

UNE AVENTURE DE LYSIANE
SALZMANN ET CEDRIC WULLIENS

LE 9^{IÈME} ART



Lorsque l'étude de la bande dessinée aura dépassé le stade ésotérique et que le public cultivé sera disposé à y prêter la même attention soutenue qu'il apporte aujourd'hui à la sonate, à l'opérette ou à la ballade, on pourra – à travers une étude systématique de sa signification – dégager son importance pour l'élaboration de notre environnement quotidien et de nos activités culturelles.

Umberto Eco, 1972

La seule chose que je regrette dans ma vie, c'est de ne pas avoir fait de bande dessinée.

Picasso

Table des matières

<i>Introduction</i>	4
<i>Histoire de la BD</i>	5
Les débuts	5
Le développement aux USA	6
L'âge d'or de la BD	9
Le passage à l'âge adulte	14
<i>Naissance d'un genre.</i>	18
L'inventeur	18
Inspiration et innovations	19
Phylactères	20
Réflexion et théorie sur le genre	21
Héritage de Töpffer	22
L'influence de la Suisse	24
<i>Les techniques de la BD</i>	25
L'impression	25
La couleur	27
<i>La censure</i>	29
Les pressions	29
Le contexte	30
La loi du 16 juillet 1949	31
Réactions des autres pays face au « fléau » de la bande dessinée	32
<i>La BD et la société</i>	36
La BD vue par la société	36
La bande dessinée comme miroir social	37
La BD dans les écoles	38
<i>Conclusion</i>	43
<i>Remerciements</i>	44
<i>Copyright©</i>	44
<i>Bibliographie et références</i>	45
Livres :	45
Périodiques :	45
Polycopiés :	45
World wide web :	45

Introduction

De nombreuses années se sont écoulées entre le premier récit illustré et la reconnaissance de la bande dessinée comme un mode d'expression artistique à part entière. Comme la plupart des nouveautés, on l'a d'abord accusée de véhiculer toutes sortes d'idées peu recommandables, comme la violence et la pornographie. Elle était également considérée comme une littérature destinée à un public limité intellectuellement. Le fait que la bande dessinée fût à l'origine destinée aux enfants a sans doute contribué à la naissance de ce préjugé. Cependant, l'éventail de productions disponibles aujourd'hui est si vaste qu'il est susceptible de toucher un public de tout âge et de tout niveau et ne mérite certainement pas le qualificatif de sous-littérature.

D'autre part, la bande dessinée ne mérite pas d'être considérée comme une dégénérescence du roman dans la mesure où elle possède certaines spécificités qu'on ne retrouve pas dans la littérature romancée. Les caractéristiques indispensables d'une bande dessinée sont d'une part un enchaînement de dessins - avec ou sans texte - qui constitue une narration et d'autre part une publication en multiples exemplaires (en cela la tapisserie de Bayeux ou les incunables du Moyen âge, en images séquentielles, ne sont pas des BD).

Ce mémoire présente la bande dessinée, baptisée comics aux Etats-Unis et en Angleterre, historietas en Espagne, fumetti en Italie, mangas au Japon, sous un aspect historique, technique et social. Nous parlerons donc de son évolution à travers les années, des progrès de l'imprimerie qui ont contribué à son développement et de la manière dont elle a été reçue et utilisée par le public.

Histoire de la BD

Les débuts

De tout temps, l'image a été un moyen d'expression et de communication. Chez les peuples primitifs, l'image remplaçait l'écriture. Ces images sont petit à petit devenues des symboles et ont donné naissance aux premières écritures. Par la suite, le dessin et l'écriture ont évolué presque individuellement. La narration en image a continué de se développer dans les monuments architecturaux. L'invention de l'imprimerie au XV^e siècle a privilégié la communication par l'écriture plutôt que par l'image. La coexistence de l'image et du texte est présente dans le livre des morts des Egyptiens (1500 av. J-C), sur la colonne trajane (époque romaine) et sur la tapisserie de Bayeux datant du Moyen Age. La bande dessinée est par définition un récit dessiné et imprimé. Il manque donc l'imprimerie pour pouvoir considérer ces trois exemples comme des bandes dessinées.

Le précurseur de la bande dessinée est un instituteur suisse nommé Rodolphe Töpffer. Dès 1825, il se met à illustrer des récits qu'il écrit pour ses élèves. La première histoire en estampes de Töpffer, *M. Vieux-Bois*, a été créée en 1827. Inspirés par Töpffer, les premiers auteurs de bandes dessinées voient leurs œuvres publiées dans les magazines illustrés français.

Amédée de Noé, dit Cham, réalise en 1839 les aventures de messieurs *La Jaunisse*, *La Mélasse* et *Vertpré*, suivies l'année suivante de celles de *M. Jobbard*. Dix ans plus tard, Nadar publie la *Vie privée et publique de Mossieu Réac* dans la *Revue Comique*. Gustave Doré s'essaie également à l'histoire en images avec les *Désagrément d'un voyage d'agrément*, *l'Histoire de la Sainte Russie* et les *Folies gauloises*. Cet auteur influence l'Allemand Wilhelm Bush, qui met en image l'histoire d'une souris qui perturbe le repos des braves gens. Wilhelm Bush est également l'auteur des aventures de deux garnements, *Max und Moritz*, qui le rendront célèbre. En France, Christophe publie lui aussi des histoires en images, comme *La Famille Fenouillard*, *Le Sapeur Camember* et *Le Savant Cosinus*. Peu avant le cinéma, Christophe découvre la plongée, le plan américain, le plan moyen et le premier plan, le travelling et le panoramique, les clairs-obscurs et les contre-jours, la profondeur de champ, le montage alterné et la technique de la caméra subjective. À l'exception du gros plan et de la contre-plongée, on trouve chez Christophe toute la base du langage des futurs arts du mouvement : cinéma, télévision et bande dessinée.



Fig. 1: *Max und Moritz* de Wilhelm Bush, 1864

Le développement aux USA

Malgré ce début prometteur en Europe, c'est aux Etats-Unis que la bande dessinée va véritablement se développer. En 1892, Swinnerton crée *Little Bears and Tigers*, qui paraît dans le *San Francisco Examiner*. En 1894, le *New York World* publie une œuvre de Richard Outcault, *At the Circus in Hogan's Alley*, qui peut être considérée comme l'ancêtre des bandes dessinées américaine. Ce récit raconte de façon humoristique les aventures d'un

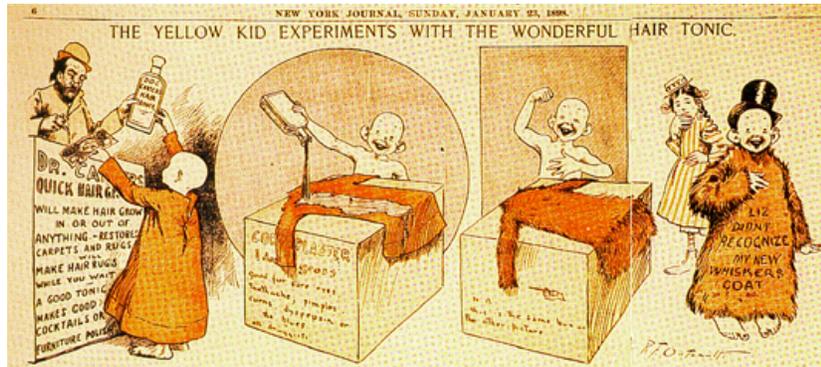


Fig. 2: *Yellow Kid* de Richard Outcault, *New York Journal*, 1898

garnement chauve aux oreilles en feuille de chou, portant une chemise de nuit blanche. En 1896, bloqués par une grève générale, certains ouvriers imprimeurs décident de faire rouler les rotatives et tentent d'innover en teignant la chemise de nuit du héros en jaune. C'est le succès. Le personnage est baptisé *The Yellow Kid*. Richard Outcault est aussitôt engagé par Hearst et les aventures du «gamin jaune» paraissent dans le *New York Journal*. La rivalité de Pulitzer, propriétaire du *New York World*, et de Hearst, propriétaire du *New York Journal*, servira de catalyseur à cette nouvelle forme artistique. En effet, la publication de bandes dessinées dans les journaux attirait de nouveaux lecteurs. Les bandes dessinées publiées à ce moment-là étaient soit une planche, soit une suite de quatre à cinq cases. Alors qu'en Europe la bande dessinée était destinée aux enfants, le public cible de ces courts récits était



Fig. 3: *Katzenjammer Kids* de Rudolf Dirks, *New York Journal*, 1897

essentiellement les adultes. Dès 1897, le *New York Journal* publie les aventures des *Katzenjammer Kids*, plus connues en France sous le nom de *Pim Pam Poom*. L'auteur de cette nouvelle série, Rudolph Dirks, s'est librement inspiré de *Max und Moritz*. Au début, cette série est dépourvue de dialogues, mais ils apparaissent assez rapidement sous la forme de bulles. À la suite d'une brouille avec Hearst, Dirks quitte le *New York Journal*. Ses personnages paraissent dans la presse Pulitzer sous le nom de *The Captain and the Kids*. En 1902, Outcault revient au *New York Herald World* avec un autre gamin farceur : *Buster Brown*.

En 1905, *Little Nemo in Slumberland* de Windsor McCay, peintre visionnaire et architecte urbaniste, vient ajouter une dimension de rêve et d'irréel à la bande dessinée en racontant les rêves extraordinaires d'un petit garçon. Chaque image est réalisée avec un soin minutieux. Pour la première fois dans une bande dessinée, la couleur est utilisée dans un but esthétique, pour créer une atmosphère déterminée. McCay innove également en rendant les dimensions du cadre variables. Il crée le cadre panoramique, mince rectangle horizontal ou vertical, et agrandit ou rétrécit le cadre selon les nécessités dramatiques et spectaculaires de la planche. Par ces innovations, McCay fait de la bande dessinée un art à part entière. L'intérêt des Américains pour la bande dessinée croît rapidement. Le supplément de journal dominical où la bande dessinée restait cantonnée ne leur suffit plus. La BD envahit les quotidiens Bud Fisher publie Mr. Mutt dans le *San Francisco Chronicle*. Dans le but de fidéliser le lecteur, une histoire se termine par un placard invitant à lire la suite le lendemain. Avec la parution quotidienne, Bud Fisher marque la fin de l'ère des précurseurs.

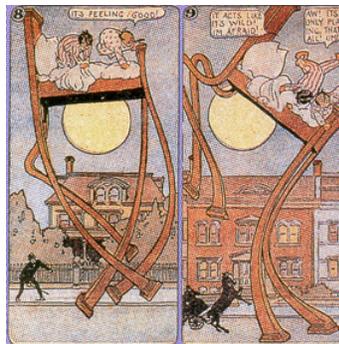


Fig. 4: *Little Nemo in Slumberland* de McCay,

Étant donné que de plus en plus d'Américains savent lire, Hearst tente de promouvoir parallèlement des bandes dessinées plus ambitieuses, plus complexes, destinées à un public plus adulte et plus cultivé. En 1911 apparaît *Krazy Kat*, héroïne créée par Georges Herriman. Précurseur de la poésie surréaliste, *Krazy Kat* est la première bande dessinée qui donne une place au non-sens et à l'absurde.



Fig. 5: *Bringing Up Father* de McManus, 1913

Dès 1912, le marché de la bande dessinée s'organise. Hearst fonde l'agence de presse International News Service, qui devient le King Feature Syndicate (KFS) deux ans plus tard. La tâche de cet organisme est de placer et de revendre les bandes dessinées qu'il diffuse dans le monde entier. En effet, pour rentabiliser leur production, les éditeurs américains doivent toucher un large public. Ils privilégient donc des personnages dans lesquels chacun peut se reconnaître et promeuvent un humour accessible à tous. Le style le plus apte à remplir ces conditions est la bande dessinée familiale ou *family strip*. Le chef-d'œuvre du genre est *Bringing up Father*, une satire du rêve américain de promotion sociale, où McManus recrée la vie quotidienne d'une famille de nouveaux riches. Créé pour le dessin animé par Pat Sullivan, *Felix the Cat* est adapté en bande dessinée par Otto Messmer en 1923. Ce célèbre chat apporte une certaine poésie à la bande dessinée : un espace étrange et onirique, une langue argotique et pourtant proche du conte. C'est également dans cette série qu'on voit apparaître les premiers codes conventionnels, par exemple l'ampoule, symbole de l'idée lumineuse. En même temps, la bande dessinée subit l'influence du cinéma. Les images deviennent plus photographiques ; on cherche à reproduire l'équivalent des éclairages et des mouvements de la caméra (panoramique, travelling arrière ou latéral, etc...). Sous l'emprise du réalisme photographique, les bandes dessinées vont renier la féerie et l'humour pour devenir des séries dramatiques.

Avec *Popeye*, publié en 1919 par le *New York Evening Star*, apparaît le comique de destruction, où le héros martyrise violemment un personnage. Avec ce nouveau style sont introduites des cassures dans la succession des images, ce qui donne un rythme syncopé d'une grande efficacité. Le mouvement de libération de la femme des années 20 donne naissance à plusieurs héroïnes féminines (*Fritzi Ritz* de Bushmiller, *Tillie the Toiler* de Westhoyer et *Little Orphan Annie* de Harold Grey).

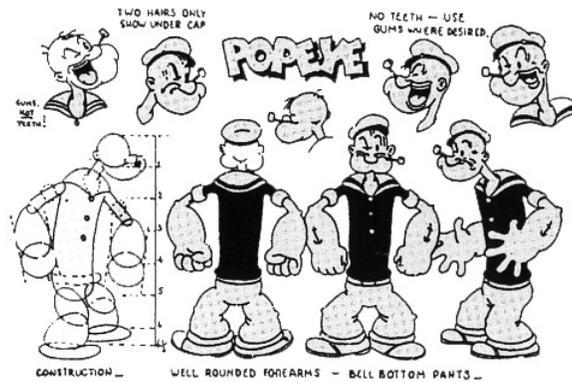


Fig. 6: *Popeye* de Max Fleischer dans le *New York Evening*, 1919

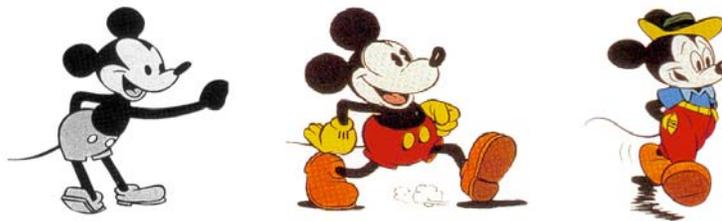


Fig. 7: Évolution du personnage de Mickey sous la plume de ses différents dessinateurs en 1928, 1930 et 1958.

