mieux à un roman qu’à autre chose. » (Töpffer, 1837)

Nouveau genre qui connaît immédiatement un immense succès public.

1. De l’estampe à la vignette (1833-1896)

De nombreux albums paraissent en France dans la lignée satirique de ceux de Töpffer. Leur style s’apparente au dessin d’humour qu’on trouve au sommaire des journaux satiriques et des quotidiens populaires (C&C n° 86, chap. VIII). Ce sont les mêmes artistes que l’on retrouve dans les gravures illustrant la littérature classique (ex. : Gustave Doré pour Balzac) et dans la presse satirique en pleine expansion (*L’Assiette au beurre* met à contribution Valloton, Steinlein, Van Dongen et bien d’autres). Dans le même temps, se développe en Allemagne une presse satirique où s’illustre **Wilhelm Busch** qui met en images l’histoire d’une souris perturbatrice et, surtout, les aventures de deux gamins insupportables, *Max und Moritz* (1865), dont on retrouvera l’influence dans les aventures de *Pim, Pam, Poum* (Rudolf Dirks, 1897), série commercialisée plus tard en France par *Le Journal de Mickey*.

Auparavant, le professeur d’université, George Colomb, dit **Christophe**, aura fixé pour longtemps les conventions du genre et lancé du même coup la **presse enfantine illustrée** en publiant chaque semaine, à partir de 1889, dans *Le Petit Français illustré* d’Armand Colin, le feuilleton des aventures de *La Famille Fenouillard*, *Les Facéties du Sapeur Cammner*, *L’idée fixe du savant Cosinus*.

Dès lors, le périodique tend à remplacer l’album comme support de la bande dessinée, traduction partielle de *comic strip*, dont l’essor va coïncider avec celui de la presse à grand tirage. Là où l’usage anglais privilégie la **nature humoristique** des contenus (les *comics* sont aussi des *funnies*), le français et l’allemand (*Bildergeschichte*), soulignent la **nature graphique** du genre (« histoire dessinée », « récit en images »), tandis que l’espagnol n’en conserve que le **caractère narratif** (*historietas*) et l’italien la bulle (*fumetti*) ; seul le chinois

rend compte du caractère **séquentiel** de la bande dessinée (*lian huan hua* pouvant se traduire par « images liées »).

L'apparition de **la première bulle**, le 5 octobre 1896, dans un dessin de Richard **Outcault** paru dans le supplément dominical en couleur du *New York World* (aventures d'un gamin chauve, vêtu d'une chemise de nuit jaune : *The Yellow Kid*), marque une étape importante dans l'évolution du genre : tous les quotidiens à grand tirage voudront leurs *funnies* pour leurs suppléments illustrés hebdomadaires.

2. Des comic strips aux comic books (1896-1945)

Pas plus que les premiers albums les *funnies* ne s'adressent aux enfants : ce ne sont pas eux qui lisent le *New York World*, le *New York Journal*, ou le *Chicago Tribune*. Mais ce sont eux les héros facétieux des histoires. Après son *Yellow Kid*, Outcault popularise *Buster Brown* (1902) dont chaque aventure farcesque est ponctuée d'un châtiment corporel (une fessée, le plus souvent) et se conclut par une déclaration solennelle du garnement (promesse d'être sage). L'onirisme s'ajoute au burlesque avec les aventures de *Little Nemo in Slumberland* que Winsor **Mc Cay** (1905) donne au *New York Herald*. Chaque aventure de Little Nemo se termine par sa chute (et son réveil) à la dernière image. Les audaces narratives et graphiques de Mc Cay (glissements du réel au rêve, métamorphoses corporelles et perspectives vertigineuses) ont marqué des générations de dessinateurs : Moebius et Hayao Miyazaki ont coutume de lui rendre hommage. Un autre grand artiste commence sa carrière de peintre par ces *sunday funnies* : Lyonel **Feininger** (futur membre des groupes *Bauhaus*, *Die Brücke*, et *Der Blaue Reiter*) raconte les aventures des *Kin-der-Kids* et le *Wee Willy Winkie's World* dans le supplément illustré en couleurs du *Chicago Sunday Tribune* (1906).

Le premier *syndicate* (agence de presse) chargé de commercialiser les *comic strips* est créé en 1914 par William Randolph Hearst, propriétaire du *New York Journal*. Les séries se multiplient et glissent d'un support à l'autre : du cinéma d'animation (*cartoon*) à la bande dessinée, de la bande dessinée au fascicule (*comic book*). Les registres se diversifient : la poésie se mêle à la fantaisie dans les aventures de *Félix le chat* (1923) d'abord dessinées pour le cinéma par Pat **Sullivan**. Les deux vedettes incontestées des années folles sont *Mickey Mouse*, créé pour le cinéma par Walt **Disney** (1928) et *Popeye the sailorman*, créé par Elric Crisler **Segar** pour les magazines du groupe Hearst (1929). Alors que le débrouillard Mickey Mouse incarne l'Américain moyen qui sait toujours se tirer d'un mauvais pas avec le sourire, le colérique Popeye fait plutôt figure de marginal par son physique, son langage et son caractère.

