



## histoire

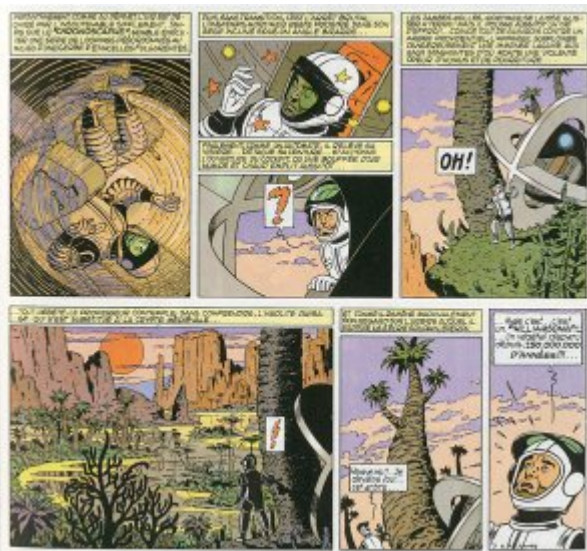
par Philippe Videlier

vendredi 23 septembre 2016, par [Thierry Groensteen](#)

[Septembre 2016]

Si l'*Actualité* s'est inscrite dans les bandes dessinées depuis l'origine des origines - comme en témoigne la fameuse planche du Yellow Kid publiée dans le *World* du dimanche 6 septembre 1896 à l'occasion de la visite à New York du vice-roi de l'Empire chinois Li Hongzhang -, si elle s'étale aussi bien dans les Pieds-Nickelés (*s'en vont en guerre*) ou Bécassine (*chez les Alliés, chez les Turcs*), si elle inspire Tintin, *chez les Soviets, en Amérique* (lynchage), le *Lotus Bleu* (incident de Mandchourie, invasion japonaise de la Chine), l'*Or noir* en Palestine, si elle traverse la saga exotique de *Terry and the Pirates* de Milton Caniff, les aventures de Buck Danny dans la Guerre du Pacifique ou en Corée, elle ne se transforme en *Histoire* que par l'épaisseur du temps écoulé entre les moments de la création et ceux de la lecture.

L'Histoire s'impose cependant très vite comme une catégorie propre de la bande dessinée, une composante utile, commode, épatante de l'aventure. C'est pourquoi, dans la bande dessinée, l'Histoire est moins l'*objet* du récit (sauf dans les bandes dessinées didactiques qui méritent un traitement particulier), que son *moyen*. Elle est une autre dimension dans l'acceptation que donne à ce concept physique la science-fiction. Ainsi illustre la thématique du voyage dans le temps. *Le Piège diabolique*, de Jacobs, envoie successivement le professeur Mortimer dans la préhistoire, le Moyen Âge (décors des époux Funcken) et un futur cataclysmique post-atomique.



Grâce à la *fantastique machine KBxZ2* du professeur Buldoflorin, Bibi Fricotin se promène sous le règne

de Louis XVIII, puis en l'An 2000 quand Paris comptait « *cent mille buildings de cent étages et plus* », ensuite au XIIIe siècle auprès du roi Saint Louis, pour reculer en 50625 avant notre ère dans un monde peuplé de pithécanthropes, et plus en arrière aux âges antédiluviens des dinosaures. Comment ne pas évoquer encore la longue saga de *Mickey à travers les siècles* initiée en 1952 : après avoir ingurgité l'élixir concocté par un scientifique farfêlé (« *J'ai aboli le temps* »), Mickey va parcourir les époques les plus diverses, changeant brutalement de siècle à chaque fois qu'il se cogne la tête. L'Histoire est alors une succession d'univers, d'exotismes comme il en existe déjà au plan géographique. La bande dessinée se déplace, pour le plus grand plaisir des lecteurs, sur les deux axes croisés de l'espace et du temps.

Ainsi se coagulent des univers historiques délimités, souvent approximatifs dans leur rapport au réel passé, mais archétypaux et mythologiques au sens barthésien. Dans le développement de la bande dessinée, le premier venu de ces univers mythologiques est celui du Moyen Âge, celui de la légende arthurienne, de la Table Ronde celtique, celui de Prince Valiant, d'Harold Foster, qui décline son œuvre sur les deux axes de l'espace-temps avec Tarzan (l'espace exotique géographique) et Prince Valiant (l'univers exotique temporel).