En 1928, Mickey apparaît pour la première fois en dessin animé. Ce personnage de Disney et Iwerks sera introduit deux ans plus tard dans le monde de la bande dessinée. Il est le prototype du héros sans peur ni reproche et devient, au fur et à mesure de son évolution, le symbole «petit bourgeois» de la réussite américaine.

C'est également lui qui va rendre populaire la bande dessinée américaine en Europe. La bande dessinée comique va laisser la place à la bande dessinée aventureuse.

Petit à petit, la bande dessinée s'enrichit en introduisant de nouveaux genres. En 1929 apparaît la première bande dessinée de science-fiction, *Buck Rogers in the year 2429*, réalisée par Dick Calkins d'après le roman de P.-F. Nowlan. Quelques années plus tard, le western fait son apparition avec *Young Buffalo Bill* réalisé par Harry F. O'Neill, qui deviendra la célèbre série *Bronco Bill*. Malgré leur succès considérable, Popeye et Buck Rogers ne parviennent pas à concurrencer les bandes dessinées familiales, qui continuent de se développer.

Alors que la bande dessinée triomphe aux Etats-Unis et séduit un large public, toutes générations confondues, en Europe elle reste destinée exclusivement aux enfants. En 1905, *La semaine de Suzette*, un magazine réservé aux jeunes filles de bonne famille, publie *Bécassine* de Caumery et Joseph Pinchon. Trois ans plus tard, *Les Pieds Nickelés* de Louis Forton apparaissent en vedettes dans *L'Epatant*, le premier illustré populaire bon marché. En 1925, pour combler un manque publicitaire dans le



Fig. 8: *Zig et Puce* d'Alain Saint-Ogan, 1925

Dimanche Illustré, Alain Saint-Ogan réalise *Zig et Puce*, qui remporte un immense succès. C'est la première fois en France qu'un auteur emploie exclusivement la bulle, et non le texte sous l'image. Les lecteurs réclament une suite. Le cinéma, le théâtre, le music-hall, les disques et les jeux s'emparent des héros et sonnent ainsi naissance à un nouveau mode d'exploitation : les produits dérivés. En 1929, Tintin naît à Bruxelles dans *Le Petit Vingtième*, sous la plume d'Hergé (pseudonyme de Georges Rémi). Chaque épisode est centré sur un problème d'actualité ou sur une région du monde. L'intrigue consiste à faire vivre au héros des aventures abracadabrantes aux quatre coins du globe. Le style d'Hergé évolue peu à peu. Épurant ses graphismes, dédaignant hachures, ombres et dégradés et réalisant ses décors avec un grand souci de réalisme, il préfigure ce que le dessinateur néerlandais Joost Swarte nommera «la ligne claire». De plus, Hergé base tous ses récits sur une documentation solide.

L'âge d'or de la BD

L'âge d'or de la bande dessinée américaine, de 1930 à 1945, est la naissance du véritable héros, à la force physique et aux vertus morales hors du commun. En 1931, Al Capone est confondu et condamné après le massacre de la Saint-Valentin. La recrudescence du banditisme à Chicago et son traitement par le roman et le cinéma sont une source d'inspiration pour la bande dessinée. Chester Gould crée le premier policier de bande dessinée, *Dick Tracy*. Alex Raymond imagine trois nouvelles séries : *Secret Agent X-9*, une série de récits policier dont Dashiell Hammet est l'auteur des scénarios, les aventures exotiques de *Jungle Jim* et les aventures de *Flash Gordon*, plus connu en France sous le nom de *Guy l'Eclair*. Le style d'Alex Raymond est classique et réaliste. Il recrée l'atmosphère du roman d'espionnage ou du récit de science fiction. Dans *Flash Gordon*, les fusées et les rayons désintégrateurs se mêlent à des éléments tirés de la mythologie. Ces ambiances ont inspiré de nombreux dessinateurs à travers le monde, par exemple Al Williamson, John Prentice et Raymond Poivet. La période durant laquelle les bandes dessinées contiennent presque uniquement des récits d'aventure est de courte durée. Avec les nouvelles séries, on assiste à une véritable satire de la politique et de la société américaine. L'aventure ne disparaît cependant pas totalement de la bande dessinée, comme l'illustrent *Mandrake* et *The Phantom*, deux personnages introduits par Lee Falk. *Mandrake* apparaît en 1934. C'est un magicien qui met ses pouvoirs hypnotiques et télépathiques au service du Bien et de la Justice. *The Phantom* est le premier héros de bande dessinée qui soit invincible. Ces deux personnages annoncent en quelque sorte la venue du super-héros. L'homme ayant des limites, il faut créer un être supérieur, capable de sauver l'humanité. En 1937, on voit apparaître la première bande dessinée historique : *Prince Valiant* de Hal Foster. C'est la première œuvre graphique où domine un souci de documentation et d'exactitude historique. L'atmosphère épique et fantastique est inspirée des romans de la Table Ronde et de l'œuvre de Walter Scott. La même année, le Journal de Mickey est diffusé en Europe. L'arrivée de la bande dessinée en Europe a différentes causes : tout d'abord le conservatisme européen, deuxièmement la grande diversité de genres d'aventures, qui contraste avec la monotonie des journaux et enfin les différents types de héros ; les héros sont soit caricaturaux, enfantins ou historiques, soit totalement imaginaires.

Jusqu'à ce moment-là, les journaux quotidiens et leurs suppléments du dimanche étaient le seul support de la bande dessinée. En 1937 paraît le premier «comic book», sorte de brochure au format 17,5 x 28 cm, de 32 pages. La couverture présente une image et un texte qui résume



Fig. 9: *Secret Agent X9*
d'A. Raymond &
D. Hammet, 1934



Fig. 10: *Captain America* de J. Kirby & J. Simon, 1941

ou annonce l'histoire. Chaque fascicule est spécialisé dans un genre (science-fiction, super-héros, policier...) Parmi les plus célèbres se distinguent *Detective Comics* et *Action comics*. C'est dans le premier numéro de *Action comics* qu'apparaît *Superman*, le prototype du super-héros, imaginé en 1938 par le scénariste Jerry Siegel et le dessinateur John Shuster. Le super-héros possède en général une double identité, des pouvoirs surnaturels, une force herculéenne et un corps d'athlète. Il est souvent costumé. *Superman* remporte immédiatement un grand succès. Le succès de *Superman* a ses inconvénients : le plagiat. C'est ainsi qu'une année plus tard naît *Batman*, créé par le dessinateur Bob Kane sur un scénario de Bill Finger. En 1941 naît *Captain Marvel*, une sorte de *Superman* pour enfants. La même année, sur des scénarios de Charles Moulton, le dessinateur H.G. Peters crée *Wonder Woman*, la version féminine de *Superman*. L'entrée en guerre des Etats-Unis a une certaine influence sur la bande dessinée : de nouveaux super-héros apparaissent qui, tout en luttant contre les gangsters et les pirates, incarnent explicitement la nation américaine. Le premier de ces super-héros patriotiques est *Captain America* dont le costume porte les étoiles et les couleurs du drapeau des Etats-Unis. Ce personnage, créé par le scénariste Joe Simon et le dessinateur Jack Kirby, donna rapidement naissance à bon nombre d'imitations. Les héros déjà existants, tels que *Tarzan*, *Superman*, *Dick Tracy* et tant d'autres prennent aussi les armes.

En Europe, la situation politique a aussi une certaine influence sur le développement de la bande dessinée. En Italie, à l'époque de Mussolini, apparaissent quelques séries à tendance plus ou moins fasciste. Sous prétexte que l'Amérique est une nation ennemie, les bandes dessinées américaines sont officiellement interdites, à l'exception de Mickey, apprécié des enfants du Duce. Dès 1938, en raison de l'occupation allemande, les aventures de *Tintin* n'ont plus aucune connotation politique, mais deviennent des aventures étranges, exotiques, ou des chasses au trésor. La même année, *Le Journal de Spirou* est publié en Belgique. Il ne paraîtra en France qu'après la guerre. Curieusement, malgré leurs affinités linguistiques, ce sont les bandes dessinées anglaises qui résistent le mieux aux bandes dessinées américaines.

Pendant l'occupation, la bande dessinée américaine est interdite. La bande dessinée française n'en profite pas pour autant pour se développer. Après la guerre, l'interdiction est maintenue par les communistes, à cause du capitalisme américain, et par les démocrates-chrétiens, qui juge la bande dessinée américaine trop violente. Seul le *Journal de Mickey* est à nouveau autorisé. L'Europe tente de se perfectionner dans la littérature enfantine. La presse française fait paraître deux journaux de qualité : *Coq Hardi* et *Vaillant*. A la même époque, Calvo, qui se révèle être un des meilleurs dessinateurs animaliers, imagine la Guerre Mondiale chez les animaux avec *La Bête est morte*; les Allemands sont représentés par des loups, les Anglais par des bouledogues, les Russes par des

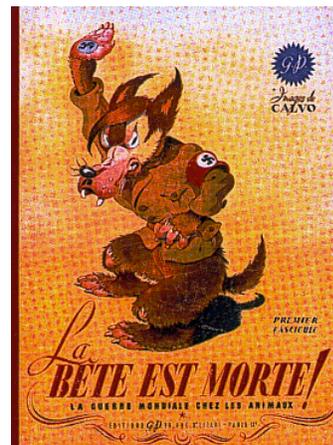


Fig. 11: *La bête est morte* de Calvo, 1944, s'attire les foudres de Walt Disney qui prétend que son loup a été plagié et qui plus est dans le rôle du méchant.

ours et les Français par des lapins ou des écureuils. À la fin des années 40, la bande dessinée en noir et blanc connaît son âge d'or. Ces histoires complètes sont publiées en un seul numéro, le plus souvent sur du papier de mauvaise qualité, et vendues à bas prix dans les kiosques à journaux. Leur couverture en couleurs particulièrement soignée est destinée à retenir l'attention du public. En Angleterre, durant la même période, les créations locales se développent. Un nouveau style apparaît, les *girls strips*, où pour la première fois, l'érotisme a sa place.

Au début des années 50, en Amérique, apparaissent les *horror comics*. On y trouve des êtres monstrueux ou difformes, ou des êtres surnaturels, tels que morts-vivants et loups garous. Ces récits sont imprégnés de violence et de folie. A la même époque, un nouveau genre voit le jour : le récit de guerre. Les publications de ce type font preuve d'un grand souci du détail historique et vont parfois jusqu'à afficher des tendances antimilitaristes. En 1952 paraît *Mad Magazine*, créé par Harvey Kurtzman. Ce magazine présente un humour nouveau et satirique, qui remporte un grand succès. Kurtzman s'attaque à tout ce qu'il juge trop conventionnel et tourne en dérision les classiques de la bande dessinée et du cinéma. Parmi les plus célèbres parodies, citons *Prince Violent*, *Flesh Garden*, et *Supersuperman*. En 1953, un nouveau genre se multiplie dans la presse américaine, le *soap opera*. Ces bandes dessinées content les émois sentimentaux de jeunes demoiselles bien sages. Un exemple de ce nouveau genre est *The Heart of Juliet Jones* de Stan Drak. Dans les années 60 s'impose un nouveau type de super-héros. Les personnages deviennent plus humains et plus sensibles, ils se remettent en question, troublés par leur double personnalité ou par leur situation toujours en marge de la société. Le plus original de ces super-héros est

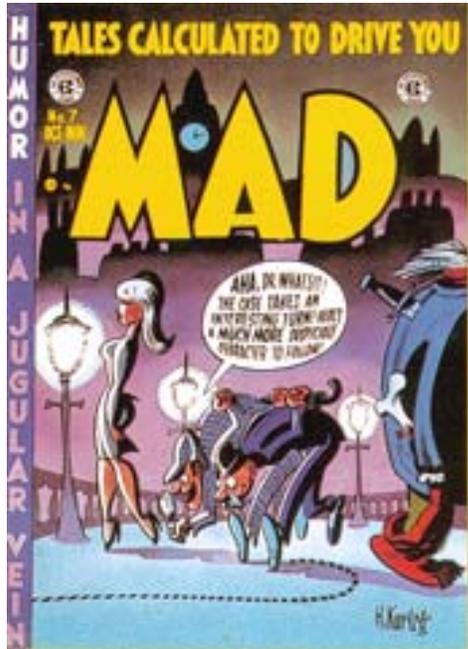


Fig. 13: *Mad Magazine*, 1952

Spiderman, créé par Stan Lee. Spiderman est plus une réflexion sur le concept du super-héros qu'un véritable super-héros, menant une existence malheureuse, et détesté de tous, même sous le masque. La Seconde Guerre Mondiale laisse aussi des traces dans la bande dessinée et sera le thème de nombreuses séries. En 1960, une nouvelle forme d'humour arrive dans la bande dessinée avec les *Peanuts*, créés par Schulz. Chaque situation s'inspire du strip précédent, se concluant parfois dans le suivant selon la tradition du *running gag* (blague qui court tout au long d'une bande). Cette série se déroule dans un monde d'enfants dans lequel les adultes n'ont pas leur place. Cependant, les personnages sont une sorte de parodie du monde adulte. Dans *Pogo*, une série de Walt Kelly, des animaux sont une métaphore du monde adulte.



Fig. 12: *Peanuts* de Walter Shultz, 1960

De l'autre côté de l'Atlantique, en Belgique, la bande dessinée s'impose avec l'école Charleroi, qui s'inspire assez directement de Walt Disney. Elle produit principalement des séries comiques illustrées avec des couleurs vives. L'école Charleroi donne naissance à

Spirou, imaginé par Robert Velter, dit Rob-Vel ; les aventures de Spirou les plus célèbres seront écrites plus tard par André Franquin, qui élève le niveau graphique de la bande dessinée et donne naissance à un étrange personnage à l'avenir prometteur : le Marsupilami. Franquin prend rapidement un rôle important au sein du journal et réalise des centaines de couvertures et d'illustrations intérieures. Franquin est également le créateur de *Gaston Lagaffe*, en 1957.