Leur apparition coïncide avec l'avènement d'un nouveau type de récit au graphisme plus réaliste, aux scénarios plus dramatiques : une nouvelle génération de héros, les **aventuriers**, envahit la bande dessinée, le cinéma et la littérature. Dépression et « montée des périls » assurent le succès des *adventure-strips*. Mickey et Popeye poursuivent leur carrière au

cinéma et, plus tard, en Europe, dans les illustrés pour la jeunesse qui traduisent les *comics* américains (lancement du *Journal de Mickey* en 1934). Les nouveaux héros s'appellent Tarzan ou Prince Valiant (Harold Foster), Buck Rogers (Philipp Nowland) ou Flash Gordon alias Guy l'Éclair, Jungle Jim (Alex Raymond) ou encore Dick Tracy (Chester Gould) et *Terry and the Pirates* (Milton Caniff).

Le renom de ces aventuriers américains ne doit pas faire oublier la naissance, en 1924, sous le crayon de George Rémi, d'un boy-scout belge prototype du plus célèbre aventurier de tous les temps : **Tintin** ! Celui-ci commence sa carrière *Au pays des Soviets*, dans le journal belge *Le Petit Vingtième* du 10 janvier 1929 – acte fondateur de l'école franco-belge, représentative de l'esthétique de « la ligne claire ».

Alors que la crise économique s'estompe et que se dessine le spectre d'une deuxième guerre mondiale, le héros aventurier s'efface partiellement devant le **super héros** qui bénéficie d'un support autonome, les **comic books** *Superman* (Siegel et Shuster), *Batman* (Bob Kane), *Wonder Woman* (Marston), *Mandrake* (Falk) et *The Phantom* (Moore) servent d'antidote ou de catharsis à la terreur... Ces valeureux champions de l'Amérique ont eu une descendance nombreuse – également génératrice de superproductions hollywoodiennes : *The Fantastic Four*, *The Incredible Hulk*, *X-Men*...

À la veille de la guerre, les *comic books* ont envahi l'Europe dans le sillage de Mickey, balayant la presse illustrée française, pourtant bien développée avec *Le Bon Vivant*, *La Jeunesse illustrée* et *Les Belles images* (1904), lancés par Arthème **Fayard**, père du canard **Gédéon** (1923) et de la Vache-qui-rit. Joseph **Pinchon** immortalise *Bécassine* dans *La Semaine de Suzette* (1905), hebdomadaire s'adressant à un public de jeunes filles, tandis que son rival, *L'Épatant* (1908), vante les exploits des *Pieds Nickelés*, de Louis **Forton**, qui plaisent aux garçons. C'est dans *Le Petit Illustré* que Forton livre les aventures d'un autre sympathique filou, *Bibi Fricotin* (1924), et dans *Le Dimanche illustré* qu'Alain **Saint-Ogan** inaugure les aventures de *Zig et Puce* et de leur pingouin Alfred (1925). Œuvre charnière dans l'histoire de la bande dessinée, elle témoigne à la fois de la tradition française des histoires dessinées et des *comic strips* : **systématisation de l'emploi de la bulle**, comme dans les *funnies*, et rôle important attribué à l'**animal compagnon** du héros.

Un siècle après sa naissance, la bande dessinée a trouvé, des deux côtés de l'Atlantique, une audience exceptionnelle grâce à la presse populaire et à quelques éditeurs spécialisés qui regroupent les « bandes » en albums selon un schéma toujours en usage. Elle s'est également constitué en art spécifique que ni les dictionnaires, ni les artistes ne parviennent à définir autrement que par périphrases approximatives. Pourtant, si la terminologie est encore floue, les techniques narratives, propres au 9^e art, sont, elles, parfaitement définies.

Ni les restrictions dues à la guerre (pénurie de papier), ni les diverses censures ne freinent longtemps son expansion. Quant au protectionnisme d'après-guerre qui entend moraliser la

presse enfantine et limiter l'importation de BD américaines (loi du 16 juillet 1949), il a pour effet de stimuler une production européenne dominée par les journaux belges. Ceux-ci sont répartis en deux écoles : celle de **Marcinelle**, à l'œuvre dans *Spirou* (lancé en 1938 en Belgique et en 1946 en France) et celle de **Bruxelles** à l'œuvre dans *Tintin* (lancé en 1948).

3. Des comix aux romans graphiques (1946-1978)

La différence entre les deux écoles belges est d'ordre esthétique : l'équipe de *Spirou*, rassemblée autour de **Franquin**, **Morris**, **Peyo**, **Jijé**, se caractérise par un graphisme dynamique, des bulles rondes, une tonalité humoristique, et s'inspire clairement du dessin animé.

L'esthétique de *Tintin*, dont les piliers les plus célèbres – outre **Hergé** – sont Edgar P. **Jacobs** (*Blake et Mortimer*), Paul **Cuvelier** (*Corentin*), Jacques **Martin** (*Alix*) et Willy **Vandersteen** (*Bob et Bobette*), est caractérisée par un graphisme à la fois plus réaliste et plus statique. Les bulles y sont le plus souvent rectangulaires et le récit dramatique.