Prince Valiant apparaît en février 1937, sous l'égide du KFS, commençant à la Nouvelle Orléans pour paraître finalement dans trois cents journaux américains. En France, il occupe d'abord les pages de *Hop-là !* puis du *Journal de Mickey*, deux publications du pionnier Paul Winkler. Prince Vaillant eut un tel succès qu'il fit des émules après-guerre dans le *Vaillant* communiste avec Yves le Loup.

Le propre de ces univers ancrés dans le passé est de n'être pas exactement datés, Si l'on tente une typologie de la thématique historique dans les bandes dessinées en suivant un fil temporel bien établi, se succèdent une préhistoire ramassée englobant différentes ères de plusieurs millions d'années, croisant humains et dinosaures (Tounga dans l'hebdomadaire *Tintin*, Rahan dans *Pif*), une antiquité égyptienne fort prisée ou romaine avec, bien sûr, Alix de Jacques Martin et, sur le registre de l'humour décalé, notre Astérix national. Suit un Moyen Âge indifférencié, longue geste chevaleresque en armure et heaume : à commencer par la saga de Godefroy de Bouillon dans *Spirou*, les aventures du Chevalier Blanc, de Flamme d'Argent ou de Chevalier Ardent dans *Tintin*, Thierry le Chevalier, de Carlos Laffond, dans *Spirou*, Roland Prince des Bois, de Marijac et Kline, dans *Coq hardi* ou encore Yves le Loup chez *Vaillant* et sa merveilleuse « Révolte des Flandres », auxquels il serait injuste de ne pas ajouter les petits-formats de grande diffusion : *Ivanhoé*, *Lancelot* ou *Oliver*. Les univers vikings constituent une tranche à part de ces âges anciens, parce que découpant dans un Moyen Âge mal défini son propre espace exotique et maritime : Ragnar le Viking de Coelho, Harald le Viking de Funcken, Erik le Viking de Don Lawrence.

Un saut, à nouveau dans l'espace-temps, advient la conquête et l'exploitation de l'Amérique, à quoi il faut ajouter la veine inépuisable des cités ignorées, poches de temps invariable inscrites secrètement dans notre contemporanéité, à commencer par le *Temple du Soleil*, mais aussi *Le Mystère de la cité perdue*

(*Nic et Mino*), *Les 7 Cités de Cibola*, *L'Empire du Soleil* (Marc Dacier), *Bibi Fricotin chez les Incas*, *chez les Aztèques*, *Les Pieds-Nickelés au pays des Incas*, etc. À cette mode se rattache *L'Énigme de l'Atlantide* de Blake et Mortimer, qui mêle mythologie grecque et décors incaïques.

Dans le mouvement bondissant du temps, d'un univers à l'autre, se profilent bientôt sur les sept mers pirates, flibustiers et corsaires, le fameux Capitaine Fantôme de Cazanave et Marijac, Capitaine Cormorant de Nortier et Gillon, Capitaine Morgan et Roch Rafal de Gérard Forton, ou encore et surtout le Barbe Rouge de Charlier et Hubinon puis Jijé, et, sur le mode humoristique, l'attachant Vieux Nick de Remacle, avec son compère malchanceux Barbe-Noire, et le fabuleux Pepito de Luciano Bottaro. Et il ne faudrait pas omettre, dans le genre, la fameuse scène de l'abordage et du combat singulier de Rackam le Rouge contre le Chevalier de Haddoque, flashback prodigieux et marquant du *Secret de la Licorne*.

Viendront ensuite, dans la succession des âges, les guerres d'indépendance américaines et les fameux héros d'origine italienne que sont Blek le Roc (en France publié par LUG) et Cap'tain Swing (en France chez Mon Journal). Après quoi se montrent les trappeurs, les multiples Davy Crockett, avec une mention spéciale pour celui de *Vaillant* campé par Coelho puis Kline dans des histoires à forte épaisseur humaine. L'univers de la conquête de l'Ouest, s'affirme évidemment comme l'un des plus vastes qui soit.



Entre le tout-venant industriel des Hopalong Cassidy, Buck John, Kit Carson, Caribou, Jim Canada, et les chefs-d'œuvre : du Red Ryder de Fred Harman et du Cisco Kid de José Luis Salinas au Tex Willer si cher aux Italiens, du Randall argentin d'Arturo del Castillo au Sergent Kirk d'Hugo Pratt, du Jerry Spring de Jijé au Blueberry de Jean Giraud, le fonds s'avère inépuisable. Et comment oublier dans sa singularité le Lucky Luke de Morris et Goscinny, où foisonnent sur un mode plaisant les plus extravagants personnages historiques : le juge Roy Bean, Billy le Kid, Jesse James ou Calamity Jane ?

