

# Panorama de la bande dessinée francophone actuelle

par Laurent Gerbier

La bande dessinée est depuis sa naissance confrontée à un problème constant : on nie sa légitimité culturelle, au motif qu'elle serait artistiquement à la fois impure (puisqu'elle mélange le texte et l'image) et immature (bonne pour les enfants ou le peuple, c'est-à-dire ceux qui ne savent pas « bien » lire). Somme toute, ce n'est qu'un produit de l'industrie culturelle, fabriqué en masse pour flatter servilement les goûts des consommateurs, et non pas une œuvre d'art. Cependant la bande dessinée a très tôt entrepris de rejeter cette étiquette et de conquérir sa légitimité culturelle et sa maturité. Toute l'histoire de la bande dessinée française depuis la seconde guerre mondiale semble être structurée par l'opposition entre une bande dessinée sagement enfantine, publiée par les hebdomadaires emblématiques de la tradition franco-belge (*Spirou*, *Tintin*, ou *Vaillant* ensuite devenu *Pif*), et une autre bande dessinée, plus adulte, plus audacieuse, et plus inventive, multipliant les efforts pour s'affranchir des genres habituels et explorer de nouvelles formes de récit, plus complexes et plus construits, moins consensuels et moins lisses. Ces efforts ont pu prendre plusieurs visages, de la contre-culture des années 1970 à l'invention du roman graphique au tournant des années 1980, en passant par le développement des études historiques et théoriques sur la bande dessinée.

Ces différentes vagues de renouvellement, d'expérimentation et de critique ont contribué à la conquête de la maturité de la bande dessinée. Et pourtant, dans le même temps, son caractère commercial n'a cessé de se renforcer : le marché s'est développé, dominé par la logique des séries avec ses récits stéréotypés, ses personnages fétichisés, ses styles répétitifs. La création, en 1974, du festival d'Angoulême, est-elle le signe d'une légitimité enfin conquise, ou au contraire





l'annonce d'une commercialisation plus virulente encore ? C'est bien là le paradoxe qui éclate pendant les années 1980 : la production s'envole et les librairies étouffent sous l'avalanche de séries, mais cette profusion même semble marquer l'essoufflement de la bande dessinée, rattrapée par la décennie de l'argent roi et du *marketing* bariolé. Les journaux périssent, les œuvres se copient, les innovations de la décennie précédente sont réduites au statut de nouveaux segments de marché.

C'est dans ce contexte qu'émerge une nouvelle génération d'auteurs et d'éditeurs indépendants. Héritiers des fanzines des années 1980, ils ont parfois trouvé des pionniers solitaires pour accompagner leurs premiers pas – à commencer par Futuropolis, inclassable libraire-éditeur fondé en 1972 et aussi attentif aux avant-gardes naissantes qu'au patrimoine ancien du neuvième art. Ces nouveaux venus sont au début des années 1990 les acteurs d'une transformation profonde de la bande dessinée : regroupés en collectifs d'auteurs, ils entendent maîtriser leur création de la table à dessin jusqu'à l'atelier de l'imprimeur, et même jusqu'à la distribution. L'Association, fondée en 1990 par Jean-Christophe Menu, Lewis Trondheim, David B., Matt Konture, Killofer, Stanislas et Mokeit, va devenir l'emblème de cette génération, un emblème bien vite entouré d'une cohorte de petites structures amies qui innervent tout l'espace francophone, bien au-delà de Paris (si Cornélius ou L'Association sont parisiens, Fréon est à Bruxelles, Ego Comme X à Angoulême, Les Requins Marteaux à Albi, Atrabile à Genève).

Tournant le dos à l'âge de la pré-publication en périodiques, les indépendants veulent au contraire faire des livres et attachent une importance extrême à la fabrication matérielle de leurs ouvrages. Simultanément, ils rejettent le principe d'un héros reconnaissable auquel le lecteur devrait s'identifier tout au long d'une série d'aventures déployées dans des albums successifs. Fleurissent au contraire de longs livres aux formes inédites, des expérimentations poétiques ou picturales audacieuses, et des manières nouvelles de pousser la bande dessinée à s'intéresser au réel. Parmi ces récits du réel, l'autobiographie joue un rôle essentiel : à peine effleurée par quelques pionniers avant 1990, elle s'impose en moins de dix ans comme une des principales voies de la nouvelle bande dessinée, avec des ouvrages comme *le Livret de Phamille* de Jean-Christophe Menu (L'Association, 1995), *le Journal* de Fabrice Neaud (Ego Comme X, 1996-2002), ou *L'Ascension du Haut Mal* de David B. (L'Association, 1996-2003). La bande dessinée devient alors un moyen d'explorer les ressorts les plus intimes de la vérité psychique, les minuscules aventures de la réalité quotidienne, les variations affectives les plus complexes. À côté de l'autobiographie, une approche documentaire de la bande dessinée se construit peu à peu : à la fois proche du carnet de voyage et du dessin de presse, elle développe une pratique du témoignage parfois militant, dont témoignent