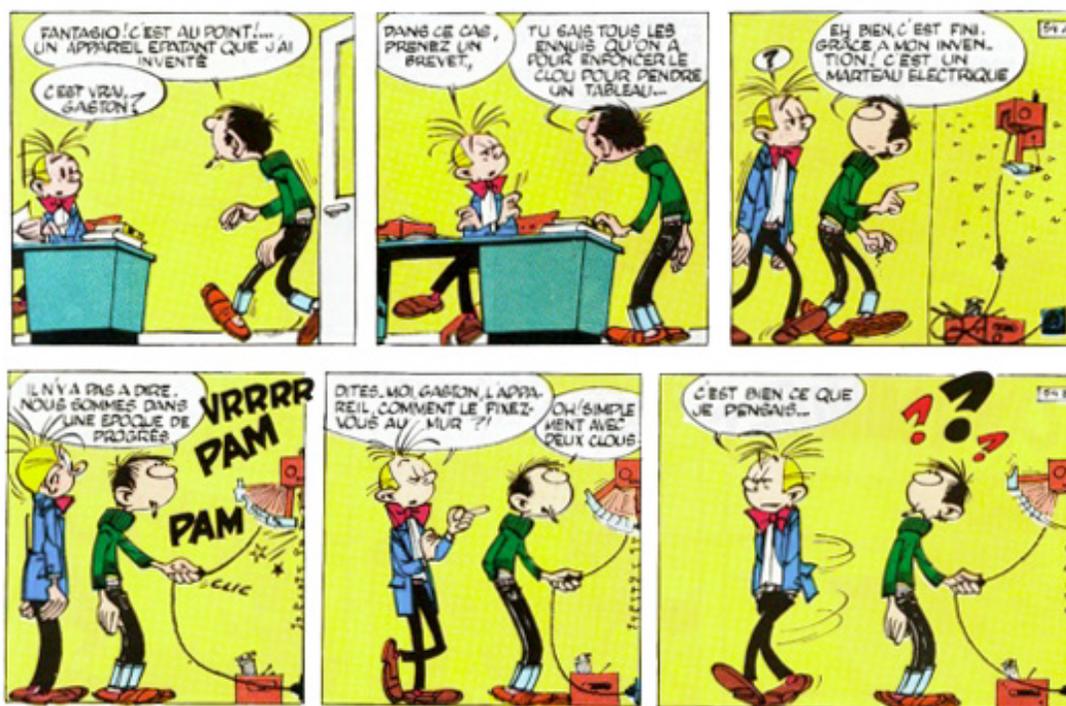


Fig. 14: *Gaston Lagaffe* de Franquin. Inventeur "génial" lorsqu'il s'agit de faire un minimum d'effort.

A l'école de Charleroi apparaît la première bande dessinée d'aviation française, *Buck Danny*, du dessinateur Victor Hubinon et du scénariste Charlier. La carrière de *Lucky Luke*, imaginé par Maurice de Bevère, plus connu sous le nom de Morris, commence dans le *Journal de Spirou* en 1947. (L'esprit de cette bande dessinée devenant de plus en plus satirique, le cow-boy rejoint le journal *Pilote* en 1968.) Cette bande dessinée est une des seules qui ait donné naissance à des héros dérivés, tel que Rantanplan. Le seul super-héros de l'école Charleroi est Benoît Brisfer, de Peyo ; ce petit garçon à la force surhumaine perd tout son pouvoir lorsqu'il attrape un rhume. Peyo est aussi le créateur de Johan et Pirlouit et des Schtroumpfs. La première héroïne jeune fille et non-fille, *Natacha*, est également née dans cette école. Cette charmante et dynamique hôtesse de l'air est dessinée par Walthéry sur des scénarios de divers auteurs. Venant du *journal de Tintin*, Raymond Marcherot apporte à *Spirou* en 1964 son talent de dessinateur animalier avec les aventures de *Chaminou* et de *Pantoufle*, les chats, et de la petite souris *Sibyline*. Le succès du *Journal de Spirou* est sans doute dû au mélange d'humour (*Tif et Tondu*, *Lucky Luke*), de séries policières et d'aventure (*Buck Danny*) qu'il



Fig. 15: *Lucky Luke* de Morris, 1947. L'homme qui tire plus vite que son ombre.

propose. L'école Charleroi se caractérise par un style plutôt humoristique, au lettrage débridé avec des bulles arrondies.

L'hebdomadaire *Tintin*, créé en 1946, donne naissance à l'école de Bruxelles, qui est beaucoup plus réaliste que l'école de Charleroi. Ses héros sont des hommes au cœur pur, luttant pour le bon droit. Un souci de vraisemblance s'exerce aussi bien sur le texte que sur le dessin. Le graphisme est sobre, systématisant le contour des personnages et des décors, privilégiant les aplats colorés, les bulles rectangulaires, éliminant ce qui est accessoire et stylisant le dessin au maximum. Le héros le plus célèbre de l'école de Bruxelles est naturellement Tintin. Jacques Martin, un des rares Français du *Journal de Tintin*, imagine les aventures d'*Alix*, la première série se déroulant dans l'Antiquité. Comme le *Journal de Spirou*, le *Journal de Tintin* a aussi sa série d'aviation; il s'agit de *Dan Cooper*, créé en 1952 par Albert Weinberg. Cette série conte les aventures d'un pilote de l'Armée de l'Air canadienne. La dimension comique manque à l'école de Bruxelles. Elle apparaît d'abord dans les 4As, une série semi-réaliste contant les aventures loufoques de quatre jeunes gens au caractère bien affirmé, puis dans les sketches de Modeste et Pompon, imaginés par Franquin en 1955. Dès 1967, Eddy Paape, pour les dessins, et Greg pour les scénarios introduisent la science-fiction dans le *Journal de Tintin* avec *Luc Orient*. Ce héros est toujours accompagné par une belle jeune fille, Lora, et un savant, Kala. Une autre nouveauté apparaît en 1968 dans le *Journal de Tintin* : *Olivier Rameau*. Cette série poétique et féérique décrit des contrées merveilleuses où règnent le non-sens et l'absurde.

À partir des années 40, on voit apparaître un renouveau dans la bande dessinée italienne. Elle s'inspire d'abord des super-héros américains, puis adopte un style plus particulier. Un exemple de ce style est *Coco Bill*, un western délirant imaginé par Benito Jacovitti. Dès les années 60, la bande dessinée italienne s'ouvre sur des genres plus adultes, en particulier la violence et l'érotisme. La bande dessinée espagnole est elle aussi très influencée par les super-héros américains, mais la bande dessinée historique et humoristique se développe également dans ce pays. En France, V Magazine présente la *Barbarella* de Jean-Claude Forest, qui ouvre la voie à une génération d'héroïnes «libérées». *Giff Wiff* est la première revue d'études consacrée à la bande dessinée. Relayée par *Phénix* en 1966, elle est à l'origine d'un mouvement bédéphile, qui s'attache à la connaissance et à la réhabilitation de la bande dessinée. Des intellectuels comme Umberto Eco et Evelyne Sullerot cautionnent l'entreprise. Des rééditions, des expositions et des festivals contribuent à donner de l'ampleur à ce mouvement.

Autour de 1965, le mouvement underground voit le jour. Ce mouvement, qui remet en question la plupart des codes de la bande dessinée, est une forme de contestation de l'American Way of Life. De jeunes dessinateurs, qui refusent de travailler pour les syndicates, se tournent vers des revues d'avant-garde. L'underground traite de tous les sujets tabous, en particulier le sexe et la drogue. Cette nouvelle bande dessinée remporte un grand succès sur la côte ouest. En 1967 paraît le premier magazine du genre : *Zap*. Le *comic book* devient rapidement le support privilégié de ce nouveau style de bande dessinée. Cependant, trop liée au mouvement hippie, cette BD ne survivra pas aux années 80.

Le passage à l'âge adulte

En 1959 en France paraît *Pilote*, fondé par Goscinny, Uderzo et Charlier. Ce journal se veut révolutionnaire, d'une part par son grand format et surtout par les séries qu'il propose, à savoir *Astérix*, de Uderzo et Goscinny, *Tanguy et Laverdure*, de Uderzo et Charlier et *Barbe Rouge*, de Hubinon et Charlier. *Astérix* ne tarde pas à atteindre le plus haut record des ventes d'albums de l'édition française. Les séries proposées par *Pilote* s'orientent également vers des thèmes d'actualité comme le yéyé. En 1963, le *Lieutenant Blueberry*, de Giraud et Charlier, fait son apparition dans *Pilote*, suivi par les *Dingodossiers* de Gotlib et Goscinny puis par la *Rubriques-à-Brac*, de Gotlib seul. Ces dernières séries renouvellent l'humour en y introduisant une dimension d'absurde et de non-sens. Un peu plus tard, Fred crée un univers onirique avec *Philémon*, tandis que Mézières et Christian imaginent une série de science-



Fig. 17: *Astérix* de Uderzo et Goscinny, 1959. Le Gaulois qui résiste encore et toujours à l'invasisseur!



Fig. 16: *Les Rubriques-à-brac* de Gotlib dans lesquelles il se moque de tout et n'importe quoi, à commencer par lui-même, 1968

fiction pour adultes : *Valérian*. D'autres personnages un peu plus intellectuels contribuent au succès du magazine ; citons *Le Grand Duduche* de Cabu, *Achille Talon* de Greg, *Le Concombre Masqué* de Mandryka et *Cellulite* de Claire Brétécher, une des rares femmes de l'univers de la bande dessinée.



Fig. 18: *Les aventures potagères du concombre masqué* de Mandryka, 1965.

Les années 60 voient une revalorisation de la bande dessinée par les intellectuels. Aux Etats-Unis se développe un nouveau courant artistique, le Pop Art, qui utilise la BD comme matériel expressif. En 1962 est créé le Club des bandes dessinées, qui devient plus tard le Centre d'étude des littératures d'expression graphique. Parallèlement naît la Société d'études des littératures dessinées, à l'origine de la première exposition dans un musée, le musée des Arts décoratifs de Paris. L'entrée définitive et

officielle de la bande dessinée dans la culture est marquée par des expositions, des congrès, dont les plus anciens sont le salon de Lucca à

Rome, la Convention de la BD de Paris puis, plus tard, le festival d'Angoulême et la foire de San Diego.

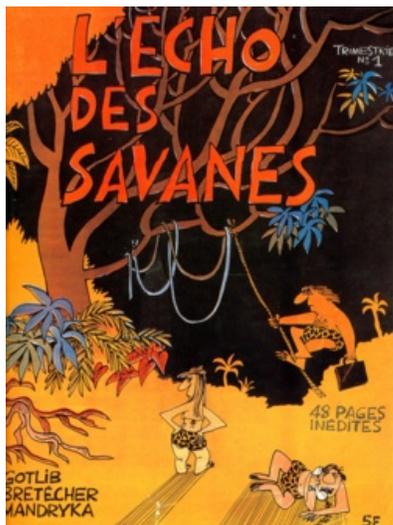


Fig. 19: *L'écho des savanes* fait l'effet d'une bombe en 1968 dans la presse adulte.

Après les événements de mai 68, la bande dessinée française se fait elle aussi contestataire et poursuit son évolution vers un lectorat adulte. Une partie des auteurs de la rédaction de *Pilote* impose un style plus en prise sur l'actualité. Se sentant brimés par l'esprit à leurs yeux trop conservateur de *Pilote*, Gotlib, Mandryka et Brétécher décident de créer *L'Écho des Savanes*. Dans ce nouveau magazine, les trois auteurs donnent libre cours à leur goût de la satire et de la provocation. Ils créent une bande dessinée marginale à la française, caractérisée par un mélange d'humour subversif, de sexe et de psychanalyse. Cette nouvelle tendance fait de nombreux adeptes et fait école sous les formes les plus variées : en 1975 naît *Métal Hurlant*, un magazine d'abord consacré à la science fiction, dirigé par Philippe Druillet, Moebius, Jean-Pierre Dionnet et Jean-Pierre Farkas. La même année, Gotlib quitte *L'Écho des Savanes* pour lancer *Fluide Glacial*, un magazine d'humour pour adultes. Ce nouveau style de bande dessinée touche également l'Italie, l'Espagne et même l'Argentine. Un des résultats les plus connus de

cette influence est la bande d'humour *Mafalda* de Quino, qui sera diffusée dans le monde entier.

Dans les années 70, alors qu'aux États-Unis, l'underground perd sa popularité, des dessinateurs européens sensibilisés par ce mouvement tentent de promouvoir un underground à l'européenne. Certaines images de *Un regard moderne*, un magazine issu de cette nouvelle tendance, influenceront les publicitaires de l'époque. Influencé par certains auteurs américains, Philippe Druillet publie Lone Sloane, bande qui bouleverse le graphisme trop classique de l'époque. Les dessinateurs se libèrent de la planche et étendent leurs dessins sur des pages entières, donnant ainsi libre cours à leur talent. Un des exemples les plus originaux est *La Foire aux immortels* d'Enki Bilal, qui débute le cycle de politique-fiction. L'heroïc fantasy, genre très à la mode au début des années 70, remporte un énorme succès aux États-Unis avec *Conan the Barbarian* de Barry Smith. En Espagne, Brocal Remohi, inspiré par cet univers, dessine *Arcane*, puis *Taar*. Peu après suivront *Thorgal* du Polonais Rosinski sur un scénario de Van Hamme, et le chef-d'œuvre du genre *La Quête de l'oiseau du temps* des Français Loisel et Le Tendre. Cette production de qualité permet aux mensuels français de connaître un succès sans précédent à l'étranger. *Métal Hurlant* et *Pilote* sont édités aux États-Unis, en Espagne, en Allemagne et au Portugal. Paraître en France devient le but de beaucoup de dessinateurs étrangers. Seule l'Angleterre est réfractaire à ce mouvement et publie ses propres revues.

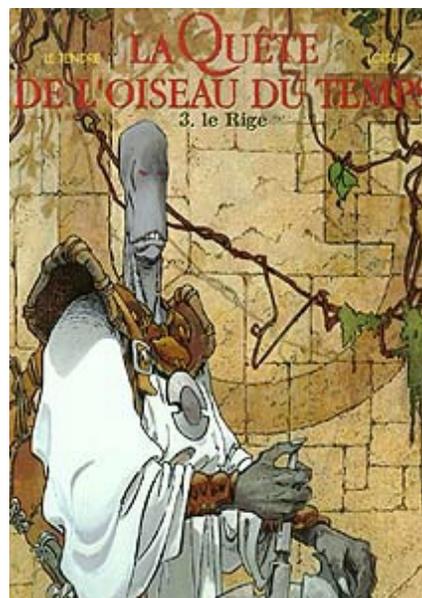


Fig. 20: *La quête de l'oiseau du temps* de Loisel, 1982.

