



Marée noire sur la bande dessinée

La bande dessinée est un univers infiniment riche. Passée il y a maintenant une trentaine d'années d'un statut puéril et naïf à un rang de discipline artistique à part entière aux yeux du grand public, elle représente aujourd'hui un marché non négligeable au sein duquel une avant-garde extrêmement créative enrichit un patrimoine déjà conséquent. L'Art "Bande Dessinée" a même droit à un numéro (le 9) dans la Classification des Arts, c'est pour dire.

Dans cette galaxie de bédéastes indépendants, on perçoit depuis quelques années une tendance non négligeable, celle du noir et blanc : Marjane Satrapi (*Persépolis*), Aurélia Arita (*Fraise et Chocolat*), Craig Thomson (*Blankets*), Catel&Bocquet (*Kiki de Montparnasse*), l'américain Charles Burns (*Black Hole*) et un large panel d'autres auteurs ont fait ce choix... Mais pourquoi diable tout le monde semble-t-il ainsi se limiter à un noir et blanc vieillot, alors que les technologies rendent possibles des gammes de couleurs riches et éclatantes ? Peut-on parler d'une nouvelle bande dessinée en noir et blanc ?

Grande question, je ne vous le fais pas dire. Pour essayer d'y répondre, je vais commencer par présenter le marché de la bande dessinée aujourd'hui, autrement dit dans quel monde on écrit, dans quelles conditions on édite, et comment on lit. J'en viendrai ensuite à parler des sens du noir et blanc lors des premiers pas de la bande dessinée "adulte". Ensuite nous observerons quelques œuvres plus ou moins contemporaines pour tenter de trouver leurs points communs et divergents. Finalement, nous verrons si l'on assiste réellement aujourd'hui à une renaissance du noir et blanc.

images :

Alberto Breccia, *Rapport sur les aveugles*, 1993

//////// Le 9e Art

Le marché du neuvième art aujourd'hui est en très grande partie alimenté par des séries bénéficiant d'importantes mises en place : figurines, cartables branchés, jeux vidéos, adaptations cinéma, publicités dans les gares et autres têtes de gondoles colorées. Ces œuvres, au succès public élevé, permettent à la bande dessinée d'être le secteur le plus dynamique du marché du livre.

En 2008 le nombre d'œuvres éditées s'élève à 4746, dont 3592 nouveautés. C'est à nouveau une progression de plus de 20% depuis 2007; progression enregistrée chaque année depuis 13 ans. Quand je vous disais que le marché est dynamique. Mais pour autant, tous les éditeurs n'en profitent pas au même niveau : ce sont 15 groupes d'édition sur 265 qui concentrent 70% des sorties. ²

Il apparaît qu'un certain nombre d'œuvres en noir et blanc commencent à envahir les rayons des librairies, spécialisées ou non. Le récent succès public d'œuvres comme *Persépolis*, *Fraise et Chocolat (1 et 2)* ou *Black Hole* entre autres, parues chez des éditeurs indépendants, a révélé à des grandes maisons d'éditions le succès que peuvent recevoir des œuvres pourtant plus ambitieuses que la moyenne. Rapidement qualifié de "roman graphique" de notre côté de l'Atlantique, ce type d'ouvrage fait fureur auprès d'un certain lectorat. Ce public représente un nouveau marché en or, et a été récemment investi par les grandes maisons d'édition comme Le Seuil, Gallimard, Casterman ou Grasset entre autres. Et ce au détriment de plus petites structures qui expérimentent ces voies depuis le début des années 90 : l'Association, Cornélius, Ego comme X, 6 Pieds Sous Terre... Ces maisons d'édition doivent faire face à cette concurrence (déloyale !) et adopter des politiques éditoriales toujours plus pointues pour préserver leur spécificité.