Les illustrés français témoignent des clivages idéologiques de l'après-guerre : *Coq Hardi* s'inspire de l'expérience du maquis de son auteur **Marjac** (Jacques Dumas) ; *Vaillant*, qui regroupe les bandes de *Pif le chien* parues dans le quotidien communiste *L'Humanité*, publie de grands récits de science fiction. C'est dans cet illustré, devenu à la fin des années soixante *Pif gadget*, que le **Corto Maltese** d'Hugo **Pratt** commence son époustouflante carrière (C&C BD n° 2 et 3). La presse d'obédience catholique n'est pas en reste : le succès de *Bayard* (lancé, comme *Vaillant*, avant-guerre) repose en partie sur ses récits d'aventure, de *Thierry de Royaumont*, fresque médiévale, à *Fripounet et Marisette*.

La grande presse quotidienne d'après guerre généralise le recours aux bandes dessinées : *Pif le chien* dans *L'Humanité*, le *Professeur Nimbus* dans *Le Journal* et *Lariflette* dans *Ouest-France*. À cette offre très diversifiée, il faut ajouter les populaires et bons marchés « **petits formats** » qu'on appelle aussi « fascicules de gare » et qui proposent des récits complets parfois traduits de *comic books* américains ou de *fumetti* italiens (*Diabolik*, *Blek le Roc*, *Cap'tain Swing*, etc.) C'est dans ce contexte foisonnant que se produit la déflagration **Pilote**. L'hebdomadaire, lancé le 29 octobre 1959 avec le soutien de Radio-Luxembourg et avec à sa tête **Goscinny**, entouré au départ d'**Uderzo**, de **Charlier** (scénariste) et de **Giraud** (dessinateur), bouleverse à la fois les conventions de la presse illustrée pour la jeunesse (les parents aussi lisent *Pilote* !) et les codes narratifs de la bande dessinée. C'est dans le premier numéro de *Pilote* qu'Astérix a vu le jour (dessins d'**Uderzo**), que Lucky Luke (dessins de **Morris**) poursuit sa carrière de *lonesome cow-boy* commencée dans *Spirou* et qu'*Iznogoud* (dessins de **Tabary**) rêve d'être calife à la place du calife. Toutes les nouvelles séries inaugurées alors sont devenues des classiques : le *Lieutenant Blueberry* de **Charlier** et **Giraud**, le *Valerian agent spatio-temporel* de **Christin** et **Mézières**, l'*Achille Talon* de **Greg**, le Philémon de **Fred**, le *Lone Sloane* de **Druillet**, le *Concombre masqué* de **Mandryka**.

On est loin du « modèle belge » des origines (les premiers lecteurs de *Pilote* ont grandi) ; le public s'est élargi, les sujets se sont diversifiés : politique, social, érotisme ont droit de cité et bénéficient de supports autonomes. Cet élargissement a pour effet de sortir la bande dessinée du domaine de la « sous-culture » pour en faire un manifeste de la « contre-culture ». En 1971, une chaire d'histoire de la BD est créée à la Sorbonne Paris I. Fin 1972, la ville d'Angoulême organise une exposition sur la BD intitulée *Dix millions d'images*. Le succès est phénoménal : la ville décide alors la création d'un salon dont la première édition est inaugurée le 25 janvier 1974. L'affiche est signée Hugo Pratt ; Franquin et Hogarth (successeur de Foster pour *Tarzan*) font partie des invités. Angoulême héberge aujourd'hui un lycée spécialisé ainsi que la Cité Internationale de la bande dessinée et de l'image (CIBDI) qui réunit un musée, des bibliothèques, une maison d'artistes et toutes sortes d'organismes dédiées à la BD. La ville édite également la revue annuelle *Neuvième art*.

En février 1978, Casterman lance le magazine mensuel **À Suivre** (dernier numéro paru en décembre 1997). Y sont rassemblés des « romans dessinés », découpés en épisodes de longueur variable, autorisant tous les modes d'expression graphique (dessin, crayonné, aquarelle, noir et blanc, couleur) et tous les thèmes. Les différents épisodes d'une même histoire sont ensuite regroupés en albums sous l'appellation *Romans (À suivre)*.

Le **roman graphique** est donc né des deux côtés de l'Atlantique en même temps puisque c'est aussi en 1978 que Will **Eisner** (auteur de populaires *comic strips* dont *The Spirit* en 1940) publie *A contract with God (Un pacte avec Dieu)*, roman graphique (*graphic novel*) dont il deviendra l'un des meilleurs théoriciens. La boucle semble bouclée : le roman graphique, édité d'une traite en album (*one-shot*) ou après pré-publication en planches dans des magazines, s'inscrit dans la lignée de la « littérature en estampes » de Töppfer. Même si l'appellation de « roman » (*novel*) est trop restrictive (récits légendaire, historique, réaliste, fantastique, autobiographique, science-fiction, polar mais aussi chronique, reportage, essai, journal intime, interview), même si la qualification de « graphique » ne suffit pas à rendre compte de la diversité des techniques utilisées, de manière exclusive ou combinée (crayon, aquarelle, pastel, lavis, huile), la prolifération des romans graphiques et l'irruption spectaculaire des *mangas* constituent un tournant majeur dans l'histoire de la bande dessinée européenne et américaine à l'aube du **xxi^e** siècle.

4. Fin de siècle : retour à l'estampe

La fin du **xx^e** siècle marque le **retour en force de l'album**, concomitant avec la disparition presque totale de la presse illustrée pour la jeunesse ; seuls *Le Journal de Mickey* et *Spirou* ont résisté à la crise qui frappe l'ensemble de la presse. On note en revanche un recours fréquent aux bandes dessinées comme support didactique.