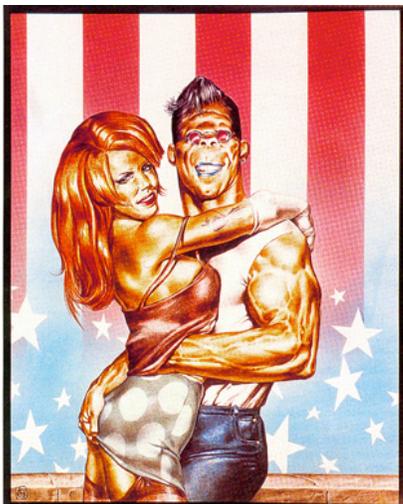


Fig. 21: Ranxerox déclenche partout un tollé de la censure mais il révèle un très grand dessinateur, Liberatore.

En Italie, au moment où les éditeurs de BD se trouvent dépassés par le succès des bandes françaises, un groupe de jeunes auteurs issus de la presse underground publie un nouveau magazine, *Cannibale*. Dans ce magazine paraît la bande hyperréaliste, ultraviolente et provocante *Ranxerox*, mise en image par Liberatore sur un scénario de Tamburini. Cette série déclencherà partout le tollé de la censure.

La révolution graphique européenne ne laisse pas insensibles les auteurs américains de comic books. Les super-héros des Etats-Unis s'expriment désormais sur des sujets tels que l'injustice sociale, la drogue et les catastrophes écologiques.

celui des albums habituels. Considéré comme un des maîtres du noir et blanc, il inspire un grand nombre de dessinateurs. Les aventures policières, les récits d'espionnage et les westerns connaissent alors un nouvel essor. La fin des années 70 voit le succès inattendu d'une bande dessinée historique, *Les Passagers du vent*. L'auteur, François Bourgeon, joue sur ce qui fait le succès de la bande dessinée populaire, passion et

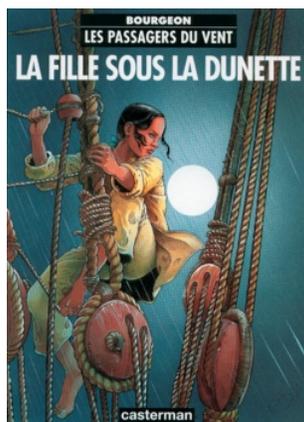


Fig. 23: Les passagers du vent de Bourgeon, un des maîtres du graphisme réaliste, 1979.

suspense, tout en effectuant un travail de reconstitution scrupuleux. Étant donné le nombre d'adeptes de ce nouveau genre, Glénat décide de lancer une revue spécialisée, *Vécu*. À l'encontre de la bande dessinée historique, qui permet l'évasion, certains auteurs se consacrent à des séries qui traitent des problèmes de société actuels tels que fantasmes ou solitude, dans des récits parfois autobiographiques. Un nouveau courant, le nouveau réalisme, se rapproche de la bande historique. Ce genre propose des fables modernes, réflexions caustiques sur la vie quotidienne, et se distingue, selon Brun Lecigne et Jean-Pierre Tamine, par «une mise en scène explicite de la réalité au-delà du vraisemblable.»

La bande dessinée des années 80 se destine essentiellement aux adultes. Elle est empreinte d'iconoclasme et de violence, mais reste cependant drôle. La bande dessinée s'intéresse également de plus en plus à l'érotisme, voire même à la pornographie. Ce qui permet le développement de cette nouvelle tendance est la



Fig. 22: Hugo Pratt est considéré comme le maître du noir-blanc avec son personnage Corto Maltese, 1967.

dérogation obtenue par les éditeurs sur la loi de 1949, qui n'entre plus en vigueur sur les albums destinés à la jeunesse. La bande dessinée érotique connaît partout un essor prodigieux.

Quel que soit son pays d'origine, la bande dessinée attire les publicitaires. Le graphisme de certains dessinateurs, particulièrement la «ligne claire» s'adapte parfaitement à toutes sortes de médiatisations. On édite des tirages de luxe, de tête, limités ou spéciaux, numérotés et signés à l'attention des fans de bande dessinée. Des séances de dédicace sont organisées à l'occasion de la parution d'une nouveauté. Cependant, la concurrence grandissante de la télévision, des dessins animés américains et japonais, la vente en vidéo de dessins animés et de jeux interactifs force la bande dessinée à se redéfinir. Les éditeurs tentent de se renouveler en instaurant le développement de bandes dessinées en format de poche et la vente de produits



Fig. 24: *Akira* de Otomo, bande de qualité parmi le flot de manga.

dérivés, tels que badges et jouets. La plupart des magazines des années 70 sont des sortes de catalogues publiant en avant-première des extraits des bandes dessinées à paraître, dans le but de faire envie au public. Le public se lasse assez rapidement de ces magazines et les auteurs sont obligés de se passer de la prépublication de leurs bandes, qui constituait un apport financier non négligeable. Cette crise permet à de nouvelles maisons d'édition de voir le jour

La véritable révolution de ces dernières années en matière de bande dessinée est l'arrivée des bandes japonaises, les mangas. Le terme « manga » est formé par l'accouplement de deux particules : « man », qui signifie dérisoire et « ga », qui se traduit par image. Les mangas sont des sortes de romans en bande dessinée, qui peuvent s'étendre sur plusieurs milliers de pages. La production de mangas est une véritable industrie employant plus de 3000 dessinateurs. Chaque magazine cible son lectorat, surpassant ainsi de loin tous les records de vente et de chiffre d'affaire établis jusque là dans le domaine de la bande dessinée.

L'édition des mangas s'implante petit à petit en Europe, surtout en Italie, en Espagne et en Allemagne. Malgré la diffusion de dessins animés tels que *Goldorak* et *Albator*, la France restera longtemps réfractaire à ce style, jusqu'à ce que Glénat publie une bande de qualité : *Akira* de Otomo. Le manga se caractérise par la précision des décors, le rythme narratif très cinématographique et l'ultraviolence.

En 1996, les éditeurs de bande dessinée s'interrogent sur l'avenir. Aux Etats-Unis, où le comic book est resté populaire, l'influence japonaise se ressent à travers le graphisme exacerbé de personnages comme Superman ou Batman. En Italie et en Espagne triomphe toujours la bande populaire, tandis qu'en France et en Belgique, les éditeurs portent leurs efforts sur les grandes séries classiques quitte à appeler de nouveaux dessinateurs pour reprendre le relais des créateurs. Certains petits éditeurs parviennent parfois à imposer de nouveaux talents. Cependant, l'ère de l'après-manga reste totalement inconnue et imprévisible.

Naissance d'un genre.



Fig. 25: Invention de la bande dessinée

Contrairement à une tendance actuelle surtout médiatique et commerciale qui voudrait ignorer les origines de la bande dessinée et les placer aux USA en 1896 avec la création de « Yellow Kid » et l'emploi systématique des bulles, Groensteen, un grand critique du 9^{ème} art, rend justice au génie de l'inventeur, Rodolphe Töpffer (1799-1846), en ces termes : « ... Bien avant tous les autres, un homme choisit, pour divertir ses semblables, ce mode d'expression inédit, l'expérimenta, pressentit les développements futurs de semblables récits en images et se risqua même à théoriser les possibilités. [...] La bande dessinée ne rendra jamais assez hommage à Töpffer. »

L'inventeur

Rodolphe Töpffer, fils d'un peintre et caricaturiste genevois, apprit à regarder et à dessiner en compagnie de son père : toute sa vie, aussi bien dans ses croquis de voyages que dans ses histoires en images, il gardera ce goût du trait juste et de l'observation piquante. Durant ces études, il développe son penchant pour la caricature fortement influencé par les caricaturistes anglais. Mais en 1818, alors qu'il se destine à une carrière artistique, une maladie des yeux se déclare et il deviendra directeur de pensionnat.

Fin pédagogue, Töpffer organise des excursions pour ses élèves et les relate dans plusieurs ouvrages dont « Voyages en Zig-Zag » où il rédige d'une plume alerte texte et illustrations. Ses ouvrages, tout comme sa littérature en estampes, nom qu'il donne à la bande dessinée, étaient réservés à l'origine au divertissement des élèves du pensionnat et de quelques amis « pour notre propre amusement, une sorte de réalité aux plus fous caprices de notre fantaisie ». Sa première histoire, « Histoire de M Vieux-Bois », date de 1827. Deux ans plus tard, il achève le manuscrit des « Voyages et aventures du Docteur Festus ». L'année suivante, il débute l'« Histoire de M Cryptogramme » et suivent, en 1831, l'« Histoire de M Jabot » et l'« Histoire de M Pencil ».

À cette date, aucune histoire n'est encore publiée. La modestie de son créateur le rend clandestin « *Je me cache pour dessiner. Je vais dans ma cave pour composer mes drôleries.* » et peut-être trouve-t-il le style un peu léger pour un directeur de pensionnat.

Mais ces manuscrits circulent parmi ses amis et arrivent dans les mains du célèbre écrivain Goethe qui dit déguster ces histoires en petites quantités « *pour ne pas risquer de prendre une indigestion d'idée* ».



Fig. 26: Rodolphe Töpffer, autoportrait

Les encouragements enthousiastes et visionnaires de ce maître de la littérature « *C'est vraiment fou, tout pétillant de talent et d'esprit ! S'il choisit un jour un sujet moins frivole et s'il s'applique un peu plus, ce qu'il fera dépassera toute idée.* » décideront Töpffer à imprimer, en 1933, l'« Histoire de M Jabot » et plus tard ses autres récits, qui se portent au nombre de 8, dont un inachevé.



Fig. 27: Extrait de "Histoire de M Vieux-Bois", 1927

Inspiration et innovations

Töpffer n'a pas inventé la bande dessinée ex nihilo, mais s'est fortement inspiré des estampes de William Hogarth ramenées d'Angleterre par son père et qui, composées, forment une histoire. Mais avant lui Rowlandson invente la série et anticipe fortement sur Töpffer avec son intuition fondamentale que le dessin doit raconter de lui-même.

Ce qui est fondamentalement nouveau chez Töpffer, c'est sa façon de juxtaposer une séquence d'images liée par une continuité narrative. Chaque image prend son sens en fonction de celle qui précède et du texte qui lui est attaché alors que chez l'artiste anglais Hogarth, chaque caricature représentait une scène très détaillée de la vie d'un personnage pouvant être plus ou moins éloignée temporellement de la précédente. D'ailleurs, il insiste fortement sur ce lien, cette complémentarité entre le visible et le lisible. « *Ce petit livre est d'une nature mixte. [...] Chacun de ces dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans ce 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.* »

De plus, Töpffer fait l'éloge du dessin linéaire par rapport aux deux autres moyens d'imitation de l'époque que sont le relief et la couleur, alors qu'Hogarth le dénigrait, ainsi que tant d'autres au XIXe, où la gravure domine. « *Le trait est donc un moyen artificiel d'imitation, mais qui répond si bien à notre manière intuitive d'observer, qu'il est celui des trois qui dit le plus rapidement les choses les plus claires à notre intelligence, et qui lui rappelle le plus spontanément les objets.* » D'où l'importance du trait car il rend sa littérature en estampes plus intelligible, puisqu'il permet de ne relever que le caractère essentiel ou l'expressivité immédiate de chaque objet dessiné, sans s'encombrer de détails superflus. De plus, ce style simple est à la source de ses créations « *le trait graphique, à cause de sa rapide commodité, de ses riches indications, de ses hasards heureux et imprévus, est admirablement fécondant pour l'invention* ». Il semble d'ailleurs que les premiers croquis de nouveaux personnages soient l'essence même du contenu de ses histoires, comme le laisse supposer le titre de chaque histoire.

Bien que Töpffer mette en avant ce style important que ses successeurs ont d'ailleurs repris, c'est aussi faute de mieux car sa maladie des yeux ne lui permettait pas de style plus précis et donc plus contraignant.

Phylactères¹

L'emploi des bulles dans la bande dessinée est attribué aux Américains à la fin du XIXe siècle avec la création du *Yellow Kid* ou *Katzenjammer Kids* dans les suppléments dominicaux, mais elles faisaient déjà fortement partie de la culture anglo-saxonne et on les retrouve même dans beaucoup de manuscrits du XIIIe et XIVe siècle où elle n'était encore que l'introduction du texte dans un emplacement particulier de l'image.

Déjà présent dans l'imagerie du XVe siècle puis dans les caricatures des Anglais, il n'est pas rare de retrouver le *balloon speech*, comme si tous les personnages parlaient en même temps. Même si Adam Töpffer s'est autorisé quelquefois l'emploi du phylactère dans ses caricatures, son fils bannira totalement les procédés dans ses histoires en estampes et c'est d'ailleurs toute la francophonie qui le boude car il faudra attendre *Zig et Puce* d'Alain St-Ogan pour le voir réapparaître. Cet accessoire, quoique important aujourd'hui, n'est pas nécessaire pour justifier la naissance du genre. On peut d'ailleurs le comparer à l'arrivée du cinéma parlant qui n'a pas remis en cause l'invention du cinématographe par les frères Lumière. Son retour en force se fera avec l'arrivée des BD américaines vers 1934 avec la création du *journal de Mickey*.



Fig. 28. : Caricature de J. Gillray (1756-1815) avec phylactère

¹ Insertion du texte dans l'image dans un emplacement spécifique.

Réflexion et théorie sur le genre

Non content d'avoir inventé un nouveau genre, Töpffer va, dans ses « Essais de physionomie » en 1837, poser les fondements presque exhaustifs de la littérature en estampe qui deviendra la bande dessinée.

« ... *Ce qui est génial chez Töpffer, c'est qu'immédiatement ce fût parfait. [...] Tout ce que ses successeurs ont trouvé, c'est de faire parler leurs personnages dans des ballons et quelques autres astuces piquées au cinématographe. Dans les pages de Töpffer, les gags à répétition, les poursuites à la Mack Sennett, l'absurde et le bête et méchant se succèdent sans interruption.* »
Wolinski

Après les encouragements de Goethe et le succès de ses premières publications, Töpffer croit en l'avenir de la BD « *Il s'agit ici d'une invention, d'une découverte, tout au moins d'un de ces tous petits riens aussi gros que d'autres, avec quoi aujourd'hui, on change à tout moment la face de l'univers et l'avenir de l'humanité.* ».

