



violence

par Guillaume Laborie

[Septembre 2017]

Étymologiquement, « violence » vient du latin *violencia*, du verbe *vis* (« vouloir ») lui-même dérivé du grec *bia* signifiant « la force ». La violence mesure l'écart, dans une situation donnée, entre la puissance de la force déployée et la norme du contexte où elle se déploie.

Toute violence est donc avant tout relative et sujette à réévaluation. C'est encore plus vrai quand cette violence est mesurée à l'intérieur d'une représentation, cette représentation pouvant être violente en elle-même ou parce qu'elle représente des actes ou des situations de violence.

Passées les expérimentations d'un Töpffer ou d'un Caran d'Ache, les premières bandes dessinées sont produites dans le but de distraire les enfants (dans le domaine de la presse enfantine) ou les adultes (dans la presse quotidienne, en particulier aux États-Unis ou au Japon). Cette vocation à distraire n'en fait pas un réservoir à représentations d'acte de violence, au contraire. Les premiers temps du médium voient en revanche la mise en place de signes iconiques surnuméraires (droites et courbes indiquant le mouvement, étincelles, étoiles, tourbillon et ondulations de lignes...) qui sont vécus comme une véritable violence par une partie du public, avant d'être adoptés. Cette logique guide les premiers ennemis durables de la bande dessinée (Ralph Bergenbren aux États-Unis ou l'abbé Bethléem dans le domaine franco-belge) : la violence de la bande dessinée qu'ils dénoncent est celle ressentie par des lecteurs confrontés à une lecture dont ils ne maîtrisent pas les codes, qui ne s'inscrit pas dans la norme de ce qu'ils considèrent comme de la lecture classique. On retrouvera ces mêmes réflexes de condamnation à partir de la fin des années 1980 quand le manga s'imposera en Occident. Présentant ou non des actes de violence, le manga fait avant tout violence parce qu'il bouscule les standards de la bande dessinée américaine ou franco-belge qui se sont imposés aux lecteurs.



Au fil des ans, la concurrence du cinéma pousse les auteurs de bande dessinée à développer la mise en cases de situations de violence venant en ligne droite des comédies *slapstick* : la brique de *Krazy Kat* ou les explosions de pétards de *Pim Pam Poum* commencent à rythmer les séquences des *comic strips* et bientôt les Pieds Nickelés ne sont plus en reste de bagarres échevelées. Des auteurs trouvent diverses solutions à des problématiques comme la traduction de la vitesse ou de la force.

Un des plus inventifs est E.C.Segar dans sa série *Thimble Theatre* (créée en 1919) où s'impose le personnage de Popeye le marin bagarreur, introduit presque par hasard le 17 janvier 1929. Le long combat qui oppose Popeye et Bluto en septembre 1932 s'étale sur 11 *strips* quotidiens dans lesquelles les lignes de vitesse finissent par brouiller totalement l'image, traduisant parfaitement la frénésie de mouvements des lutteurs. Mentionnons aussi ce *strip* du 3 février 1930 où Segar poursuit un même décor sur plusieurs cases que traverse Popeye, violemment frappé par un adversaire, comme un effet de panoramique cinématographique ! Plus généralement, la fluidité que Segar donne aux coups de poing de Popeye grâce à quelques courbes et étoiles supplémentaires est un des marqueurs de violence des bandes dites « comiques » ; elle reste inégalée jusqu'à *Astérix*, de Goscinny et Uderzo. Dans les aventures du petit Gaulois, Uderzo réactivera à son tour le potentiel de violence d'une simple baffe tout en en dédramatisant l'enjeu et en l'inscrivant dans l'humour par l'outrance.