Le second phénomène récurrent aujourd'hui encore est le choix d'un **noir et blanc expressionniste** hérité de la gravure traditionnelle, mais enrichi de l'expérience

cinématographique de la lumière : de Milton **Caniff** à Frank **Miller** et de **Munoz** à **Baudoin** et **Comes** (C&C BD n°6). Expressionnisme qui se retrouve dans l'utilisation de la couleur par des dessinateurs aussi différents que Hugo **Pratt** (C&C BD n° 2 et 3), Jacques **Tardi** (C&C n° 1 et 5) ou Enki **Bilal** (C&C BD n° 7) et se manifeste également dans le jeu des contrastes qui entraîne plus d'un aux frontières de l'abstraction : certaines planches de *Sin City* (Frank **Miller**) de *Perramus* (Alberto **Breccia**) ou de *Dix de Der* (**Comes**).

Enfin, le *manga* déferle en Europe au début des années 90. Le mot désigne, au Japon, aussi bien le dessin de presse (souvent satirique comme dans la presse occidentale) que la bande dessinée ou le cinéma d'animation. Son histoire est parallèle à celle de la BD en Europe et aux Etats-Unis. On y retrouve les mêmes variétés de thèmes que dans la BD occidentale et la même diversité de contenus selon qu'il s'agit d'une production destinée aux garçons (*shonen*), aux filles (*shohei*), aux ados et jeunes adultes (*seinen*) ; pour les contenus plus dramatiques et s'adressant plutôt aux adultes, on parle de *gekiga*.

Mais les différences graphiques et narratives sont importantes : les yeux ronds et les corps élastiques des personnages sont directement inspirés des *cartoons*. L'influence du dessin animé se traduit par davantage d'onomatopées et de lignes suggérant le mouvement, par une mise en page qui privilégie l'impact visuel et par un montage plus haché qui découpe le récit en une multiplicité de scènes (à l'opposé de certains plans séquences qu'affectionne Pratt par exemple). Le format poche et donc le prix des premiers *mangas* contribuèrent incontestablement au succès d'*Astroboy* (**Tezuka**), d'*Akira* (**Otomo**), de *Dragon Ball* (**Toriyama**) et à la fortune de leur premier éditeur français, Jacques Glénat. Aujourd'hui, 36 éditeurs francophones se partagent la publication des bandes dessinées asiatiques – *mangas*, (japonais), *manhwas* (coréens), *manhuas* (chinois) et assimilés – soit 1 453 parutions au cours de l'année 2008, parmi lesquelles 40,45 % de nouveautés.

II. Anatomie du Neuvième art

1. Spécificité de la case

Dès sa naissance, la case de bande dessinée a montré son **élasticité** : vignettes de dimension croissante ou décroissante pour accompagner le mouvement des personnages (Töpffer), cadres déformés par leurs gesticulations (Mac Cay) ou littéralement percés par les éléments pointus des accessoires (Rabier), débordement d'un élément hors du cadre ou dans la case suivante, quand ce n'est pas la chute dans le *caniveau* de l'entre-deux cases ! Le cadre peut varier de forme mais aussi de dimensions (une grande case pour une vue panoramique, suivie d'une petite pour un gros plan de visage).

Aucune case de BD, en outre, ne se voit comme image solitaire, aucun lecteur d'une case ne peut ignorer la présence des autres cases :

« Nous savons tous qu'il y a d'abord une première lecture globale : on se laisse imprégner par l'ambiance, par le sens général qui s'offre sur les deux planches. Ce regard rapide circule à partir du haut à gauche et se poursuit vers le bas à droite. Puis vient le moment réel de la lecture. » (J.-C. Forest, 1986)

Lecture circulaire donc, et non linéaire (comme celle d'un livre ou d'un film) et pas davantage « tabulaire » (comme celle du tableau de peinture qui saisit un instant arrêté). Du fait de cette circulation de l'œil sur la page, la première et la dernière case sont évidemment des lieux stratégiques du scénario et leur déchiffrement s'avère plus complexe que les ouvertures et fermetures de récits purement textuels. Le temps qui sépare la dernière case en bas à droite de la première case en haut à gauche page suivante est aussi un temps privilégié (suspense) qu'utilisent scénaristes et dessinateurs pour y concentrer leurs effets.

2. Spécificité du découpage

À première vue, le découpage d'un récit en images emprunte à la fois à la littérature populaire, décrivant les jointures temporelles entre les actions (« *Pendant ce temps...* », « *Quelques heures plus tard...* ») et au montage cinématographique (assemblage de plans formant séquences). Or la **mise en page** des vignettes doit tenir compte du **découpage** des cases, elles-mêmes perçues comme fragments et dont la lecture n'obéit pas à la contrainte linéaire de la lecture d'images de cinéma.

Même en l'absence de repères textuels, le dessin suffit à renseigner sur tous les aspects de la temporalité (chronologie, durée, tempo). Certaines BD muettes sont parfaitement lisibles grâce à la variation des points de vue et à leur succession dans la page (voir *Case, planche, récit : comment lire une bande dessinée* de Benoît Peteers, Casterman).

Certaines **techniques narratives** de la bande dessinée sont empruntées au roman : alternance discours/récit, organisation de la temporalité, changement de points de vue, silences et ellipses, schéma actantiel des personnages. D'autres lui sont propres telles que la **bulle** – son signe distinctif le plus évident avec les **onomatopées** et les **signes graphiques** exprimant le fond sonore, le mouvement et les pensées des personnages.