En fait, c'est surtout le personnage BD que Töpffer a inventé et valorisé. En effet, par rapport aux autres récits en images qui existaient, comme par exemple la tapisserie de Bayeux, le personnage est l'élément clé autour duquel l'histoire est construite. Les scènes sont coordonnées autour des péripéties heureuses ou malheureuses du personnage central. Ce coordonnateur prend donc une fonction d'agent de liaison pour la continuité du récit pour aboutir à un ensemble cohérent.

Mais comme Töpffer le remarque lui-même, « *Je regarde comme une difficulté bien grande le fait de garder toujours la ressemblance dans chaque croquis. M Jabot ne ressemble pas à M Crépin et c'est toujours lui-même qui reparait à chaque dessin* », les difficultés suivantes découlent des variations de vue et d'expression du récit:

- Il est important de garder la bonne ressemblance du personnage tout au long de l'histoire, de même qu'une bonne différenciation des personnages entre eux, pour éviter une complète confusion du récit.
- Mais d'un autre côté, il ne faut pas rendre un personnage trop caricatural, car le surtypage fige ses traits et empêche donc une totale représentation des expressions.

C'est pourquoi Töpffer s'est particulièrement attaché à une étude de la physionomie pour donner un maximum d'expression à ses personnages. Pour lui « *le dessin est la première langue de la physionomie, c'en est la plus naturelle, la plus sûre.* » et il prétend que tout homme observateur et persévérant peut, après des essais maintes fois répétés, dessiner une figure comportant une expression définie. D'où il tire sa première loi de physionomie : « *Toute tête humaine, aussi mal, aussi puérilement dessinée qu'on le suppose, a nécessairement et par le seul fait qu'elle a été tracée, une expression quelconque parfaitement déterminée.* »

l'objet que ces caractères essentiels, en supprimant ceux qui sont accessoires. » Hergé pour sa part affirme qu'« on essaie d'éliminer tout ce qui est graphiquement accessoire, de styliser le plus possible, de choisir la ligne qui est la plus éclairante... ».

Ce style graphique a été privilégié tout au long de l'histoire de la bande dessinée pour les raisons suivantes qui découlent des textes de Töpffer:

- Héritière de la caricature qui n'est autre qu'une déformation grotesque du contour, la bande dessinée a suscité une cohorte de personnages loufoques dont la silhouette seule permettait l'identification et prêtait à sourire. Le trait était alors le meilleur moyen de représentation des silhouettes.
- Par rapport à d'autres techniques graphiques, le trait dispose d'un avantage incontestable: sa lisibilité est maximale et permet une communication directe avec le lecteur.
- Astreints à des cadences de production énorme pour que leur travail paraisse chaque jour ou chaque semaine dans les journaux, les dessinateurs n'ont pas de temps à perdre en fioritures et sont forcés de dessiner l'essentiel. Le trait est alors l'élément essentiel du croquis, du premier jet.
- Finalement les contraintes de reproduction ont aussi pesé de façon décisive sur cette préférence du dessin linéaire. La qualité médiocre du papier ainsi que les performances limitées des machines d'impression à grand tirage limitaient les effets de style susceptibles d'être dénaturés lors de l'impression. Le trait est alors la solution adéquate puisqu'il ne souffre d'aucune déformation notable.



Fig. 31: Caricature des cadences de production

Actuellement, ce style classique lancé par Töpffer et repris par les auteurs de bandes dessinées, dont Hergé est toujours majoritaire dans la création des albums. Mais de nos jours, d'un phénomène de presse, la bande dessinée est devenue un produit d'édition et le trait graphique domine surtout pour des raisons historiques plutôt que techniques. Différents styles voient le jour, dont celui de la couleur directe, où la couleur dessine les formes comme en peinture. Ces aspects techniques sont repris au chapitre suivant.

L'influence de la Suisse

Comme vu précédemment, la Suisse a donc joué un rôle fondamental dans la création de la bande dessinée, mais on peut alors se demander pourquoi sa contribution fut quasiment nulle jusqu'à Derib vers 1960. Peut-être que la réputation froide et sérieuse des Suisses n'était que peu compatible avec ce genre nouveau et Töpffer n'aurait été alors que l'exception qui confirme la règle. Mais c'est surtout des raisons économiques et idéologiques qui ont eu raison du développement du 9^{ème} art en Suisse.

- Du fait de la petite taille du pays, le public Suisse est restreint, ce qui fait de la Suisse un marché mineur pour les maisons d'édition.
- Faute de moyens financiers, les petits éditeurs n'ont pas pu publier les auteurs régionaux et les grandes maisons d'édition ne se montrent que peu intéressées par ce genre encore trop considéré comme mineur.
- Les frontières culturelles et linguistiques n'ont pas favorisé le développement en un groupement d'individus intéressés par les productions locales.
- Les trois raisons précédentes impliquent une nette absence de support tels que périodique et albums qui ont permis de faire connaître et stimuler les auteurs dans les autres pays et surtout aux USA comme pour l'explosion du genre vers la fin du XIXe siècle.

Les autorités du pays se sont souvent montrées réticentes à l'égard des nouveaux talents et pas seulement dans ce domaine ; tous les artistes suisses ont été confrontés à ce problème qui les a souvent forcés à migrer vers d'autres pays (Derib en est un bon exemple).



Fig. 32: Yakari de Derib, l'homme qui a relancé la bande dessinée en Suisse.

Les techniques de la BD

L'impression

La bande dessinée se distingue de tous les supports modernes du récit en image (cinéma, roman-photo, vidéo, imagerie numérique) par le fait qu'elle ne mobilise, au stade de sa création, aucune technologie particulière; une feuille de papier et un crayon suffisent... Mais il faut souligner que ce mode d'expression resté artisanal n'aurait pu se développer sans les progrès de l'imprimerie. La croissance fulgurante de la bande dessinée à la fin du XIXe siècle est due au développement de la presse à grand tirage s'adressant à un large public avec des cadences de l'ordre de quelques milliers de pages par heures.



À ses débuts en Occident vers le XIVe siècle, l'imprimerie ou reproduction mécanique des traits a d'abord été appliquée au dessin sous le nom de xylographie ou gravure sur bois. Les images étaient sculptées dans des planchettes de bois et les reliefs restants étaient encrés pour reproduire le dessin sur une feuille de papier par simple pression de celle-ci sur la planchette à l'aide d'un frotton². Il est important de souligner que l'empreinte devait alors être dessinée à l'envers et que ces images sans texte étaient finalement accompagnées d'un texte court gravé dans la planche lui aussi.

Fig. 33: Gravure sur bois

La typographie, inventée par Gutenberg au milieu du XVe siècle, a été un frein important pour la bande dessinée puisqu'elle ne permettait que la reproduction des textes. L'idée originale reposait dans l'emploi non plus de planches gravées mais de lettres métalliques mobiles qui par leur assemblage composent le texte. Des presses manuelles permettaient ensuite d'appliquer le texte encré sur les feuilles. Ce procédé encore long et fastidieux permettait tout de même de réaliser près de 250 pages par heure. Cette technique n'a évolué que fort lentement jusqu'à la fin du XVIIIe siècle, où la révolution industrielle avec ses nouvelles machines à vapeur a permis d'augmenter les cadences de production. De plus, en 1811, Koenig conçut la presse à cylindre qui substitua ainsi au mouvement alternatif vertical des anciennes presses un déplacement horizontal continu. Deux rouleaux encreur permettaient alors d'imprimer le recto et le verso en une seule passe, c'est les rotatives. Leur rendement fut considérablement augmenté lorsqu'elles furent alimentées non plus feuille à feuille, mais par des bobines de papiers.

Si le texte a été fortement favorisé, l'illustration n'a pas pour autant été abandonnée. Bien que la gravure sur bois ait été délaissée, des nouvelles méthodes d'impression graphique ont vu le jour au cours du XVIe et XVIIe siècle, il s'agit des gravures en creux telles que la gravure au

² Balle de crin permettant de presser sur la feuille lors de l'impression.

burrin ou la technique de l'eau forte³. Ces nouveaux moyens se basent sur la gravure de sillons dans une plaque de cuivre qui sont ensuite remplis d'encre pour l'impression. Il en résulte des motifs plus fins qu'avec la xylographie. L'inconvénient de ce procédé est que l'insertion d'un dessin dans le texte nécessite une double passe, la première pour le texte et la seconde pour l'image, ce qui a relégué les illustrations à un statut hors texte durant tout le XVII^e et XVIII^e siècle.

À partir de 1880, l'héliogravure, qui est aussi un procédé d'impression en creux, va remplacer les deux techniques précédentes car elle est spécialement adaptée pour les grands tirages. Elle utilise un mécanisme de transfert d'encre fondamentalement différent de celui de l'impression en relief. La surface imprimante est un cylindre de métal poli sur lequel on a gravé un maillage en creux, composé d'une multitude d'alvéoles dans lesquelles est déposée l'encre. Celle-ci est alors directement transférée sur une bande de papier qui défile, tendue contre le cylindre sous une pression élevée. L'intensité de la teinte est proportionnelle à la quantité d'encre déposée dans les alvéoles. L'héliogravure est donc un procédé qui peut imprimer une grande gamme de tons gris et qui fournit d'excellentes reproductions de photographies originales. Étant donné le coût élevé de fabrication d'une série de cylindres, l'héliogravure ne s'applique qu'à de très grands tirages comme les mensuels de grande diffusion.



Fig. 34: Gravure sur cuivre.

Au début du XIX^e, l'impression a connu une petite révolution dans ce domaine en reprenant la gravure sur bois pour les illustrations à inclure dans le texte. Vu que la xylographie et la typographie sont tous deux des procédés en relief, des gravures sur bois pouvaient être combinées avec les caractères afin de produire des pages composites contenant les textes et les illustrations. Pour palier aux problèmes de la finesse des traits et de la détérioration rapide des planchettes, les xylographes utilisaient alors des bois très durs tel que le buis. Découpé en cubes collés entre eux dans le sens contraire des fibres et polis, il présente au graveur une surface dure et polie.

Inventée en 1796 par l'allemand, Aloys Senefelder, la lithographie utilise une surface plane (la pierre) et repose sur le phénomène de répulsion mutuelle entre la graisse et l'eau. Senefelder découvrit qu'en utilisant un crayon pastel gras pour effectuer un dessin sur une pierre calcaire plate, puis en humidifiant la pierre, les lignes attiraient et retenaient de l'encre huileuse ou graisseuse, tandis que les autres endroits de la pierre ne prenaient pas l'encre. Le dessin pouvait alors être reproduit sur un morceau de papier approprié en le roulant contre la pierre.

Au XIX^e siècle, le procédé fut particulièrement apprécié par les caricaturistes et c'est un de ses dérivés que Töpffer a utilisé pour ses histoires en estampes, l'autographie. L'impression est obtenue par double décalque du texte ou de l'image réalisée à l'encre grasse. Lorsqu'en 1842,

³ Attaque à l'acide nitrique d'une plaque de cuivre partiellement protégée par un vernis. Les parties non protégées composent le dessin éraillé dans le vernis.

il se justifiait sur l'emploi de cette technique, Töpffer a constaté que « *l'autographie a été considérée jusqu'ici comme le plus grossier des procédés de gravure qui se rattache à l'art lithographique; on ne l'emploie guère que à cette heure que pour des circulaires sans façon, ou pour des factures d'épicier du coin* ». L'avantage prédominant de cette technique était l'emploi du papier de report avant la pierre qui permet à l'auteur de dessiner à « *l'endroit* ». Cet avantage n'est pas moindre lorsqu'on sait l'importance d'apprécier la dynamique des enchaînements, les rythmes et le mouvement qui animent la planche entière. Finalement, l'autographie favorisait une grande rapidité d'exécution. C'est le moins astreignant des procédés de reproduction et Töpffer fut le premier à travailler dans les conditions actuelles de l'auteur de bande dessinée face à sa planche à dessin. Les instruments: papier, plume et encre sont restés les mêmes. De plus, le procédé de l'offset au moyen duquel sont imprimés les albums actuels n'est en fait qu'un dérivé lui aussi de la lithographie.

À la fin du XIX^e siècle, on découvrit que l'encre pouvait être transférée d'une surface lithographique à une surface intermédiaire en caoutchouc avant d'être transférée sur du papier, c'est l'offset. Par cette technique, le caoutchouc servant d'intermédiaire, appelé blanchet, peut transférer l'encre sur du papier. La surface d'impression en pierre qui était utilisée à l'origine est maintenant remplacée par de fines plaques métalliques (zinc ou albumine). Les plaques sont enroulées autour du cylindre d'impression et se trouvent en contact direct avec le cylindre en caoutchouc.

Recouvertes d'une couche photosensible, elles sont insolées au travers du motif à reproduire. Les zones non insolées, solubles à l'eau deviennent les surfaces imprimantes. Les plaques offset sont les surfaces d'impression les moins onéreuses aujourd'hui, ce qui a largement contribué au succès de ce procédé qui a presque remplacé la typographie. Celle-ci perdure toujours à cause des sommes énormes investies dans les équipements.

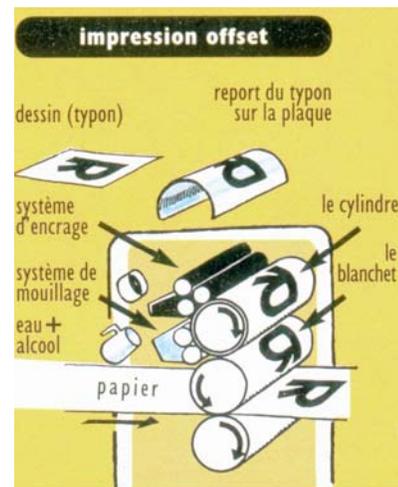


Fig. 35: Principe de l'offset

La couleur

Les premières impressions couleurs remontent à la fin du XVIII^e siècle. La couleur était alors obtenue par deux procédés principaux:

- Impression à la poupée: les planches gravées sont coloriées à la main au moyen de petits tampons imbibés de couleurs. L'impression se fait sur des presses à rouleaux.
- Impression au repérage: gravure de 3 planches différentes dont chacune représente une portion du dessin en fonction de la couleur primaire à obtenir.