//////// le sens du noir et blanc, les premiers pas

Premièrement, on le voit avec nos représentations inconscientes des "vieux" films et autres "vieilles" photographies : le "vieux" est en noir et blanc. L'imprimé noir et blanc rime avec limites technologiques ou, de nos jours, avec limites économiques, car la couleur coûte cher. Il est l'écho d'une certaine austérité : on pense aux journaux à très haut tirage, aux livres de poches, aux affiches clandestines, à des mauvais photocopiés de documents en contrôle d'histoire-géographie, bref, du bon marché. Il



² Source : Gilles Rattier, secrétaire général de l'ACBD, association des critiques et journalistes de bande dessinée

Image :

Charles Schultz, *Snoopy et les Peanuts*, 1955



est bien entendu que ces contraintes techniques ne sont que des tremplins à la créativité de certains très grands noms, Charles Schultz et Osamu Tezuka pour ne citer qu'eux, dans des cultures et des approches diamétralement opposées. Ces deux auteurs ont inventé un nombre incroyable de codes narratifs et graphiques aujourd'hui repris à tort et à travers et avec plus ou moins de talent. Charles Schultz, célèbre pour ses *Peanuts* et ses fameux personnages Charlie Brown, Linus et Snoopy, a publié dans la bagatelle de 2600 journaux ses quelques 19897 strips des *Peanuts*, de 1950 à 2000, c'est-à-dire jusqu'à la veille de sa mort. Il dépeint en strips de quatre cases des scènes extrêmement drôles, fines et universelles, sortes de Comédies Humaines dont les enjeux seraient réduits à l'échelle d'un enfant de quatre ans et demi. Ces strips sont vivement recommandés "au lecteur candide comme au lettré", comme dirait Umberto Eco. Osamu Tezuka, quand à lui, est considéré

comme le "dieu du manga". À travers des œuvres phares comme *Astro Boy*, *Phoenix* et *Black Jack*, mais aussi une quantité innombrable de polars et autres aventures fantastiques, il développe dès les années 45 un langage révolutionnaire dans le découpage, la dynamique et le graphisme. Une fois que l'on a lu quelques ouvrages de Tezuka, impossible de regarder *Pokémon* comme avant, c'est bien dommage je vous l'accorde, mais c'est plus juste, quand même.

Malgré cette austérité, nous arrivons toujours à apprécier un beau film en noir et blanc, une *Belle et la Bête* de Cocteau, une reproduction du *Baiser de l'Hôtel de Ville* de Doisneau ou même l'affiche de *Scarface* sur des T-shirts XXL. Nombre de cinéastes contemporains font eux aussi appel au noir et blanc pour ses vertus plastiques et sémiologiques, on le voit dans des films comme *Erasehead* de David Lynch, *Zelig* de Woody Allen, certaines scènes de *Kill Bill* de Tarantino, les films de Jim Jarmusch, qui pourtant ne semble pas uniquement baigner dans l'hommage ou la nostalgie. C'est indéniable, le noir va de pair avec un aura de classicisme indémodable, à la manière du costume de soirée que l'on garde dans sa penderie tout le long d'une vie d'adulte. Le noir n'a jamais vieilli. Il est une constante, un socle au-dessus duquel vont et viennent les couleurs. Il est la valeur sûre, il n'est donc pas étonnant d'assister régulièrement à ce "retour aux sources" salvateur.



Dans le domaine de la bande dessinée, les exemples de *Maus* et de *A Contract With God*, respectivement écrits par Art Spiegelman en 1981 et Will Eisner en 1978, sont tout particulièrement parlants. Ces auteurs ont été les pères fondateurs de ce qui a été appelé "Graphic Novel" aux États-Unis. Cette association de termes a été trouvée par Eisner pour vendre son projet à l'éditeur, qui n'aurait pas voulu d'un soi-disant vulgaire et infantile "Comic book". Parce que Will Eisner dessine pour la première fois une histoire juive

Images :