Cette structuration de la bande dessinée en périodes-univers n'est pas propre au domaine franco-belge mais s'affirme comme transnationale, issue des profondeurs d'un imaginaire occidental relativement unifié tout en intégrant contextes locaux et spécificités créatives. L'Italie mussolinienne, repliée sur elle-même, produisait ses propres territoires préhistoriques : *Gaor il conquistatore del fuoco* ; son antiquité étrusque et romaine : *L'Ultimo della gente Scapia* ; ses scènes moyenâgeuses : *La Spada di Tamerlano* ; ses épopées corsaires : *Gli Schiumatori dei mari* ; son genre western : *L'Occidente d'oro*. L'Espagne de Franco avait aussi ses héros du Moyen Âge : El Guerrero del Antifaz ou Capitán Trueno, jusqu'au très remarquable El Cid d'Antonio Hernández Palacios ; ses conquistadores : *Por la tierra de los treinta volcanes* ; ses corsaires : El Cachorro, El Corsario Azul ; son monde du Far-West : Pistol Jim, El Coyote, jusqu'à Sunday et Manos Kelly.

L'Histoire irrigue donc la bande dessinée occidentale. Autant d'univers, autant de planètes séparées définies non par leur place effective dans le cours de l'Histoire, leur conférant un sens, mais par un certain décorum, des traits, des formes qui font *genre* : exactement comme dans le cinéma ont prospéré les péplums, les films de cape et d'épée et le western. On remarquera que ces univers s'inscrivent dans la continuité d'une tradition bien ancrée, celle du roman populaire de Rosny Aîné à Lewis Wallace ou Henryk Sienkiewicz, de Walter Scott et James Fenimore Cooper à Alexandre Dumas et Robert-Louis Stevenson : *La Guerre du feu*, *Ben-Hur* et *Quo Vadis*, *Ivanhoé*, *La Flèche noire* et *Robin des Bois*, *Les Trois mousquetaires*, *L'Île au trésor*, *Le Corsaire rouge*, *Le Dernier des Mohicans*, c'est-à-dire des classiques qui reposent sur de solides mythologies et les fondent en partie.

Le choix d'un cadre historique par les auteurs de bandes dessinées, parfois suggéré ou imposé par les éditeurs, s'identifie à des secteurs d'intérêts pour les lecteurs, des parts du marché imaginaire en quelque sorte. Les plus célèbres duettistes de la bande dessinée francophone, René Goscinny et Albert Uderzo,

avant de trouver en 1959 la voie du succès avec Astérix et son village gaulois réfractaire (« *Toute la Gaule est occupée par les Romains... Toute ? Non !* »...), avaient tenté leur chance dans la colonisation américaine avec le guerrier Peau-Rouge Oumpah-Pah et son compagnon le chevalier Hubert de la Pâte Feuilletée (1958), et auparavant encore avec le corsaire Jehan Pistolet (1952).



Ces *univers-bulle*, univers clos, s'autosuffisent et possèdent chacun leurs codes, symboles, clichés. Pour l'essentiel, peut-être par nécessité, les séries historiques de la bande dessinée ne s'inscrivent guère dans un continuum et des relations spatio-temporelles qui constituent l'essence de l'Histoire en tant que discipline de connaissance. Mais il est certain qu'elles ont pu transmettre, par leurs moyens propres, *le goût* de l'Histoire.

L'usage didactique de l'Histoire s'est montré essentiellement décevant. Une exception toutefois mérite louange : la série des Timour, héros véritable, personnage central (aux cheveux roux) de récits construits selon les meilleurs scénarios mais couvrant à chaque épisode une période différente sous le titre générique « Images de l'Histoire du Monde ». Le référendum de *Spirou* de 1955, qui classait les vedettes de l'hebdomadaire, la définit ainsi : « La famille légendaire de braves qui retrace pour vous l'histoire de l'humanité. » Le dos de chaque album annonçait l'aventure suivante. Derrière *La Tribu de l'Homme rouge* (préhistoire) : « Celui qui vient dans la marche du temps, c'est Timour d'Assyrie ». Dos de *La Colonne ardente* : « Après Timour de Babylone, celui qui vient maintenant, c'est Timour d'Égypte... » Etc. La série paraît sous le crayon de Sirius à partir de 1953, et se poursuit dans la même ligne jusqu'en 1968 avec *L'Or du gouffre* - épisode consacré aux Cathares (sujet alors rarement traité) qui restera longtemps inédit en album. Puis, après une longue interruption, Timour retrouvera sa place dans *Spirou* et une consécration par l'édition de 32 albums.