plusieurs ouvrages très différents parus au tournant des années 2000 – par exemple *Quais Baltiques* de Willem (Mille et une Nuit, 1994 ; introuvable, ce volume est repris dans le recueil *Ailleurs*, édité chez Cornélius en 2002), *L'Association en Égypte* (L'Association, 1997, suivi chez le même éditeur de *L'Association au Mexique* en 2000 puis de *L'Association en Inde* en 2006), ou, plus politiques, *Rural !* d'Étienne Davodeau (Delcourt, 2000, préfacé par José Bové) ou *Garduno en temps de paix* et *Zapata en temps de guerre*, diptyque de Philippe Squarzone (Les Requins Marteaux, 2002 et 2003). Enfin, la décennie voit aussi se multiplier les expérimentations formelles, qui conduisent à mettre en jeu les codes mêmes de la bande dessinée et à explorer leurs limites : ainsi se constitue en 1992 autour de L'Association, sur le modèle de l'OuLiPo de Pérec, un Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle (OuBaPo) qui se donne pour tâche de décrire et de pratiquer les jeux formels que permet le langage de la bande dessinée ; un des plus célèbres exemples de cette exploration sur le code est celui de Marc-Antoine Mathieu, qui publie chez Delcourt à partir de 1990 sa série *Julius-Corentin Acquefacques, prisonnier des rêves*.

Toutes les pratiques créatrices et éditoriales du secteur vont se trouver bouleversées par le travail de ces éditeurs indépendants. Une nouvelle génération de lecteurs a désormais des attentes plus complexes et plus fines : les grands éditeurs vont s'employer à répondre à ces attentes, en reprenant à leur compte les innovations des indépendants et parfois leurs auteurs. Peu à peu, de nouvelles collections se créent, de nouveaux labels apparaissent, qui vont occuper les domaines ouverts par les pionniers, parfois pour le meilleur (ainsi la collection *Poisson Pilote* chez Dargaud, ou les collections *Encrages* puis *Mirages* chez Delcourt) – parfois en revanche il ne s'agira que d'occuper un segment de marché supplémentaire, une niche commerciale aussitôt saturée de copies plus ou moins talentueuses de « ce qui marche ». La production de bande dessinée ne cesse alors plus d'augmenter ; le *merchandising* qui l'accompagne n'a jamais été aussi puissant, et il se renforce encore avec la pénétration du *manga*, qui s'impose sur le marché français avec *Akira* de Otomo (Glénat, à partir de 1991) et *Dragon Ball Z* de Toriyama (Glénat, à partir de 1993). À côté de ce nouveau secteur qui suscite parfois des réactions d'une étonnante xénophobie, les séries classiques résistent, et le marché ne cesse tout au long des années 1990 et 2000 de renforcer sa segmentation, marquée entre autres par le développement massif de l'*heroic fantasy*. Si les indépendants ont changé la donne du point de vue artistique et narratif, ils demeurent un phénomène marginal en termes de parts de marché, et ils souffrent de plus désormais de se voir concurrencés par leurs propres imitations, distribuées par les gros éditeurs.

Le début des années 2000 a cependant connu une nouvelle floraison de petits éditeurs indépendants : Hoochie Coochie en 2002, Vide Cocagne en 2003, Misma en 2004 ou Arbitraire en 2005 reprennent, comme en 1990, l'effort pour

construire une bande dessinée d'auteur, qui crée ses propres usages des codes formels et mène librement ses expériences. Cette génération, qui a le souvenir de la précédente et qui très souvent est née de ses rangs et avec son aide, est marquée par son dialogue avec d'autres formes de création – arts plastiques, arts numériques, musique, photographie ou journalisme (*La Revue Dessinée*, créée en 2013, en offre un remarquable exemple) – et par son attention aux créations issues de tous les pays.

Comment conclure un tel panorama ? Les mutations formelles de la bande dessinée ont eu lieu, mais les genres classiques ont survécu à ces décennies de transformations, et l'on trouve toujours des récits d'aventures, de l'*heroic fantasy*, de l'humour parfois gras, à côté des mangas, des *comic books* de super héros, des romans graphiques ou des expériences poétiques, sans même parler de l'abondance des traductions ou des rééditions. Toutes les voies sont ouvertes, mais toutes coexistent dans une abondance étouffante : on est passé de 1563 publications en 2000 (dont 1137 nouveautés) à 5410 publications en 2014 (dont 3946 nouveautés)<sup>1</sup>. La bande dessinée n'a jamais été aussi riche et variée, mais le lecteur contemporain peut être désorienté par ce fleuve constant de nouveautés dans lequel il semble bien difficile d'apprendre à reconnaître les pépites. C'est là la question passionnante à laquelle se trouve confrontée la bande dessinée : elle dépend désormais, pour continuer d'exister, de la qualité du regard critique que se forgera son lecteur.

1. Rapport annuel de l'ACBD (l'Association des critiques de bande dessinée), Gilles Ratier, 2014 : [www.acbd.fr/wp-content/uploads/2014/12/RapportRatier\\_ACBD2014.pdf](http://www.acbd.fr/wp-content/uploads/2014/12/RapportRatier_ACBD2014.pdf)