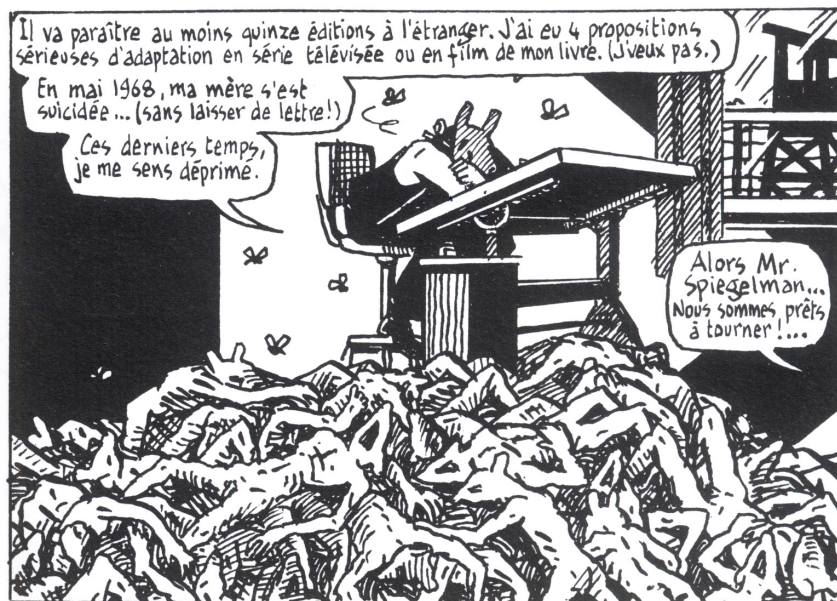
Osamu Tezuka, *MW*, Tonkam, 1976

Quentin Tarantino, *Kill Bill*, 2003

pendant, entre et après la guerre, parce qu'il pense à Jean-Paul Sartre lorsqu'il écrit, et pour de multiples autres raisons, il est incontestable que le fond est solide, adulte, mature. Encore faut-il convaincre maintenant le lecteur habitué à réduire la bande dessinée à une débauche de bonshommes volants en justaucorps colorés, et ce malgré les comics indépendants des années 60. L'œuvre doit alors se trouver une forme en accord avec ce discours, au fond, très littéraire. Le raisonnement est identique avec *Maus*, le résultat aussi : le choix du noir et blanc s'impose. Dans ce contexte, il est bel et bien un parti pris artistique et délivre des valeurs variées : pudeur, contrastes, naïveté, violence... il apparaît clair que la sensation devant un tel ouvrage est bien moins proche de celle ressentie devant un comic book que celle ressentie devant un véritable roman.

En travaillant sur le trait de son dessin, et non plus sur la couleur, la gestuelle même de l'auteur s'apparente à celle d'un écrivain. Il cherche avec sa plume, remplit à l'encre noire, barre, corrige, repasse. Le dessin de Will Eisner est intimement lié au discours et sort d'un certain nombre de canons pour finalement en définir de nouveaux. La calligraphie de l'auteur est primordiale, prenant le parti d'une écriture sensible là où les onomatopées des comics choisissent le spectaculaire.

Pour autant, ces éléments sont loins d'être un cahier des charges nécessaire à remplir pour obtenir la mention de *graphic novel*. *Maus* laisse de côté certaines trouvailles (disparition du contour de la case) pour en ajouter d'autres : discours sur l'élaboration de l'œuvre elle-même, introduction de planches anciennes au beau milieu du tome par exemple. Il est donc important de ne pas réunir les romans graphiques en un seul sac : leur seul point commun étant de faire de la bande dessinée autre chose qu'un divertissement futile.



Images :

Will Eisner, *Un pacte avec Dieu*, Delcourt, 1978

Art Spiegelman, *Maus*, Flammarion, 1981

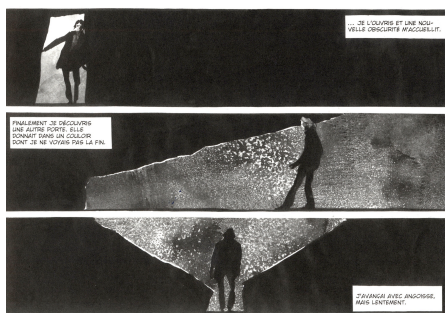
Maüs est une œuvre phare de la bande dessinée dite adulte, récompensée par le prix Pulitzer en 1992. Cette œuvre, comme le sous-titre évocateur du premier tome (*Un survivant raconte*) le laisse entendre, retrace la survie du père et de la mère de l'auteur dans les camps de la mort. Accompagné par un format et un noir et blanc cohérents, le récit est sans concession, l'histoire est extrêmement dure, le thème est fort, il faut croire que c'était ce qu'il fallait pour faire valoir le médium aux yeux du grand public.