Mais c'est seulement en 1868, lorsque Ducos du Hauron montra que l'on pouvait reproduire d'une manière satisfaisante avec seulement trois couleurs: le jaune, le cyan et le magenta, que l'impression couleur devint intéressante. C'est la trichromie. Mais en pratique, l'emploi d'une quatrième impression pour le

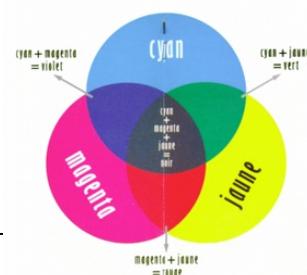


Fig. 36: Trichromie

noir est toujours nécessaire, c'est la quadrichromie. Pour déterminer les couleurs d'impression, il faut extraire les couleurs primaires du document. Cette étape est réalisée en photographiant le document à reproduire au travers d'un filtre bleu qui permet d'obtenir la composante jaune qui n'est autre que sa couleur complémentaire. Pareillement, on obtient le magenta au travers d'un filtre vert et le cyan au travers d'un filtre rouge.



Fig. 37: Etapes de l'impression couleur. En haut, les masques de couleur et en bas, le résultat après chaque apposition de couleur.

Il faut remarquer tout de même que l'emploi de la couleur dans la bande dessinée n'a pas été immédiat, bien qu'il n'ait pas fallu attendre longtemps. Dès lors que les tirages des journaux, dans lesquels on trouvait des bandes dessinées, augmentèrent, plusieurs passages pour le même dessin devenaient possibles économiquement. Pour sa première utilisation dans *Yellow Kid*, la couleur jaune unique n'était alors qu'un aplat rajouté au dessin. Actuellement, la quadrichromie est utilisée dans tous les procédés d'impression lorsqu'il s'agit de représenter les couleurs.

La censure

Dès lors que les écrits ont existé, la *dame aux ciseaux* était présente pour interdire les parutions ou les modifier selon un idéal de moralité. La bande dessinée, qui était alors surtout destinée aux enfants dans des illustrés qui leur étaient adressés, n'a pas été épargnée par cette contrainte qui par définition porte atteinte à notre liberté d'expression. Les premières campagnes de censure eurent lieu aux Etats-Unis au début du siècle, mais c'est en France qu'elle a été la plus marquée par la votation d'une loi très stricte en 1949 qui a eu une importance significative sur le développement du 9^{ième} art dans toute la région francophone. C'est d'ailleurs les causes et conséquences de cette loi que nous allons développer dans ce chapitre pour finir par une comparaison avec les autres pays pionniers dans la bande dessinée. *censure, dame aux ciseaux ou anastasie.*



Les pressions

L'histoire de la censure en France est encore souvent rattachée à un mythe de front commun pour le rejet d'un genre graphique plébiscité par les enfants. Mais en fait, la loi découle des continuelles pressions de trois groupes aux revendications fort différentes :

- Le plus ancien est le Cartel d'action morale et sociale qui dénonce la mauvaise presse enfantine mais aussi lutte pour la fermeture des maisons closes, la construction de logements sociaux, la réglementation du cinéma, ...
- Le second est le groupe des éducateurs catholiques, laïques et communistes. Tous font leur propagande contre les « mauvais » illustrés en promulguant leurs journaux d'enfants qui défendent leurs idéologies. Les plus nombreux, les Catholiques, qui suivaient les idées nationalistes, chauvines, antisémites et xénophobes de l'abbé Béthléem⁴ avant la guerre, n'ont finalement gardé à la libération que les revendications anti-américaines. Les communistes ont repris ces revendications anti-américaines en raison de leur entrée en guerre froide. Les militants laïques sont influencés par l'étude de Mathilde Leriche⁵, bibliothécaire à la première bibliothèque pour enfants de France qui attaque les illustrés sans mâcher ses mots. « *Les journaux les plus mauvais sont souvent les plus marrants : leurs rédacteurs connaissent l'art de flatter basement les goûts des lecteurs. Ils n'ignorent aucun des moyens d'exciter, troubler l'esprit des enfants : aventures sans suite, batailles, coup de revolver, traîtres, héros artificiels, amour et panache, mélodrame, gloire et argent, rien ne manque. Le lecteur se grise de ces pages fiévreuses, ou se laisse*

⁴ Au début du siècle, il engage très tôt la polémique sur les illustrés destinés aux enfants pour favoriser les BD nationales. Son but est de tout lire, et en particulier les BD qui sont sa bête noire, pour être le bouclier des catholiques opprimés par une civilisation égoïste. Déjà il parvient à faire condamner des illustrés d'un goût douteux.

⁵ Pour le bureau international de l'éducation de Genève, elle entame en 1934 une étude sur la presse pour la jeunesse pour laquelle elle épluche, dans un souci d'impartialité et de recherche scientifique, tous les journaux pour enfants publiés.

prendre par un moi engourdissant ; stupéfiant à bon marché qui annihile sa pensée, sa force de réagir ; il est stupide et béat ; peut-on l'en accuser ? Mais n'est-ce pas un peu décevant de voir circuler librement, dans un pays soi-disant cultivé et civilisé, des journaux si nocifs, que lentement, ils salissent, abrutissent, abêtissent l'enfant ? Préparation à la lecture de certains grands quotidiens peut-être ! »

- Le dernier groupe se compose des dessinateurs français qui sont désireux d'écarter les bandes dessinées étrangères dans un but de défense de la profession.

Tous ces groupes se rejoignent dans un discours moralisateur et puritain, jusqu'à ce que les dessinateurs s'en écartent quand ils s'aperçoivent que leurs revendications peuvent se retourner contre eux. Mais la sensibilisation a été suffisamment efficace pour conduire les partis politiques à s'emparer du problème et finalement le Parlement à légiférer.



Fig. 39: Entre la première et la seconde édition de Barbarella, l'héroïne est allée se rhabiller...

Le contexte

La période après guerre, caractérisée par une forte pression pour la reconstruction morale du pays, était très favorable. Les jeunes étaient l'incarnation de cet avenir rempli d'espoir et le baby boom la preuve de l'authenticité du renouveau. On comprend alors aisément que l'enfant soit à ce point protégé d'une presse qui outrage les valeurs morales et qui puisse mettre en jeu le devenir national enfin à portée de main.

De plus, cette période s'accompagne d'une recrudescence de la délinquance juvénile qui est alors attribuée à cette presse enfantine à égalité avec la presse qualifiée de pornographique (à savoir publications licencieuses ou policières).

Le contexte de la guerre froide qui a saisi la France en 1947 va jouer un rôle fondamental dans la dénonciation culturelle et politique de l'impérialisme américain. L'argumentaire communiste anti-américain va alors s'inscrire dans le devenir national, dans une défense de l'avenir de la jeunesse. *« Grâce à la complicité d'un gouvernement de démission nationale, l'Amérique des trusts est en train d'empoisonner le cœur et l'esprit de nos enfants, de souiller à jamais l'âme pure de nos petits. »*

La loi du 16 juillet 1949

Cette loi sur les « publications destinées à la jeunesse » ne concerne certes pas que la bande dessinée, mais c'est elle qui était visée par ses promoteurs. La loi va très loin dans ses interdictions puisqu'elle est même étendue « aux publications de toute nature présentant un danger pour la jeunesse » dans l'article le plus controversé, l'article 14 qui est d'ailleurs toujours en vigueur puisque la loi n'a pas été abrogée. C'est ainsi que la censure va même jusqu'à frapper des titres tels que « penthouse », dans la presse adulte, car ce type de périodique était à la portée des enfants dans les kiosques.

Ce texte a été à la fois salubre et désastreux pour la bande dessinée française. Salubre, car c'est lui qui a donné le coup de grâce aux comics américains et permis aux dessinateurs français de trouver du travail. Désastreux, car très vite, les auteurs furent pris dans des conventions très strictes pour ne pas être confrontés à l'organe de contrôle. Cette commission, prévue par la loi, a agi de façon à ne pas créer des conditions impossibles pour la presse enfantine malgré des mesures sévères comme le dépôt préalable⁶ pour les publications litigieuses. Mais sa ligne de conduite modérée reste dans un subtil compromis entre intimidation et répression, susceptible de responsabiliser les éditeurs et de les mener à l'autocensure dispensant ainsi la commission d'user de ses armes.

**Extraits de la LOI N° 49-956 DU 16 JUILLET 1949
sur les publications destinées à la jeunesse**

ARTICLE 2

Les publications visées à l'article 1 ne doivent comporter aucune illustration, aucun récit, aucune chronique, aucune rubrique, aucune insertion présentant sous un jour favorable le banditisme, le mensonge, le vol, la paresse, la lâcheté, la haine, la débauche ou tous actes qualifiés crimes ou délits ou de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse (1 n°54 1190 du 29 novembre 1954) ou à inspirer ou entretenir des préjugés ethniques. Elles ne doivent comporter aucune publicité ou annonce pour des publications de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse.

ARTICLE 13

L'importation pour la vente ou la distribution gratuite en France des publications destinées à la jeunesse ne répondant pas aux prescriptions de l'article 2 ci-dessus est prohibée à titre absolu. Est également prohibée à titre absolu l'exportation de ces mêmes publications, lorsqu'elles ont été éditées en France. Indépendamment des pénalités qui peuvent être infligées en vertu de la réglementation douanière, les importateurs, exportateurs ou transitaires qui auront participé sciemment aux délits visés par l'article 2 seront passibles des peines prévues à l'article 7. L'importation pour la vente ou la distribution gratuite en France de publications étrangères destinées à la jeunesse est subordonnée à l'autorisation du ministre chargé de l'information, prise sur avis favorable de la commission chargée de la surveillance et du contrôle des publications destinées à l'enfance et à l'adolescence.

ARTICLE 14 (L. n° 67-17 du 4 janvier 1967)

Le ministre de l'intérieur est habilité à interdire:

- de proposer, de donner ou de vendre à des mineurs de dix-huit ans les publications de toute nature présentant un danger pour la jeunesse en raison de leur caractère licencieux ou pornographique, (L. n° 87-1157 du 31 décembre 1987) ou de la place faite au crime, à la violence, à la discrimination ou à la haine raciale, à l'incitation à l'usage, à la détention ou au trafic de stupéfiants;
- d'exposer ces publications à la vue du public en quelque lieu que ce soit et notamment à l'extérieur ou à l'intérieur des magasins ou des kiosques et de faire pour elles de la publicité par la voie d'affiches;
- d'effectuer en faveur de ces publications, de la publicité au moyen de prospectus, d'annonces ou insertions publiés dans la presse, de lettres circulaires adressées aux acquéreurs éventuels ou d'émissions radiodiffusées ou télévisées.

Toutefois, le ministre de l'intérieur a la faculté de ne prononcer que les deux premières, ou la première, de ces interdictions. (...)

⁶ Obligation infligée aux éditeurs de faire un pré-tirage pour la commission de contrôle afin de vérifier le contenu de la publication.

Réactions des autres pays face au « fléau » de la bande dessinée

Le phénomène de la bande dessinée s'étend mondialement. Alors pour lutter contre cette « influence néfaste », toutes les forces pacifiques, religieuses et morales unies internationalement tentent de mettre en avant des exigences d'après guerre comme la protection de la maternité et de l'enfant, l'éducation pour tous, etc ... À Paris, en novembre 1949, le centre international de l'enfance est inauguré dans ce dessein.

Dans beaucoup de pays, comme en France, la défense de la morale est visée et la bande dessinée est au centre des discussions. Les problèmes de délinquance lui sont aussi rattachés, mais les réactions face à ce nouveau genre y sont moins fortes et surtout les moyens de sanction mis en œuvre sont beaucoup plus souples, voire même inexistants.

En Belgique, rien n'est voté dans le sens d'une censure, mais les éditeurs se rangent du côté de la loi française, car le marché français est particulièrement florissant et représente un



Fig. 40: Une scène de torture expurgée, "Le châtiment de Basenhau", par Peyo.

débouché conséquent pour les publications belges. En fait, la réaction des éditeurs belges tels que Dupuis, Casterman et Lombard n'est pas étonnante, car depuis la création de ces maisons d'édition familiales régnait un esprit catholique au paternalisme affiché. Même si les allusions au catholicisme étaient plutôt discrètes, les valeurs de spiritualisme, de moralisme et de conservatisme y étaient bien présentes. Lombard a même été jusqu'à éditer des règles dans un « petit livre bleu » dans lequel, par exemple, un article encourageait les employés à se comporter en tout lieu et à tout moment avec décence.

Chez Dupuis, en 1948 déjà, Franquin avait reçu des remontrances lorsqu'il a créé « Spirou sur le ring » :

« Aux yeux de l'éditeur, c'était tout simplement vulgaire et l'on m'avait reproché de montrer des gamins mal élevés. »
Franquin

De même, Hergé fut plus d'une fois accusé de racisme. Bien que ces attaques étaient pour la plupart injustes, Hergé fit son autocritique, réécrivit les textes et redessina certaines planches.

À cette époque, les illustrés étaient alors destinés à un lectorat bien spécifique et les éditeurs allaient même plus loin puisqu'ils affinaient au moyen d'enquêtes la connaissance de leur lectorat et de l'évolution de ses goûts. Ces études de marché permettaient alors de bien cerner le public et les séries non plébiscitées disparaissaient.

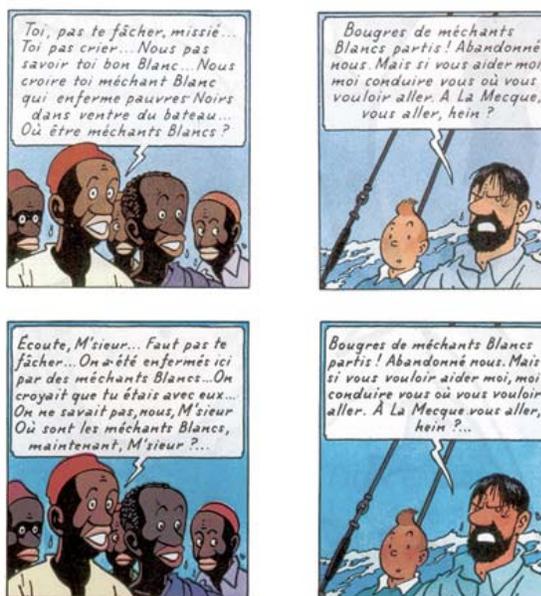


Fig. 41: Correction de la façon de parler des noirs sur les planches tirées de Coke en Stock d'Hergé.

En Grande-Bretagne, malgré une réaction de la presse, des hommes politiques et du syndicat des enseignants face au illustrés d'horreur provenant des Etats-Unis qui déboucha sur une loi en 1955, la controverse resta finalement marginale dans le domaine public. À nouveau, les détracteurs propageaient des arguments foncièrement américanophobes articulés autour de la protection de l'enfance et la préservation de l'héritage culturel britannique. C'est un périodique « *Haunt of fear* »⁷ qui catalysa en 1954, un mouvement d'opinion déclenché par un incident spectaculaire : les enfants d'une école près de Glasgow envahirent un cimetière, armés de couteaux et de bâtons pour capturer un hypothétique vampire.