La naissance de l'*adventure strip* change la donne. Sous l'influence combinée des *serials* au cinéma et des *pulps* dans les kiosques, les responsables éditoriaux développent de nouveaux projets (*Tailspin Tommy*, de Glenn Chafin et Hal Foster, dès juillet 1928) ou incitent des auteurs à faire évoluer des créations auparavant plus humoristiques (la première grande course au trésor du *Wash Tubbs* de Roy Crane, toujours en 1928). Le 7 janvier 1929 débutent *Buck Rogers* et *Tarzan* qui, avec l'arrivée en force de nouveaux genres : la science-fiction et l'aventure exotique, vont imposer de nouveaux standards dans le graphisme et le début d'une tentation plus grande de réalisme. Les débuts timides et hésitants en qualité ne freinent pas l'engouement du public et les séries réalistes deviennent bientôt de plus en plus nombreuses, imposant avec elles de nouveaux standards quant au déroulement de l'action (développement des procédés de suspense) ; la multiplication des conflits entre personnages devient un des principaux moteurs des intrigues. La violence surgit dans nombre de ces conflits mais elle reste souvent latente au niveau du scénario et ne s'impose que peu à l'image.

Le début de *Dick Tracy* en 1931 est un jalon essentiel parce qu'il s'agit de la toute première bande dessinée policière mais aussi parce qu'une violence que l'on pourrait pour la première fois qualifier de sociétale est au cœur du projet. Il s'agit pour l'auteur (Chester Gould) et le responsable éditorial qui le soutient totalement et l'encourage (Joseph Meddill Patterson, alias « The Captain ») de proposer au sein du supplément dominical du *Chicago Tribune* une série en prise directe avec la folle actualité du crime de l'époque (Dillinger, Capone et autres légendes de la prohibition) et d'opposer à la violence des truands la violence de la justice ! Le succès est immédiat, d'autant que le propos est relayé par une violence graphique encore efficace aujourd'hui. Les scénarios tortueux et l'imagination enflammée de Gould sont soutenus par la virtuosité de nouveaux codes graphiques dans le découpage de l'action et par un trait jouant sur la caricature et le grotesque, dans un noir et blanc sans nuances. Les corps des personnages, bons ou mauvais, sont hachés par les rafales de mitrailleuses, des dispositifs démoniaques de mises à mort retardée se succèdent au fil des jours. Patterson prend toutefois soin d'équilibrer son offre dominicale ou journalière avec d'autres séries plus consensuelles. L'arrivée consécutive d'autres séries policières banalisera les coups de feu et les mitraillades mais *Dick Tracy* restera l'exception pour de nombreuses années.



Dans l'ensemble, les *comic strips* d'action et d'aventures restent plutôt sages et les folies passagères d'auteurs sont vite recadrées : par exemple, plusieurs scènes ahurissantes de flagellation et de sadisme dans *Flash Gordon*, au cours des premières semaines de 1935, provoquent vite un recadrage d'Alex Raymond par l'équipe du King Feature Syndicate. Un des marqueurs de la violence graphique des strips d'aventures est la visualisation du sang, au détour de quelques cases

de *Tarzan* ou de *Prince Valiant*. Mais là encore, il s'agit d'exceptions et ces excès disparaissent à l'occasion des traductions et adaptations à l'étranger.

Dans les pays où ils sont importés et traduits, les *comic strips* focalisent surtout l'attention par la violence « politique » qu'ils mettent en scène, dans le sens où le propos des auteurs américains peut être assimilé à de la propagande. Daniel Riche et Boris Eizyckman ont voulu montrer comment les bandes américaines de science-fiction □ *Flash Gordon* en particulier □ ressortissent par exemple d'une matrice conceptuelle qui utilise la violence totalitaire, et tour à tour la condamne ou la célèbre, selon qu'elle fait le jeu du héros ou des ennemis ! Le fait est que, partout où ils en viennent à constituer les têtes d'affiches des publications à destination de la jeunesse, les *comic strips* américains incarnent une rupture ; si le public infantile est en général séduit, l'écart qu'ils représentent par rapport à la norme de la bande dessinée autochtone est en général source de critiques.