///// Le noir et blanc aujourd'hui

Voyons voir à présent, si vous le voulez bien, ce qu'il est aujourd'hui du noir et blanc dans nos librairies. Dans les paragraphes qui suivent sont présentés cinq auteurs, maîtres établis du noir et blanc ou nouveaux rois du pétrole, afin de tenter de comprendre cette marée noire qui envahit les rayons de librairie.



Edmond Baudoin raconte depuis le début des années 80 dans ses ouvrages l'histoire d'un homme (lui), qui se promène, voyage, cherche à se comprendre, à se connaître lui-même à travers la compréhension de ses rapports avec l'Autre, la nature, l'homme. Il s'interroge avec pudeur sur la création, la beauté, la sexualité, la vie, la mort, autant de thèmes de prédilection tout à fait proches du monde de la littérature et de la poésie. Il illustre d'ailleurs *Le Procès-Verbal*, de *Le Clézio*. Son dessin est lui aussi très proche de la démarche d'auteur. Ses pages reprennent certains codes des feuilles de brouillon : il reprend, efface, recadre, élargit, redessine. Il met son noir et blanc en valeur avec un talent de dessin et d'écriture absolument fous, son trait est spontané, jeté, tel une prise de notes sur une feuille de papier. L'honnêteté et la virtuosité de ses témoignages sont absolument renversantes.⁵



Alberto Breccia, argentin prolifique et politique, est considéré comme un des maîtres de la bande dessinée contemporaine. Profondément marquée par l'oppression et le climat de terreur du régime argentin, son œuvre portera les symptômes d'une idéologie résolument contestataire : *Perramus* est un manifeste anti-oppression, son *Dracula* tourne en ridicule les symboles de l'exportation culturelle impérialiste nord-américaine... ce qui se ressent dans son univers oppressant. La bande dessinée argentine, pour des raisons de profondes difficultés économiques, est longtemps restée "limitée" au noir et blanc. Celui d'Alberto Breccia est d'une profondeur étourdissante. Reconnu pour ses adaptations très singulières de Poe ou de Lovecraft (*Les Mythes de Chtulhu*), son œuvre comprend nombre d'autres de petits bijoux noirs. Son univers décrit de longues et létales descentes au fin fond de la noirceur du monde, des personnages empreints à une folie psychédélique autodestructrice et obsessionnelle. Ce qui donne des planches parfois quasiment abstraites et pourtant terriblement évocatrices. Les dessins

Images :

Edmond Baudoin, *Eloge de la poussière*, l'Association, 1995

Alberto Breccia, *Rapport sur les aveugles*, Vertige graphics, 1993

sont souvent déstructurés, déformés, mais très riches en images, matières, ressentis : nous sommes face à une approche résolument picturale du dessin de bande dessinée, à un travail sur la masse de noir, la texture, le graphisme, plus que sur le trait. Son travail est souvent associé à son compatriote José Muñoz, plus reconnu en France pour les nombreux auteurs qu'il a influencés. Un nouvel auteur à découvrir pour moi.