Au Canada, en 1947, le député conservateur Fulton engagea une campagne de sensibilisation au danger des comics books et proposa un amendement à la loi sur la délinquance juvénile au parlement. L'amendement fut rejeté par le ministre de la justice, mais un incident macabre mis le feu aux poudres : deux jeunes garçons de Dawson Creek âgés de onze et treize ans qui lisaient entre 40 et 50 illustrés par semaine agirent comme les personnages de leurs bandes dessinées et abattirent par jeu un fermier dans sa voiture. Lorsqu'il réitéra sa proposition d'amendement, celui-ci fut accepté le 5 décembre 1949. Fulton le justifia en expliquant que les crime comics dévalorisaient la morale et entraînaient les jeunes à commettre des crimes, mais il rejeta l'idée d'une interdiction globale et la création d'une commission de contrôle. Cet extrait de loi relevait d'une préoccupation publique à propos de la délinquance juvénile, mais il visait surtout les éditeurs canadiens qui publiaient les flans américains dans un contexte anti-américain d'édification d'une culture nationale. L'amendement n'eut pas l'effet voulu, puisqu'il ne fut pratiquement pas appliqué.

⁷ Fascicule reprenant des bandes publiées aux Etats-Unis et une bande britannique inédite.

Bien que la bande dessinée se soit particulièrement développée aux Etats-Unis, la critique à son sujet pris forme peu après ses débuts dans les années trente. Elle était alors considérée comme une marchandise propagatrice d'obscénité et d'arriération sociale et intellectuelle. La campagne contre les comics books se développa sur deux fronts : le premier fut la croisade du docteur Wertham, dévoué à la cause de la protection des enfants, ce qui lui valut une popularité croissante et une grande crédibilité auprès des parents et des autorités religieuses. Le second est la médiatisation disproportionnée de cas isolés de délinquance juvénile dont voici deux exemples :

- En 1947, suicide involontaire d'un gamin de douze ans qui s'est pendu en voulant imiter une scène représentée dans un comic book.
- Deux garçons de 11 et 12 ans volèrent un avion à Oklaoma City pour se rendre à Cheyenne en 1948. Ils firent sensation, lorsqu'à leur arrestation, ils déclarèrent avoir appris à piloter dans une bande dessinée.



Fig. 42: Exemple d'embellissement des horrors comics.

La campagne arriva à son paroxysme (fin 1948 - début 1949) avec une vague d'autodafés pour laquelle les enfants apportaient spontanément les illustrés pour qu'ils soient brûlés en public. Vu l'importance croissante du front anti-comics, un groupe d'éditeurs fonda l'« association of comic magazine publishers (ACMP) ». Ses membres s'engagèrent à appliquer dans leurs publications un code d'autocensure sur la nudité, le crime, le sadisme, la correction du langage, le divorce et les attaques contre les groupes raciaux et religieux. Cette association n'eut qu'une crédibilité fragile car à peine un tiers des éditeurs de l'époque y adhéra. Los Angeles alla même jusqu'à interdire, sous peine d'amende et de prison, tout comic contenant de la violence. Ce qui fit réellement retomber la pression fut une étude de Wertham sur le lien entre les comics books et la délinquance juvénile qui arriva à la conclusion que la bande dessinée n'était qu'une cause secondaire dans la délinquance. Le répit fut temporaire, les love comics furent les nouveaux boucs émissaires puis vinrent les horrors comics et les wars comics qui relancèrent la polémique sur la délinquance juvénile.

À nouveau, une partie des éditeurs se regroupèrent dans la « comics magazine association of America (CMAA) » qui n'eut pas plus d'impact que la première malgré la rédaction d'un texte de loi : le comics code et la création d'une comics code authority à l'image de la commission de contrôle française. Finalement, c'est la loi de 1955 votée dans l'état de New-York et préconisée par Wertham depuis 1940 qui contribua à briser la résistance des éditeurs puisqu'à quelques exceptions près, ils avaient tous leur siège dans cet état.

Finalement, les stratégies canadiennes et britannique furent inefficaces en raison de l'étroitesse du champ qu'elle couvraient, condamné alors à devenir caduc. Les Américains et les Français, au contraire, mirent en place des moyens de régulation beaucoup plus importants, mais c'est la stratégie française, bien plus large, qui allait aussi être la plus durable. En fait, si le problème de société lié à la bande dessinée a changé au Canada et en grande Bretagne, ce n'était pas à cause des actions alors entreprises, mais surtout à cause de la tarification de l'offre américaine due au comic code et à la loi de 1955.

La BD et la société

La BD vue par la société

La bande dessinée est souvent considérée comme une sorte de sous-littérature, qui détournerait les enfants d'une « vraie » lecture académique. À la rigueur, les académiciens qui se veulent indulgents confèrent à la BD un rôle de passage toléré, destiné à préparer le lecteur à des lectures plus « sérieuses ». Ce que l'on a tendance à oublier, c'est que la bande dessinée possède certaines spécificités qui lui sont propres. Un des avantages de la BD tient justement des préjugés que lui portent les académiciens : on ne lit jamais une bande dessinée par contrainte, mais uniquement par plaisir, à l'encontre de certains romans imposés à des étudiants non intéressés, qui finiront par appréhender la littérature avec répulsion. La ségrégation entre la littérature et la bande dessinée permet à cette dernière de se développer avec une plus grande liberté, à l'abri de la critique. Le public de la BD est si vaste que l'auteur n'a pas à se préoccuper de ce qu'on dira dans tel ou tel petit cercle. De plus, des sujets tels que l'érotisme peuvent être traités en bande dessinée plus facilement qu'à la télévision par exemple. En effet, une personne avisée évitera de regarder une émission de télévision érotique par égard pour ses enfants, de peur que ceux-ci ne soient choqués par ce qu'ils pourraient voir à l'écran. Par contre, la lecture d'une bande dessinée étant un acte solitaire, le lecteur est son propre censeur et n'a pas besoin d'orienter son choix en pensant à ses enfants. Étant donné qu'il n'est soumis à aucune contrainte, le lecteur de BD se distrait et ne juge pas.

Une des caractéristiques de la littérature et de la peinture modernes est de fuir la représentation des personnages, les récits construits et les fins dégageant quelque morale. Elles essaient d'échapper aux mythes et aux stéréotypes, dont la société ne semble pas pouvoir se passer totalement. C'est pourquoi ceux-ci surgissent d'eux-mêmes en dehors de la littérature. La bande dessinée, le cinéma, la presse écrite et les feuilletons de la télévision sont le réservoir de mythologie et de stéréotypes de notre société. L'avantage de la bande dessinée sur la télévision et la presse écrite est qu'elle est plus humoristique et ne se prend pas au sérieux. Sur le cinéma, la BD a l'avantage d'accorder plus de liberté à l'imaginaire, au fantastique et à la caricature, puisque le dessin est par nature plus abstrait et stylisé que la photographie et le cinéma.

Une des spécificités de la bande dessinée est le développement du rapport texte-image. Celui-ci évolue au point que le langage ne joue plus que le rôle qu'il tient dans la vie de tous les jours : celui de la parole. La stylisation du texte permet la reproduction des tics ou de l'accent du locuteur et la typographie indique le volume sonore de la phrase ainsi que le sentiment qu'elle exprime. Les caractères d'un hurlement seront grands et en gras et les lettres exprimant la fureur trembleront elles-mêmes de colère. Le texte d'une BD est aussi chargé de symboles, comme des onomatopées (vroum, bang, toc toc, etc....) ou des dessins (éclair, tête de mort) destinés à censurer les injures et



Fig. 43: Onomatopée et dessins d'injure sont fréquents dans la BD.

les grossièretés. Les symboles sont également présents dans les images, avec l'ampoule pour exprimer l'idée, ou les étoiles ou les trente-six chandelles.

Une autre caractéristique propre à la bande dessinée est sa discontinuité. En effet, chaque image forme un monde fermé. Le passage d'une image à l'autre se fait soit selon le modèle du style télégraphique (on supprime tout ce qui n'est pas essentiel à la compréhension), soit en développant entre les images une sorte de blanc évocateur, destiné à maintenir le suspense ou à laisser une place à l'interrogation ou à l'imagination.

Ces spécificités montrent que la bande dessinée peut être considérée comme un art en soi et non comme une sous-culture ou une dégénérescence de la littérature.

La bande dessinée comme miroir social

Le point fort de certaines bandes dessinées est de s'adresser à un public bien ciblé en lui renvoyant sa propre image déformée. Le groupe social concerné sera perçu comme modèle et sera placé hiérarchiquement au-dessus des autres. Deux exemples de miroirs sociaux sont *Les Triplés* de Nicole Lambert, qui décrit la vie quotidienne d'une famille bourgeoise, et *Joe Bar Team* de Bar2, qui raconte les aventures d'une bande de motards. Ces bandes dessinées touchent leur lectorat privilégié en paraissant dans des périodiques non spécialisés en bande dessinée (*Madame Figaro* ou *Moto Magazine*).

Les personnages de ces bandes dessinées doivent être une identification pour le lecteur. Dans *Les Triplés*, les personnages n'ont ni nom, ni identité propre. Ils représentent plutôt des archétypes physiques de la bourgeoisie. On retrouve les stéréotypes de la femme au foyer et du père absent, avocat, cadre supérieur, médecin ou chef d'entreprise, qui travaille pour subvenir aux besoins de sa famille. Les activités des personnages sont elles aussi très caractéristiques de ce groupe social: les enfants étudient le piano, la mère passe une partie de son temps libre dans les salons de thé et toute la famille part en vacances en Bretagne ou dans une station de ski huppée. Les personnages des *Triplés* vivent dans une totale indifférence au reste du monde. Les personnages de *Joe Bar Team* sont plus typés. Ils ont chacun des traits caractéristiques que les rattachent à une certaine catégorie de motards. Ils ne sont pas réalistes, mais représentent l'incarnation des différents idéaux-types du motard. Les motards de *Joe Bar Team* méprisent le reste du monde, particulièrement les piétons, les automobilistes et les gendarmes. Le groupe est caractérisé par des habitudes et un langage propre. L'« autre » est celui qui travaille. Le travail est source de mépris car il écarte l'homme de sa passion.



Fig. 44: *Joe Bar Team*. Mépris de l'« autre ».

Le monde dans lequel évoluent les personnages est un reflet déformé du monde réel. Les règles du groupe et son cadre de vie y apparaissent comme des normes sociales universelles, alors que dans la société elles définissent le groupe par rapport à la norme. Ceci donne lieu à l'idéalisation du mode de vie d'un groupe social. Le décalage du lecteur avec le monde, dû à son appartenance à un groupe social, devient le décalage du monde avec lui. Ni l'univers familier, ni les activités des personnages ne peuvent être tournés en dérision, mais ils servent de cadre au comique. En effet, le lecteur peut rire d'autrui ou de lui-même, mais pas remettre en question son mode de vie. La présence de personnages extérieurs au groupe est limitée à la nécessité. Ces personnages peuvent être par exemple le coiffeur, le serveur du salon de thé ou le gendarme. Ils justifient l'existence du groupe et en sont généralement les boucs émissaires. On peut se permettre à peu près n'importe quoi avec une personne extérieure au groupe social auquel on appartient. Un comportement jugé inadmissible en temps normal est considéré comme comique dans ce contexte.

Comme dit précédemment, les sources du comique sont dans les personnages eux-mêmes, mais jamais dans leur cadre de vie ou leurs activités. L'humour de telles bandes dessinées reste en grande partie inaccessible pour qui ne fait pas partie du groupe social visé, car le comique est lié aux règles de ce groupe. Le comportement des personnages est conditionné par les règles du groupe et, lorsqu'ils s'en écartent, que ce soit par ignorance de ces règles ou par maladresse dans leur application, ce décalage fait rire. Ce genre de comique écarte ces séries du monde de la bande dessinée pour en faire des sortes d'œuvre-manifestes d'un groupe social. Dans ces œuvres, le comique est secondaire par rapport à la satisfaction d'appartenance au groupe. Un lecteur extérieur au groupe social en question rira éventuellement du groupe social lui-même, de ses attitudes et de ses habitudes, mais restera imperméable à l'humour lié aux règles du groupe.



Fig. 45: *Les triplés*. Effet comique lié aux habitudes du groupe social.

Les Triplés et *Joe Bar Team* ne sont pas les seules bandes dessinées à s'adresser à une certaine catégorie sociale. On peut citer comme autre exemple *Dilbert*, de Scott Adams, qui touche un public sensible aux relations de pouvoir à l'intérieur des entreprises.

La BD dans les écoles

« Il ne savent plus lire ! ... plus lire et plus écrire ! » Et le professeur de s'indigner une fois encore de l'ignorance de ses élèves. L'indignation n'est pas nouvelle, mais aujourd'hui le constat est souvent sévère. Au reste, pourquoi les élèves devraient-ils savoir lire et écrire dans un monde où l'on écrit de moins en moins? La télévision, la radio, le téléphone... L'image et le son radiophonique deviennent les moyens de communication privilégiés, et ces nouveaux langages ne s'apprennent pas, du moins pas à l'école, en dépit des recommandations officielles. La carence est lourde de conséquence: si l'on refuse d'apprendre aux élèves des langages auxquels ils sont confrontés quotidiennement, pourquoi

devrait-on exiger d'eux l'apprentissage du discours littéraire qui leur est beaucoup plus étranger? »

Tiré de *L'image dans tous ses états* [11]

La bande dessinée est parfois considérée par les enseignants comme indigne d'être étudiée en tant que tel. Elle est à la rigueur utilisée comme un chemin vers la littérature. Cependant, ce point de vue peut avoir deux conséquences négatives : d'une part le dégoût de l'élève pour les bonnes bandes dessinées et d'autre part une frustration pédagogique résultant du fait qu'un enseignement dans cette optique ne peut être basé que sur la comparaison (telle nouvelle est construite comme telle BD) et non sur l'étude en soi. Cependant, selon une étude faite par Pierre Fresnault-Deruelle, la bande dessinée est loin d'être indigne d'une étude spécifique.