Action Comics No.1, portant la date de juin 1938, marque la première apparition de Superman et avec ce premier super-héros apparaît l'hypothèse d'une débauche de violence qui ne se concrétisera pourtant pas avant longtemps. Dans un premier temps, Superman saute par-dessus des buildings, soulève des voitures et résiste à des rafales de mitrailleuses, mais le trait relativement naïf de Joe Shuster accentue l'irréalisme de ces séquences et en font paradoxalement un *strip* moins violent que *Dick Tracy* par exemple. Le découpage de la planche est trop figé, le graphisme trop hésitant, l'utilisation des codes graphiques trop pauvre (pas d'onomatopées, peu de ligne de force ou de vitesse)... Le graphisme de Shuster apparaît encore plus maladroit avec le recul, car on mesure mieux à quel point il échoue à traduire visuellement la promesse de violence intrinsèque au concept novateur de superhéros. Le scénario de Siegel non plus ne réalise pas ce potentiel et semble tout juste intéressé par la description d'une violence sociale, produit résiduel de la Grande Dépression qui frappe encore les États-Unis : industriels exploités, banquiers escrocs... et encore, la prise en main du personnage par les responsables éditoriaux va vite mettre le holà à cette véritable révolte juvénile. Pendant une bonne trentaine d'années, le lectorat américain des super-héros ne sera que titillé par l'hypothèse d'une violence potentielle, et ces séries voyageront peu dans le reste du monde.

Les replis nationaux, lors du second conflit mondial, motivent d'ailleurs nombre d'interdictions des bandes américaines et leur remplacement par des imitations qui en reprennent les codes. L'après-guerre, dans un juste retour des choses après les censures protectionnistes et nationalistes, va voir triompher et déferler dans un premier temps ces bandes interdites, dont la relation à la violence n'est pas modifiée. En revanche, les nouveaux concurrents de ces bandes désormais « classiques » entendent modifier les règles du jeu.

Les responsables des compagnies qui se lancent dans les comics d'horreur ou de crime aux États-Unis (E.C. Comics en tête), en France (Pierre Mouchot dit Chott avec *Fantax*) ou au Japon (Sanpei Shirato avec ses *Ninja*) sont des jeunes gens qui ont connu les horreurs de la guerre et qui veulent créer pour un public qu'ils estiment plus au fait de la violence du monde. Ce faisant, ils vont bousculer les normes antérieures. Le public fera un triomphe à ces nouvelles productions, précisément parce qu'elles présentent un nouveau regard sur le monde.



Mais, au cours des années 50, l'opinion se retourne contre elles dans presque tous les pays en même temps, sous l'effet d'un double mouvement. Il y a d'abord l'héritage des adversaires « historiques » de la bande dessinée qui porte ses fruits, ensuite la volonté des pouvoirs publics d'empêcher tout retour de la barbarie et pour cela d'hygiéniser à toute force la société. La loi du 16 juillet 1949 en

France, le Children and Young Persons Bill anglais du 10 février 1955, les élaborations successives (en 1948 puis 1954) du Comics Code aux États-Unis participent d'une même vague de fond visant à prohiber en particulier toute représentation de violence dans les bandes dessinées.

En France, la principale victime est l'éditeur Pierre Mouchot, dont l'agonie financière et judiciaire se prolongera de longues années. Les multiples visions sanglantes et les actes de torture présents dans ses publications *Fantax* ou *Big Bill Le Casseur* étaient un véritable drapeau rouge agité devant les censeurs, alors même que, si l'on en croit Robert Muchembled, « depuis 1945, le tabou du sang s'impose avec une puissance extraordinaire en Europe occidentale » (2008 : 423).

Pascal Ory a montré que la loi du 16 juillet 1949 va provoquer le recul de toute la bande dessinée d'importation et ouvrir la voie à une école nouvelle « franco-belge » portée par les deux grandes revues *Tintin* et *Spirou*. Si diverses bandes publiées dans ces titres rivaux subissent elles aussi les foudres de la censure, la grande majorité de ce qui y paraît s'inscrit dans une « synthèse modérée » entre un « conformisme politique et moral » et une « ouverture aux innovations formelles et [un] souci de relever les défis du présent ».