La combinaison de tous ces éléments, dans le découpage des cases et leur montage constitue le style propre à chaque conteur (unique ou bicéphale) que l'on reconnaît dès la première vignette.

III. Personnages, décors et motifs

La spécificité de la bande dessinée ne se limite pas aux techniques narratives, elle se trouve également dans la construction des personnages, dont nous avons déjà évoqué l'extraordinaire plasticité. Elle résulte de la liberté du dessinateur, dégagé des contraintes du portrait (peinture et littérature) et de celles de la prise de vue (cinéma et photographie). Tout est possible dans la bande dessinée : les métamorphoses corporelles les plus improbables, comme l'animation de foules bigarrées dans des scènes spectaculaires...

« Avec ma plume et ma gomme je peux me payer 30 000 figurants et des décors de 14 milliards. Je n'ai qu'à les dessiner... » (Philippe **Druillet**, cité par Groensteen dans *La Bande dessinée*, Milan, 1997).

1. Des personnages légendaires

Le plus étonnant n'est pas cette liberté intrinsèque à l'art graphique mais **l'effet de réalité** du personnage, quel que soit le degré de réalisme graphique qui lui donne vie et quelle que soit l'espèce à laquelle il appartient. Cet effet de réalité est accentué dans les personnages de série dont un seul **trait distinctif**, un simple **accessoire** et souvent un **idiolecte** expressif (parfois réduit à une simple onomatopée) permettent l'identification immédiate.

Il n'existe pas de personnage type de bande dessinée, mais plutôt de **grandes familles de personnages** :

- de petits **garnements** et jeunes adultes fauteurs de troubles et déclencheurs de catastrophes : registre humoristique ;
- des **aventuriers** de toute nature engagés dans la lutte contre le Mal : registre dramatique ;
- des **animaux qui parlent**, organisés en sociétés à l'image des sociétés humaines ou reproduisant les situations de conflits humains ; on les trouve dans tous les registres, des plus burlesques aux plus tragiques ;
- un **bestiaire imaginaire** (le marsupilami de Franquin, les schtroumfs de Peyo) ;
- l'**animal compagnon**, variante du personnage compagnon, sorte de double du héros dont il est tantôt le rival, tantôt l'adjuvant ; on les trouve dans tous les registres ;

Plus étonnant et n'ayant d'équivalent dans aucun autre genre, le double animal de l'auteur qui commente le récit en cours, telle la coccinelle de Gotlib.

2. Des décors fantasmés

Pour les raisons évoquées plus haut par Druillet, les dessinateurs peuvent se laisser aller à toutes les fantaisies de leur imagination et certains ne s'en privent pas : rares sont les

dessinateurs renonçant à tout élément de décor : du Slumberland de *Little Nemo* à la planète Mongo de *Flash Gordon*, de la Syldavie où **Hergé** fait évoluer Tintin (*Le Sceptre d'Ottokar*) à la cité polaire Armilia de **Schuiten** et **Peteers**, autant de mondes imaginaires, pas nécessairement utopiques, créés par des dessinateurs de BD. Le cas **Moebius-Giraud** est l'un des plus éclairants : en tant que Moebius, cet auteur a créé des planètes fantasmagoriques (série de *L'Incal*) ; en tant que Gir/Jean Giraud, associé à Jean-Michel **Charlier**, il a dessiné avec réalisme un ouest américain à l'image des westerns dont il s'est inspiré.

Hyperréalisme et onirisme fantastique peuvent aller de pair, ce que confirment Tardi et Schuiten, interviewés dans *Le Monde* (supplément du 25 avril 2009 n°19984) sur la vision qu'ils ont de leurs villes respectives : Paris et Bruxelles.

« *Ce qui est fascinant dans une ville, c'est ce qui nous échappe, ce qu'on ne comprend pas. La ville est porteuse d'imaginaire.* » (François Schuiten)

L'exemple de Bruxelles (devenue l'imaginaire *Brüsel* dans « Les Cités obscures ») peut s'appliquer à Venise (Pratt), Barcelone et Belgrade (Bilal) ou Alger (Ferrandez). Le dessinateur (comme le peintre, le photographe ou le cinéaste) y sélectionne un style d'architecture, des monuments emblématiques, certains quartiers, des parcours types, mais les « redessine » toujours un peu :

« *J'aime la dessiner [Paris]. J'aime son architecture, ses toits de zinc, ses cheminées et les ambiances des rues [...]. Quand je pars faire des repérages et que je prends des photos, j'éprouve toutefois un certain plaisir à virer le Mc Do ou la banque qui apparaît sur l'image pour les remplacer par une quincaillerie par exemple.* » (Jacques Tardi)

La banlieue dessinée par Tardi, avec ses pavillons de meulière et ses gazomètres, ne ressemble en rien aux cités bétonnées (mais ensoleillées) vues par **Tito** (C&C BD n° 8). Comme le romancier, le tandem dessinateur-scénariste crée des ambiances appropriées aux situations dramatiques, aux sentiments des personnages (<http://www.classiquesetcontemporains.com/dossiers-pedagogiques/detail/la-ville-personnage-de-roman>) et au thème abordé : la fresque historique, la chronique intimiste, l'aventure exotique n'exigent pas (en principe) les mêmes moyens.