Franck Miller, le dessinateur de comics aux fameux propos politiques, est lui aussi considéré comme l'un des plus grands maîtres du noir et blanc. Remarqué dès ses premiers travaux pour DC Comics et Marvel, le dessinateur atteint son niveau le plus impressionnant avec la fameuse saga des Sin City. Il dépeint une ville où s'entremêlent les personnages cyniques, musclés et ultra-virils pour les hommes, plantureux, peu

vêtus et dangereux pour les femmes. Pas de nuances, pas de demi-mesure, il n'y a ici que des adultes entraînés dans un tourbillon de violence. L'héritage comics de Miller est ici passé dans une sanglante moulinette pour donner naissance à un univers particulièrement caractéristique aux personnages très charismatiques. Son encrage est une référence du genre. À la manière des Argentins, il délaisse le trait pour l'aplatissement. Le blanc affronte des aplats de noir absolu et souligne la lumière avec une puissance impressionnante. Ce traitement du noir est un élément indissociable de Sin City : Franck Miller a su digérer ses influences venant autant du monde des comics que de celui des "graphic novels" de Will Eisner pour proposer un univers particulier, sans concessions, et à haut pouvoir addictif.



Marjane Satrapi, que le best-seller Persépolis a projeté au-devant de la scène de la bande dessinée indépendante, raconte dans ses récits des histoires graves marquées d'une naïveté et d'une candeur particulièrement touchante, à la manière du regard d'une petite fille portée sur le monde. Que ce soit dans *Poulet aux prunes*, où l'on assiste à la mort en une semaine d'un musicien qui choisit de s'arrêter de vivre le jour où son sitar est brisé, ou dans Persépolis où l'on voit une nation s'envenimer et des espoirs se ré-

duire comme peau de chagrin, que ses enjeux soient à l'échelle de l'homme ou de la nation, le regard est toujours aussi bienveillant et respectueux. Marjane Satrapi développe des personnages aussi touchants et profonds que leurs contours sont abrupts. Tout ceci additionné à un humour irrésistible, une autodérision et un sens du cadrage irréprochable donne une identité très forte à une œuvre qui a déjà marqué bon nombre d'esprits.⁶



Craig Thompson fait partie d'une nouvelle école de "romanciers graphiques" qui se présente comme ordinaire, sensible, simple, honnête, et foncièrement gentil. La bande dessinée culte de sa (pour l'instant) très courte bibliographie s'appelle Blankets et narre la

Images :

Franck Miller, *Sin City t1, The Hard Goodbye*, Rackham, 1994

Marjane Satrapi, *Persépolis t1*, l'Association, 2000

Craig Thompson, *Blankets*, Casterman, 2003

simple histoire d'un premier amour. A son récit, il ajoute les enjeux qui furent ceux de son adolescence : son exclusion scolaire, sa foi bousculée par la découverte de la vie. Autant de thèmes largement éculés qui trouvent ici une justesse désarmante grâce à une qualité d'écriture et de dessin remarquables. Son noir et blanc est le dessin du souvenir et de la pudeur.

À l'inverse, un certain nombre d'auteurs s'approprient ces mêmes outils : émotion simple, honnêteté, gentillesse, mais sans le talent d'écriture. Ce qui peut donner des ouvrages au premier abord séduisants mais malheureusement bien creux.

Il apparaît clairement impossible de regrouper des démarches d'artistes aussi singuliers qu'Edmond Baudoin, Alberto Breccia ou Franck Miller. D'ailleurs, la plupart de ces maîtres du noir et blanc sont par ailleurs auteurs de chefs-d'œuvres remplis de couleurs riches, de textures colorées, de dégradés et de contrastes chromatiques : *l'Arleri* de Baudoin, *Dracula* de Breccia, *300* de Franck Miller... Il n'y a pas de mouvement artistique du noir et blanc. Alors quelle est la raison de cette affluence bien réelle de bandes dessinées en bichromie dans les rayons des librairies spécialisées ?

///// Une renaissance du noir et blanc ?

La réponse semble se trouver du côté des éditeurs. En effet, la bande dessinée franco-phonie en noir et blanc, et plus précisément la maison d'édition l'Association vient de rencontrer récemment un de ses plus gros succès avec la série des quatre *Persépolis* de Marjane Satrapi, succès consacré par sa brillante adaptation au cinéma, véritable réussite : critique avec le prix du jury au festival de Cannes, médiatique avec le buzz réalisé par les internautes bédéphiles enthousiastes, et enfin public avec ses quelques 1 203 000 entrées en France.⁷



Ce succès est le fruit d'une véritable démarche de recherche de talents et de nouveautés formelles et narratives, travail mené depuis 1991 par l'Association. Ce "label de bandes dessinées", formé par des auteurs largement reconnus comme Lewis Trondheim, JC Menu et David B. entre autres, est considéré par beaucoup (dont moi-même) comme un territoire d'avant-garde de la bande dessinée et l'un des éditeurs les plus influents des 20 dernières années.