Il en va de même dans les autres pays frappés par cette vague d'« hygiénisation » de la bande dessinée. Aux États-Unis, la violence cynique développée par les auteurs des E.C. Comics (Harvey Kurtzman en tête, dans ses récits de guerre sans concession) disparaît des publications colorées pour se réfugier dans l'humour et le format noir et blanc des magazines « pour adultes », avec le changement de format de *Mad* et l'arrêt des autres publications du petit groupe.

Mais la situation évolue différemment au Japon, où le travail très politique de Sanpei Shirato va lui permettre d'accéder à un important public d'étudiants et d'intellectuels. À partir de 1959, il se lance dans les dix-sept volumes de *Kagemaru Den Ninja Bugeicho* pour le réseau des libraires de prêt, et y dénonce les mécanismes d'exploitation des paysans à l'époque féodale. L'application méthodique des théories du matérialisme historique marxiste est conjuguée à la mise en scène des agissements d'un nouveau type de héros promis à un bel avenir, les ninjas. Le succès de cette première œuvre, tant public que critique déclenche un mouvement de fond du marché japonais. Frederik L. Schodt montre bien comment ce succès a permis aux éditeurs de tenir bon dans les mouvements de protestation de certaines organisations de parents et d'éducateurs pour censurer de telles œuvres.

Le super-héros effectue dans ces années-là son grand retour. Tombé en désuétude après la fin de la Seconde Guerre mondiale, le genre renaît progressivement à partir de 1956. Les débuts du futur univers Marvel (à partir de 1961) sont orchestrés principalement par Jack Kirby. Relativement autonome sous la direction très « décontractée » de Stan Lee, il établit un code graphique de la puissance et du mouvement qui donne à ses planches une énergie inédite dans le médium. Une comparaison entre des planches originales des années soixante et la version publiée en France quelques années plus tard montre bien que la violence kirbyenne était inacceptable pour des éditeurs frileux, résignés à l'autocensure pour ne pas affronter l'ire de la commission de surveillance des publications destinées à la jeunesse instituée par la loi du 16 juillet 1949 : les traits des visages sont adoucis et refaits, les traits de mouvement sont gommés, les onomatopées disparaissent, l'organisation même de la page est revue pour gommer les excentricités... tout ce qui fait démesure ou caricature dans l'explosion de puissance et d'énergie qui constitue l'essence de ces récits est lissé, occulté.



Pour secouer cette police de l'image, il faut attendre l'arrivée d'une nouvelle vague de créateurs et la montée en puissance de la jeunesse comme acteur économique intéressant. La Guerre Froide et ses multiples retombées (guerres de décolonisation, affrontements idéologiques) abolissent le consensus des années 50 et les médias ne peuvent que se faire les échos d'un déchaînement de violence. Après l'assassinat de Kennedy et sa médiatisation par le film des Zapruder □ démultipliée par le cinéma et la télévision □, le cinéma et, dans sa foulée, la bande dessinée va retrouver le goût du sang et développer surtout un nouvel art du découpage.

La série western *Blueberry*, de Charlier et Giraud, apparaît en 1963 dans *Pilote*, au plus fort du règne de la Commission de Surveillance et de contrôle instituée par la loi de juillet 1949. Son évolution et son succès grandissant en font un exemple particulièrement révélateur du changement de paradigme de la violence dans les années 60-70 pour le public européen. Les débuts de la série se font dans le cadre classique de l'affrontement cavalerie/indiens. Les massacres d'indiens ou de militaires sont orchestrés avec talent mais le dispositif de l'action (dynamitage, poursuite, utilisation de décors somptueux dans des ambiances diverses, neige, désert...) détourne en général de la sordide réalité de la mort violente. La contre-plongée sur un militaire frappé d'une flèche dans la poitrine et arborant une auréole de sang vif est exceptionnelle (planche 44 de l'épisode *Le Général « Tête Jaune »*, dans *Pilote* n° 474, le 5 décembre 1968).