3. Diversité des thèmes et des genres

Le « tout est possible » du graphisme s'applique aussi aux sujets traités par la BD. Le dessin de presse produit encore aujourd'hui des **bandes dessinées satiriques** (regroupées ensuite en albums) prenant pour cible des **personnalités politiques** : dans *Les Sarkozy gèrent la France*, le dessinateur **Luz** (*Charlie Hebdo*) s'inscrit dans la tradition du journal *La Caricature* (voir C&C n° 86) ; dans *Bienvenue à Boboland : le comportement humain en milieu urbain*, **Dupuy et Berberian** croquent une classe sociale traditionnellement égratignée par la BD.

Satire sociale et satire politique sont intrinsèquement liées, il s'y ajoute le plus souvent la satire de « caractère » (au sens que lui accorde La Bruyère) qui synthétise les cibles : le *Roi des cons* (Wolinski), le *Gros Dégueulasse* (Reiser), les *Bidochon* (Binet).

Les vilains **garnements** des *funnies* ont aussi une nombreuse descendance, ainsi que les **séries animalières** héritières de la tradition fabuliste : l'animal y est souvent une représentation d'un type humain, mais conserve les caractéristiques de son espèce.

La production des grandes **fresques historiques** et des longues **sagas futuristes** n'a jamais été aussi abondante. Elle est à la fois moins ethnocentriste et plus proche, chronologiquement parlant ; elle aborde des pans d'histoire « oubliée » jusqu'à présent des scénaristes comme la colonisation de l'Algérie dans les « Carnets d'Orient » de **Ferrandez** (C&C BD n° 4). Là encore, tout est possible, surtout depuis le prix Pulitzer (1992) attribué à Art **Spiegelman** pour son récit autobiographique de l'Holocauste par un survivant (*Maus*).

En même temps qu'à la production de récits complexes à la figuration ambitieuse (Bilal, Tardi), on assiste, depuis la fin des années 90, à la multiplication de reportages et chroniques traitant l'**actualité** de façon journalistique tels *Gorazde : la guerre en Bosnie orientale* (1993-1995) et *Palestine : dans la bande de Gaza* (1996) de Joe Sacco ou encore *Chroniques Birmanes* de Guy Delisle. Dans un autre genre, la série « Tendre banlieue » de Tito traite également des sujets de société actuels (C&C BD n° 8).

Certains ouvrages récents ouvrent la voie à un nouveau type de BD s'inspirant des méthodes journalistiques du **reportage**. Ainsi, *Un homme est mort* de **Kris** et **Davodeau** (2006) enquête sur un documentaire tourné par René Vautier en 1950 sur la mort d'un ouvrier à Brest lors d'une manifestation. Enquête dont la bande dessinée permet « *une liberté de retranscription quasi-totale : images d'archives, textes, témoignages, photos, peintures et bien évidemment re-création par le dessin, tout peut être inclus dans une bande dessinée.* » (Kris) La méthode avait déjà été utilisée par Will **Eisner** dans l'un de ses derniers récits graphiques, *Le Complot, histoire secrète des protocoles des sages de Sion*, dans lequel, suite à une enquête très poussée, il s'attachait à démontrer la fausseté des propos tenus dans *Les Protocoles des Sages de Sion*, un classique de la littérature antisémite.

Le genre **biographique** est omniprésent dans les catalogues des éditeurs BD actuels : Baudelaire, Verlaine, Kafka, Vian, Billie Holliday, Martin Luther King, Jean-Pierre Léaud ou encore Pascin font l'objet de récits biographiques sous toutes les formes narratives du genre (confessions, journaux intimes, souvenirs d'enfance, autofictions). Les **récits intimistes** et souvent **autobiographiques** sont également légion, le style graphique accentuant le point de vue de l'auteur sur le contexte socio-historique : dénonciation du régime franquiste à travers la description hyperréaliste de l'orphelinat où Carlos **Gimenez** passa son enfance (*Paracuellos*) ; condamnation de la révolution islamique en Iran par la restitution ironique d'un regard d'enfant (*Persepolis*, Marjane **Satrap**i). Signe des temps ? l'un des lauréats du

dernier festival d'Angoulême, Christian **Blutch**, s'est fait connaître du grand public par deux albums de souvenirs d'enfance (*Le Petit Christian*). Ce sont aussi deux albums (*Retour au collège* et *La Vie secrète des jeunes*) mêlant autobiographie et reportage qui ont révélé Riad **Sattouf**. Même les *mangas* et *manhwas* n'échappent pas à cette tendance intimiste : dans *Couleur de peau : miel*, le coréen **Jung** raconte sa vie d'enfant adopté ; dans *Quartier lointain*, au graphisme épuré, **Taniguchi** revisite son enfance.