Le premier intérêt pédagogique de la bande dessinée selon Fresnault-Deruelle est sa valeur médiatique et commerciale. En effet, la bande dessinée s'est développée grâce à la concurrence de la presse aux Etats-Unis. La présence de la bande dessinée dans les journaux avait le don d'en favoriser la vente. Le but de l'étude serait de définir par quels moyens la bande dessinée se faisait attrayante au point d'inciter le lecteur à acheter le journal régulièrement. Il peut s'agir de la manière de maintenir le suspense entre les différentes séquences des BD « à suivre ».

Un autre sujet d'étude possible est le code de la bande dessinée. Les bulles ont en général une fonction bien précise et ne sont pas organisées au hasard. Le langage de la BD est assez spécifique. On trouve beaucoup de formules toutes faites et le registre de vocabulaire est différent suivant la situation. La bande dessinée donne lieu à un certain nombre de créations



Fig. 46: Création verbale très fréquente chez Mandryka.

verbales. Un exemple typique est *Les Schtroumpfs*, où on trouve le substantif « schtroumpf » et le verbe « schtroumpfer », tous deux susceptibles de remplacer n'importe quel substantif ou verbe. *Le Concombre masqué* est aussi une grande source de mots créés de toute pièce, par exemple « blomardeux » ou « zouimer », synonymes respectivement de « imbécile » et « patiner ». L'exploitation de la création verbale peut donner naissance à des jeux à la valeur pédagogique non négligeable. On

peut également s'attarder à l'étude des images et aux liens entre elles. Une image peut être descriptive, décorative, mixte ou gratuite.

La bande dessinée a un énorme impact social et culturel. Il est intéressant d'étudier les relations de proportions entre les personnages (grands, petits) ou les relations de protection. L'organisation sociale des personnages de BD est digne d'intérêt; par exemple comment fonctionne le village des schtroumpfs? Des bandes dessinées ont été publiées spécifiquement pour traiter d'un problème touchant la société. C'est le cas par exemple de *Jo* de Derib. Enfin, Tintin et Alix recèlent un grand nombre de références historiques et politiques. On trouve également des bandes dessinées scientifiques, par exemple *Les Aventures d'Anselme Lanturlu* (cf. figure page suivante), traitant de sujets tels que l'électricité, la géométrie et la formation de l'univers. Ces bandes dessinées scientifiques demandent cependant un certain niveau de

connaissances en physique et en mathématiques, ce qui permet au professeur d'introduire un sujet ardu de manière récréative. La bande dessinée peut ensuite aisément être reprise par les élèves qui auront alors étudié le sujet en détail.



Fig. 47: Pour quelques ampères de plus de J-P Petit. Etude de la force électromotrice.

En conclusion, Pierre Fresnault-Deruelle recommande l'étude de la BD comme complément à l'enseignement actuel, pour autant que le professeur aime et connaisse bien ce genre littéraire. Selon lui, l'introduction et l'utilisation de la bande dessinée en classe devraient permettre un renouveau pédagogique, sinon toujours facile, du moins motivant.

Dans le but de vérifier la théorie de Pierre Fresnault-Deruelle, nous avons prié quelques enseignants de répondre à un questionnaire traitant de la bande dessinée et de son éventuelle utilisation dans les écoles (cf. annexe). Une trentaine d'enseignants ont accepté de répondre à nos questions. Les années scolaires représentées vont des classes enfantines à la 9^e année. Quelques enseignants des écoles professionnelles ont également donné leur avis.

De ce questionnaire, on retire que, bien que la bande dessinée soit assez fréquemment utilisée par les enseignants, elle est loin d'être un outil pédagogique officiel. En effet, l'existence de matériel pédagogique basé sur la bande dessinée est peu connue. À notre connaissance, aucun n'est disponible avant la 4^e année, si on excepte le matériel de prévention (circulation, hygiène dentaire...). Le livre de lecture des classes de 4^e année propose une bande dessinée à analyser. Le CEMTIC met à disposition des classes de 5^e et 6^e année du matériel pour découvrir comment est faite une bande dessinée. La bibliothèque pour tous (BPT) propose un dossier sur la bande dessinée *Broussaille* pour des élèves de 11 à 12 ans et une lecture suivie sur une bande dessinée de Derib pour les plus âgés. Pour les classes de 7^e à 9^e année, le SPES propose des ateliers sur la bande dessinée et met le matériel à disposition. La découverte de ce type de matériel est toujours due à une recherche personnelle de l'enseignant et non à une diffusion par l'école. La plupart des enseignants que nous avons interrogés déplorent l'absence presque totale de matériel scolaire basé sur la bande dessinée. Deux enseignants

nous ont dit avoir créé eux-mêmes un dossier pédagogique utilisant la bande dessinée et plusieurs ont évoqué la nécessité ou le désir d'en créer.

Malgré une apparente réticence à l'introduction de la bande dessinée dans l'enseignement, le matériel scolaire « officiel » se sert souvent de planches isolées pour introduire une notion nouvelle (les livres de math de secondaire est illustré par Barrigues) et les bandes dessinées à but social et préventif telles que *Jo* de Derib suscitent l'enthousiasme. La bande dessinée est



Fig. 48: *Jo* de Derib traite le sujet du SIDA.

considérée comme un moyen de communication proche des jeunes, susceptible de toucher un public de tout niveau intellectuel. Elle permet d'aborder des problèmes d'actualité de manière agréable. Beaucoup d'enseignants mettent l'accent sur un point: de telles bandes dessinées ne sont pas faites pour être laissées aux élèves sans suivi ni discussion. Au contraire, elles nécessitent un dialogue et le facilitent également.

On peut conclure que, pour autant qu'elle soit utilisée dans une optique de communication et de dialogue, la

bande dessinée peut être un excellent moyen de prévention, nettement plus efficace qu'un discours moralisateur.

Une des tares souvent attribuée à la bande dessinée est qu'elle détourne les jeunes de la « vraie » littérature, à savoir les romans. D'après les enseignants, les jeunes lisent relativement souvent et réservent la plus grande part de leurs lectures à la bande dessinée. Pour tenter de modérer cette tendance, certains enseignants interdisent la bande dessinée en classe. Toutefois, la plupart, sans forcément intégrer la bande dessinée au programme, en mettent à disposition dans la bibliothèque de classe. La majorité des enseignants que nous avons interrogés utilisent de temps en temps la bande dessinée dans leur enseignement, mais peu l'étudiant en tant que tel. La bande dessinée est plutôt utilisée comme outil. Les enseignants des plus petites classes l'utilisent pour l'étude des pronoms de conjugaison, de la construction de phrases, de l'utilisation des temps verbaux et de la ponctuation. La bande dessinée est souvent utilisée pour stimuler l'expression écrite et orale au moyen de planches avec des bulles à compléter. Dans le même ordre d'idée, certains enseignants font transcrire à leurs élèves une bande dessinée en texte et vice versa. Certains sujets se révèlent moins ardues et



Fig. 49: *L'économie présente dans les aventures d'Astérix le Gaulois.*

plus attrayants s'ils sont illustrés par une bande dessinée bien choisie. Ainsi l'économie et plus particulièrement l'inflation ont été illustrées par *Obélix et Cie* de Goscinny et des bandes dessinées historiques telles que *Alix* ou *Les Passagers du Vent* (traite des noirs) sont venues agrémenter les leçons d'histoire. Les bandes dessinées d'aventure, par exemple *Tintin*, sont souvent utilisées pour stimuler l'invention d'histoires et de dialogues, ainsi que pour étudier le style d'écriture. La bande dessinée est aussi une source d'inspiration pour les professeurs de dessin. Les bandes dessinées qui remportent le plus de succès auprès des enseignants sont les bandes dessinées humoristiques comme *Astérix*, *Gaston Lagaffe*, *Boule et Bill* pour les plus jeunes élèves et *Rubriques-à-Brac* et *Achille Talon* pour les plus âgés, qui permettent de rendre l'enseignement plus récréatif. Les bandes dessinées de genre fiction ou policier ainsi que les mangas ne remportent que peu de succès.



Fig. 50: *Les passagers du vent* à l'époque de la traite des noirs.

La popularité naissante de la bande dessinée dans l'enseignement est due au fait que son langage est proche de celui des élèves. En effet, pour les élèves débutant en lecture ainsi que pour ceux qui y sont réfractaires, une image est plus parlante qu'un texte. L'enseignement basé sur une bande dessinée est donc accessible à tous; les non-lecteurs peuvent aussi bien prendre part à la discussion que les lecteurs assidus. Les préjugés sur la bande dessinée, qui en font un objet non-scolaire, la rendent beaucoup plus attrayante aux yeux des jeunes, ce qui permet de susciter plus facilement leur intérêt et rend l'enseignement plus motivant. Sans parler du côté accrocheur de la diversification et de la nouveauté.

Certains enseignants se montrent cependant plus réticents face à l'introduction de la bande dessinée à l'école. En effet, la bande dessinée est parfois considérée comme une solution de facilité. Il y a peu à lire et la syntaxe et le vocabulaire sont pauvres. Le rôle de l'école est d'aider les élèves à dépasser ce stade, de faire découvrir la littérature à des jeunes peu enclins à lire un roman. La lecture et l'étude de bande dessinée en classe risqueraient de les fermer au monde de la littérature avant même qu'ils ne le connaissent. L'argument le plus souvent évoqué est cependant la difficulté de se procurer du matériel et de sélectionner les planches intéressantes. La recherche de documentation se révèle fastidieuse et tout le monde ne trouve

pas le temps d'approfondir le domaine. Peut-être que l'intérêt croissant pour la bande dessinée fera évoluer les mentalités et lui laissera une place plus officielle dans l'enseignement.

Conclusion

Née en Suisse des fantaisies d'un instituteur nommé Rodolphe Töpffer, la bande dessinée s'est fortement développée aux États-Unis dans les journaux dominicaux. Ce n'est que plus tard que cette popularité enflammera l'Europe. D'abord littérature enfantine, elle touche maintenant un public beaucoup plus large et aborde des sujets nettement plus variés.

Très sous-estimée par les intellectuels, la bande a subi une forte censure dès lors que les auteurs américains ont voulu diversifier les styles en incluant la violence et le sexe. Le public initial, l'enfant, devait alors être protégé de toute influence néfaste à son épanouissement. L'incroyable développement de la BD, ces dernières années, lui a valu une notoriété et une crédibilité croissantes.

D'un phénomène de presse, la bande dessinée est devenue un produit d'édition, le magazine se trouvant de plus en plus délaissé au profit de l'album. Ses fans se réunissent même lors de festivals où les nouveaux albums sont présentés et dédiés par les auteurs eux-mêmes. Les centres de la bande dessinée de Bruxelles et d'Angoulême sont uniques en Europe et témoignent de l'officialisation de la BD au rang de neuvième art. Profitant de la croissance de ce marché, les commerçants ont reproduit les effigies des héros les plus appréciés sur nombre de produits dérivés. Par exemple, Titeuf, le personnage de l'auteur suisse, Zep, cartonne de nos jours sur le marché. Tintin a aussi eu sa période de gloire et Mickey ne finit pas d'envahir le marché. Mais n'oublions pas que Mickey a été créé pour le cinéma et que la bande dessinée est donc étroitement liée au multimédia. Combien de personnages BD ont été adaptés aux dessins animés et au cinéma. Gérard Depardieu a récemment tenu le rôle d'Obélix.

La bande dessinée a donc encore un bel avenir devant elle, à condition qu'elle évolue avec son temps, se renouvelle et exploite les nouveaux moyens d'expression que proposent les technologies naissantes.

Remerciements

Nous tenons à remercier Caroline Clément, Eric Lavanchy et la CNBDI, qui nous ont fourni une documentation abondante, ainsi que tous les enseignants qui ont accepté de répondre à notre questionnaire.

Copyright ©

Toutes les images présentes dans ce mémoire sont la propriété de leurs auteurs et éditeurs. Chacune de ces reproductions sont présentées avec l'ensemble des informations nécessaires à leur identification.

Bibliographie et références

Livres :

- [1] *Histoire Mondiale de la Bande Dessinée*, Pierre Horay Editeur, 1980.
- [2] *Que sais-je ?*, la bande dessinée, Annie Baron-Carvais, Presses universitaires de France, 1985.
- [3] *On tue à chaque page !*, Thierry Greppin & Thierry Groensteen, Editions du temps, 1999.
- [4] *Pour lire la bande dessinée*, Arnaud de la Croix & Frank Adriat, De Boek-Wesmael, 1992.
- [5] *L'invention de la bande dessinée*, Thierry Groensteen & Benoît Peeters, Hermann éditeurs, 1994.
- [6] *Les aventures de la BD*, C. Moliterni, P. Mellot & M. Denni, Gallimard, 1996.
- [7] *100 ans de BD*, Pascal Pillegand, Editions Atlas, 1996.
- [8] *Dictionnaire mondial de la bande dessinée*, Patrick Gaumer & Claude Moliterni, Larousse, 1994
- [9] *La bande dessinée*, J.-B. Renard, Editions Seghers, 1978.
- [10] *Récits et discours par la bande*, Pierre Fresnault-Deruelle, Librairie Hachette, 1977.
- [11] *L'image dans tous ses états*, CRDP de Poitou-Charentes, 1997

Périodiques :

- [12] *9^e Art*, « Pour célébrer Rodolphe Töpffer », Robert C. Harvey, Centre la bande dessinée et de l'image, N° 1, janvier 1996.
- [13] *9^e Art*, « La bande dessinée comme miroir social », Xavier Dectot, Centre la bande dessinée et de l'image, N° 4, janvier 1999.
- [14] *9^e Art*, « C'était le temps où la bande dessinée corrompait l'âme enfantine... », Thierry Groensteen, Centre la bande dessinée et de l'image, N° 4, janvier 1999.
- [15] *9^e Art*, « 1950-1954: La commission de surveillance entre intimidation et répression », Thierry Crépin, Centre la bande dessinée et de l'image, N° 4, janvier 1999.
- [16] *Champagne*, Jean-Pierre Sculati, N° 7/8, 1993.
- [17] *Bordighera*, « Bandes dessinées et culture », Evelyne Sulleret, Opera Mundi, février/mars 1965.
- [18] *Chefs-d'œuvre de la nouvelle bande dessinée française*, « La couleur directe », Kunst der Comics, Thurn, 1993

Polycopiés :

- [19] *Technique du livre*, Robert Brun, Cours de formation ABS, Neuchâtel, 1981.

World wide web :

- [20] *Les débuts de la bande dessinée*, Alain Beyrand, <http://www.pressibus.org/bd>
- [21] *L'apport de la bande dessinée*, Madeleine Gautier, <http://www.acelf.ca/revue/XXIV12/articles/gautier.html>