Les années quatre-vingt ont propulsé les thèmes historiques au plus haut des ventes dans le sillage des séries phares de François Bourgeon (*Les Passagers du vent*) et André Juillard (*Masquerouge, Les 7 Vies de l'Épervier*). Certains éditeurs, constatait François Bourgeon, ont poussé leurs auteurs à travailler dans

ce qu'ils croyaient être le genre à la mode. En réalité, ce qui fait qu'une œuvre a du succès, c'est le talent de l'auteur. » Celui de François Bourgeon fut récompensé en 1980 par le prix Alfred au festival d'Angoulême, distinction qui accéléra son succès public. Après avoir débuté aux éditions catholiques Fleurus avec une bande de chevalerie (*Bohémond de Saint-Gilles*), puis accédé à la reconnaissance par ses bandes justicières de l'époque de Louis XIII dans *Pif*, André Juillard s'associait pour une série napoléonienne (*Arno*), à Jacques Martin, le créateur d'*Alix*, soudant ainsi la chaîne des générations. Avec le magazine *Vécu*, « pour les amateurs d'Histoire et de BD », et la collection « Vécu » agglomérant un nombre appréciable de séries et considérable d'albums (autour de quatre cents), les éditions Glénat cristallisèrent les attentes d'un vaste lectorat.

Comme pour toutes les approches, l'Histoire peut trouver une place de choix dans la littérature graphique à condition de remplir trois conditions des plus classiques - et sans jeu de mots : premièrement une bonne histoire, deuxièmement une bonne histoire, troisièmement une bonne histoire.

Sans doute est-il nécessaire, comme pour la plupart des domaines qu'englobe la bande dessinée, de souligner la forte mutation des années 60-70 qui marque le glissement d'une production d'abord destinée aux enfants vers le public adulte et, du point de vue des auteurs, un changement de problématique, une conscience artistique et parfois un engagement plus forts. Ainsi a-t-on vu Tardi et Hugo Pratt innover autour de la Première Guerre mondiale. Ainsi a-t-on vu Art Spiegelman et Keiji Nakazawa prendre pour sujet l'Holocauste ou le bombardement d'Hiroshima dans d'extraordinaires et poignants récits. L'Histoire cesse alors d'être prétexte à fable de divertissement pour devenir son propre objet dans une forme inédite de grande intensité narrative.

*Philippe Videlier (CNRS)*

## Bibliographie

Alexandre-Bidon, Danièle, *Le Moyen-Âge en bande dessinée*, Paris, Association de la Tour Jean sans Peur, 2010. / Ciment, Gilles, & Mitterrand, Odette (dir.), *L'Histoire... Par la bande. BD, histoire et pédagogie*, Syros, 1993. / Collectif, *Histoire et bande dessinée*, Actes du 2e colloque « Éducation et bande dessinée », La Roche d'Anthéron, Promo-Durance, 1979. / Filippini, Henri, *Dictionnaire thématique des héros de bande dessinée*, t.1 : *Histoire - Western*, Glénat, 1992. / Genoudet, Adrien, *Dessiner l'Histoire. Pour une histoire visuelle*, Paris, Le Manuscrit, coll. « Graphein », 2015. / Groensteen, Thierry (dir.), *L'Égypte dans la bande dessinée*, CRDP de Poitou-Charentes, 1998. / Rosemberg, Julien, « La Bande dessinée historique : une source possible pour l'historien. L'exemple de la collection "Vécu" (1985-2002) » [en ligne], *Belphégor*, vol. 4 No.1 ; repris sur le site de Dalhousie University. URL : <https://dalspace.library.dal.ca/handle/10222/47697> / Simon, André, « Les Gaulois dans la BD », *Le Débat*, No.16, novembre 1981, p. 95-108. / Thiebaut, Michel, *Histoire et bande dessinée*, Besançon, Collège Diderot, 1983. // *dBd Histoire*, hors série No.13 : *Rome dans la bande dessinée*, février 2015. / Site spécialisé : <http://casesdhistoire.com/>

## Corrélat

[aventure](#) - colonialisme - [esclavage](#) - [genre](#) - [guerre](#) - [migrants](#) - peplum - [shoah](#) - [western](#)