IV. La bande dessinée, un art transgenre

1. Bande dessinée et peinture

La plupart des auteurs de BD ont été formés dans les écoles des Beaux Arts ou des Arts décoratifs et mènent de front plusieurs carrières : peintre, illustrateur, affichiste, décorateur, auteur de *story board*, photographes, cinéastes, etc.). Certaines influences sont visibles sous forme d'hommage ou de pastiche. Dans ses « Carnets d'Orient », Jacques **Ferrandez** (C&C BD n° 4) rend hommage au peintre **Delacroix** à travers l'histoire d'un peintre orientaliste et par l'utilisation de techniques qui évoquent ses croquis et aquarelles, sans compter les références précises à certains de ses tableaux. L'hommage frôle le pastiche avec le travail de Jacques **Tardi** dans *Adieu Brindavoine* (C&C BD n° 5) accumulant les références picturales (et architecturales) à Mucha, Guimard, Klimt et Ensor. Très différente est la référence constante de Schuiten à l'architecte Victor Horta (du même courant Art Nouveau) dans « Les Cités obscures », avec B. Peteters. Si le graphisme noir et blanc de *Dix de Der* (**Comès**, C&C BD n° 6) évoque l'expressionnisme allemand, la fragmentation de plus en plus accentuée d'images contrastées aboutit à un résultat étonnant : lignes blanches sur fond noir (ou l'inverse), voire cases complètement noires, évoquent irrésistiblement l'art minimaliste contemporain.

À l'inverse, on peut constater l'influence de la bande dessinée sur l'art moderne. Nous nous limiterons à trois exemples. Le premier (dans l'ordre chronologique) est le **mouvement Dada**, qui utilise toutes sortes de matériaux, comme le papier journal imprimé dont les fragments épars sont recollés pour former de nouvelles histoires (**Schwitters**). L'exemple qui se rapproche le plus de la BD, en tant que « suite de dessins qui racontent une même histoire » sont les **romans-collages de Max Ernst**, *Une Semaine de bonté* et *La Femme 100 têtes*, ce dernier racontant en images un fait-divers sordide, images constituées de fragments d'illustrations trouvées dans la presse populaire spécialisée (voir C&C n° 87). Le deuxième est le *pop art* (inspiré à ses débuts du dadaïsme) dont les plus illustres représentants collent directement des *strips* sur leurs toiles et y ajoutent traits de crayons ou aquarelles ou bien reproduisent, en les agrandissant, certaines figures emblématiques des *comics* (Andy Warhol). Mieux encore, Roy Lichtenstein parvient à reproduire l'effet produit par la trame exagérément grossie du papier journal, en peignant au pochoir une feuille métallique préalablement percée de trous de forme et de taille régulière. Enfin, la

figuration narrative est l'héritière des deux précédents courants (voir le *Bloody Comics*, 1977, de **Rancillac** représentant la junte militaire chilienne sous la forme d'une brochette de « p'tits Mickeys » médaillés auxquels le Popeye du premier plan adresse un très énergique bras d'honneur).

2. Bande dessinée et littérature

Parmi les nombreuses **adaptations** BD d'œuvres littéraires, on constate que le genre à la mode semble être le polar, après avoir été celui du roman d'aventures. **Tardi** avait ouvert la voie avec ses adaptations de Malet et de Manchette pour Casterman, qui aujourd'hui co-édite avec Rivages « *le meilleur du roman noir en bande dessinée* ». Il existe aussi des scénarios originaux : celui de *Griffu* que Manchette écrit pour Tardi, celui que Tardi écrit lui-même avec les personnages de Malet (*Une gueule de bois en plomb*) ou encore *Les quatre fleuves* de **Baudoin** sur un scénario de Fred **Vargas**.

Indépendamment du genre, ce qui unit littérature et bande dessinée, c'est l'art du récit, et plus précisément l'art de la **nouvelle** (<http://www.classiquesetcontemporains.com/dosssiers-pedagogiques/detail/la-nouvelle>).

Aucun roman graphique n'exige le temps de lecture d'un roman de taille moyenne ; la plupart sont construits selon les codes de la nouvelle à chute (C&C n° 59 et 77). L'**intertextualité** (références implicites ou explicites) établit aussi un lien entre bande dessinée et littérature : la rue Louis-Ferdinand Bardamu dans *Adèle Blanc-sec* (C&C BD n° 1) est évidemment un clin d'œil explicite à **Céline**, l'auteur du *Voyage au bout de la nuit* (qu'a illustré Tardi) et le nom de Brindavoine ainsi que le contexte de *La fleur au fusil* évoquent implicitement les aventures de Bardamu dans les premiers chapitres du même *Voyage*. C'est explicitement que Pratt a rendu hommage à **Stevenson**, en adaptant *L'Île au Trésor* et célébré Jack **London** en en faisant un personnage de *La Jeunesse de Corto* (C&C BD n° 3).

3. Bande dessinée et cinéma

Contrairement à la peinture et la littérature, le cinéma est une forme narrative récente, du même âge à peu près que la bande dessinée, ce qui explique leur apparent cousinage. Malgré leurs nombreuses différences, ils n'ont cessé de s'influencer réciproquement : le premier film de fiction de l'histoire du cinéma, *L'arroseur arrosé* (1896), met en scène un gag classique de l'imagerie populaire et, réciproquement, les stars du burlesque comme Charlot ou Laurel et Hardy ont inspiré des bandes dessinées.