Ce créneau, révélé par des éditeurs tels que l'Association ou Ego comme X, intéresse fortement les maisons d'éditions les plus importantes. Dans son essai "Plates-bandes", JC Menu parle du regain d'intérêt pour les bandes dessinées ambitieuses en ces mots : "On en parle tous les quinze ans, quand une bande dessinée petit format, en noir et blanc, se met, contre toute attente, à se vendre." Ainsi il dénonce un opportunisme de la part d'éditeurs peu scrupuleux, prêts à éditer des bandes dessinées "insincères" dans le seul but de surfer sur un succès dû au travail de fond des indépendants. Il présente cet intérêt comme éphémère et peu profond. Et au vu de la quantité d'ouvrages édités ces

Images :

Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud, *Persépolis*, 2007

derniers temps, regroupant tous les ingrédients de la potion magique d'intelligence "noir-et-blanc / format livre / expérimentations graphiques / beaucoup de textes", il est tentant de le croire.

Manquant de fair-play, certains éditeurs comptent sur des consommateurs en manque d'intellectualisation, de nouvelles sensations littéraires, pour se laisser séduire par leur catalogue flambant neuf, au noir brillant et au blanc pur. Il est vrai que cette nouvelle forme de littérature, à la fois remplie d'images "pour faire moderne, arty et dynamique", noirci de textes et de traits "pour faire intelligent et cultivé", est fort séduisante et, pourquoi pas même, décorative. Signe extérieur de culture, un pavé de 300 pages imagées noires et blanches dans un sac à main D&G, ça fait toujours son petit effet. Ce n'est pas une vulgaire bande dessinée, très chère, non, c'est du noir et blanc, c'est intelligent. Le contenu peut être très médiocre ou bien absolument lumineux, peu importe : le vernis noir et blanc qui l'entoure, voulu élitiste par l'acheteur, se suffit à lui-même.

Ce phénomène, que je caricature je vous le concède, est malgré tout bien réel et loin d'être spécifique à la bande dessinée. Un succès public, une influence importante, puis quelques révélations pour beaucoup de pétards mouillés : c'est un schéma bien courant.

Et ça ne manque pas de faire jaser ceux qui se réclament "vrais amateurs" de bande dessinée : l'éternel débat de la juste appréciation de la valeur des choses est une fois de plus à l'ordre du jour : "j'aime cette œuvre, mais alors non, pas ici, elle n'est pas appréciée comme elle le mérite". Ainsi on observe des débats endiablés, souvent sans grand discernement, encensant ou rejetant toute forme de bande dessinée en noir et blanc, rassemblée plus ou moins justement sous le terme fédérateur de "roman graphique". À tort ou à raison, ce qui est certain, c'est que cette bande dessinée passionne.

///// Et finalement ?

Finalement on peut dire que le noir et blanc qui, en tant que parti pris artistique, a eu un rôle non négligeable dans l'appréciation de la bande dessinée "adulte" auprès du grand public, semble revenir en force dans nos rayons, mais non pas cette fois selon une tendance artistique, mais plutôt selon une sélection marketing venant des maisons d'édition.

Cela a plusieurs conséquences :

D'une part, la mise en valeur de certaines excellentes œuvres auprès d'un plus large.

D'autre part une confusion entre ces œuvres et la nébuleuse d'ouvrages plus médiocres qui les entourent, amenant à une dévalorisation de l'ensemble.

Et pour finir, l'obligation donnée aux plus petites structures d'édition de trouver un nouveau public non dupe afin d'assurer l'avant-garde nécessaire à la conservation de ce dynamisme artistique qui rend cet univers passionnant.