L'influence du cinéma sur la BD est évident dans le genre **western** (réaliste ou parodique) et elle facilite l'adaptation de la dite BD au cinéma, du moins dans le cinéma d'animation :

« *Mon œuvre est une parodie du cinéma western, et j'ai utilisé les clichés et les personnages de western : Rintintin, que j'ai connu du temps du muet, j'en ai pris le contre-pied et j'ai créé*

Rantanplan. [...] *J'ai créé Lucky Luke de telle sorte qu'on puisse l'utiliser en dessin animé sans être obligé de trop le modifier.* » (Morris, in *L'Univers de Morris*, Dargaud, 1988)

La plupart des BD célèbres sont devenues des dessins animés célèbres, surtout quand dessinateurs et scénaristes assurent eux-mêmes l'adaptation (Hayao **Miyazaki**, *Princesse Mononoké*; Marjane **Satrap**, *Persepolis*). Mais dans le cas d'adaptations cinématographiques où des comédiens tiennent les rôles des héros dessinés et évoluent dans des décors naturels, le passage d'une forme à l'autre est généralement peu convaincant. L'explication en est peut-être dans le caractère « inhumain » du héros de BD, *inhumain* parce que non soumis aux contraintes de la condition humaine : éternellement jeune, éternellement doté des mêmes accessoires, entouré des mêmes compagnons, il EST, une fois pour toutes... alors que chaque peintre peut prêter les traits qu'il veut à Vénus ou à la Vierge Marie, que chaque lecteur se représente à sa guise les héros de roman, on a du mal à accepter un héros de BD avec d'autres traits que les siens... Cela dit, le genre le plus adapté est celui de la science-fiction, genre qui autorise au cinéaste la même liberté que celle du dessinateur grâce aux trucages numériques. L'image de synthèse peut tout ce que peut le crayon et la gomme.

4. Bande dessinée et musique

Moins évidente que l'influence de la peinture, de la littérature et du cinéma, l'influence de la musique sur la BD est incontestable. Rappelons que la BD fut sonore et parlante près d'un siècle avant le cinéma et qu'elle a inventé tout un ensemble de signes pour rendre compte des sons (diversité et intensité) et de leur effet sur l'auditeur. Elle fournit à l'humoriste nombre de gags pour provoquer les rebondissements de l'action.

Le nom de la Castafiore (Bianca), personnage récurrent de la série des Tintin, s'est lexicalisé en substantif synonyme de mauvaise chanteuse. L'effet de ses vocalises sur Tintin et Haddock sont génératrices de gags, mais le personnage participe au dynamisme du récit. On peut penser que Goscinny s'est inspiré de cette fonction narrative de la Castafiore pour créer Assurancetourix, « le plus mauvais chanteur que la Gaule ait connu » et que tout le monde essaie d'empêcher de chanter... sauf quand il s'agit de faire tomber la pluie, d'embêter Jules César, ou de faire peur aux Normands ! Franquin a doté Gaston de deux accessoires essentiels, qui sont comme le prolongement naturel de ses deux mains : il se sert tantôt d'une poêle à frire dans laquelle il expérimente des recettes... détonantes ! tantôt d'une guitare, avec laquelle il « décoiffe » littéralement « 'Moiselle Jeanne », de *piooing !!* stridents. Le Hamster Jovial de Gotlib essaie obstinément d'interpréter les chants scouts à la manière de ses idoles pop : les Beatles, les Rolling Stones, Franck Zappa, Captain Beefheart, Joe Cocker, Magma, dont Gotlib parodie les pochettes de disques en remplaçant les chanteurs vedettes par Hamster. Toute l'œuvre de Crumb montre son obsession pour les vieux disques de jazz. Son dernier ouvrage en témoigne : *Héros du blues, du jazz et de la country* propose 110 portraits de musiciens (réalisés au cours des années 80). La tendance

intimiste évoquée plus haut encourage le rapprochement de la musique (jazz surtout) et du dessin ; les biographies d'artistes au destin tragique séduisent les dessinateurs : Billie Holliday, Chet Baker , Barney Wilen (*Barney et la note bleue*, dessiné par Loustal et scénarisé par Paringaux, rédacteur en chef de la revue *Rock & Folk*).

Le caractère transgenre de la BD s'affirme donc toujours davantage en ce début de siècle. Depuis quelques années, le Festival d'Angoulême propose même des concerts de dessin, spectacles associant la création d'une bd – visualisée sur grand écran – et une production simultanée de musique. (videos sur le site du festival).

BIBLIOGRAPHIE

- La sélection des « 100 bandes dessinées indispensables », proposée par les *Inrockuptibles* (hors-série spécial BD, janvier 2008) et le blog du responsable de ce hors série, Joseph Ghosn.
- La sélection « De B comme Barbier à W comme Will en passant par Chaland et Sfar, plus de 60 titres à lire dare-dare avant de les ranger quelque part entre Aristote et Yourcenar. » commentée dans le hors-série de *Beaux Arts*, décembre 2008.
- Les journaux illustrés, tel l'immarcescible *Fluide glacial*, et le tout jeune *Ferraille* édité par les *Requins Marteaux*.
- *Case, planche, récit : Comment lire une bande dessinée*, Benoît Peeters, Casterman, 1991.
- *La bande dessinée. Le temps des bulles*. Textes et documents pour la classe. CNDP, n°708 (du 15 au 31 janvier 1996).
- *La Bande dessinée*, Thierry Groesteen, Milan, 1996.
- Article « Bande dessinée », Encyclopaedia Universalis, 2008.
- *La Bande dessinée*, Annie Baron-Carvais, « Que sais-je » n° 2212, PUF, 1987-2007.