Le diptyque des Monts de la Superstition (*La Mine de l'allemand perdu / Le Spectre aux balles d'or*) indique un net changement de ton et met en son cœur la violence d'un crime sordide. La vision sanglante du coup de pelle qui dévisage Luckner dans *Le Spectre* est publiée dans *Pilote* n° 554 le 18 juin 1970, quelques mois après la sortie cinéma de *La Horde sauvage* de Sam Peckinpah (octobre 1969 en France). Elle annonce l'hystérisation des jets de sang qui gagne la série jusqu'à l'apothéose de l'album *Angel Face*, avec ses silhouettes déformées par les impacts sanglants dans un duel (p. 23 ou 25 notamment) provenant en droite ligne des effets spéciaux utilisés par Arthur Penn (*Bonnie and Clyde*, 1967) ou Sam Peckinpah (*The Wild Bunch*, 1969) □ sans oublier la mise en scène d'un assassinat de président renvoyant ouvertement à celui de Kennedy.

L'entreprise de rénovation du western réalisée par Giraud et son scénariste Charlier est rapidement poursuivie par le duo vedette du journal *Tintin* : Michel Greg au scénario et Hermann au dessin. L'équipe qui triomphe déjà avec la série *Bernard Prince* dès 1966 entame en 1969 le cycle *Comanche* où, pour se démarquer de *Blueberry*, la violence va être étudiée dans une perspective plus sociétale. Accompagnant les nouvelles tendances du western cinématographique, la série

pose notamment la problématique de la justice individuelle face à la justice collective dans l'établissement d'une société « moderne ». Particulièrement choquant encore aujourd'hui, le final de l'épisode *Le Ciel est rouge sur Laramie* (prépublié dans *Tintin* No.48 du 4 décembre 1973) montre le héros, Red Dust, qui décharge son revolver sur un tueur désarmé et le fait voler dans un décor sordide d'arrière-cour crasseuse. Après *Comanche*, Hermann entame en 1979 la série post-apocalyptique *Jeremiah*, où il poursuit sa description d'une violence définitivement marquée par les sommets du cinéma des années 70 et se focalisation sur la confrontation avec la modernité (sordide du consumérisme, incommunication homme/femme, faillite écologique).



Zap Comix marque l'avènement de l'*underground*, une bande dessinée rejetant violemment les codes et les contraintes établis ou imposés jusqu'alors. Pamphlets politiques, provocations tous azimuts, expérimentation graphique sont les buts affichés. Le recours à la violence et à la sexualité sont une des voies privilégiées dans cette recherche, en particulier par Steven Clay Wilson, Jack Jackson et Richard Corben.

Si Robert Crumb a réalisé seul l'intégralité de *Zap Comix* No.1 (février 1968), S. Clay Wilson est une des premières recrues conquises par le nouvel espace de liberté proposé. Il devient sans conteste le plus radical des dessinateurs underground, prêt à tout pour choquer les lecteurs. Son personnage fétiche du démon en pantalons à carreaux (« the checkered demon ») hante un monde graphique aux personnages outranciers et caricaturaux assouvissant sans retenue leurs pulsions ou fantasmes : pirates lubriques, bikers lesbiennes, démons et succubes détruisent, saccagent et violent dans une atmosphère digne des tableaux de Bosch et mettent à mal tous les codes du « bon goût ». L'évidente volonté parodique et les propos très enflammés de l'auteur convainquent vite les compagnons de route de l'*underground*, Crumb en tête, que nul sujet n'est trop abject ou scabreux pour qu'on ne puisse s'en amuser et le développer en bande dessinée. Son refus de toute concession à un quelconque réalisme en fait l'ancêtre de nombre d'artistes des mouvances punks et post-situ ainsi que des nouvelles avant-gardes.



Dès ses premiers essais de science-fiction et de récits d'horreur signés Jaxon, Jack Jackson se montre fasciné par un travail sur le réalisme historique. Le court récit « Nits make lice », dans *Slow Death* No.7 (1976), qui détaille les exactions horribles commises par la cavalerie lors du massacre de Sand Creek, marque la naissance de son projet d'établir la plus juste et précise histoire des nations indiennes. Joseph Witek a montré comment les outrances visuelles du récit, impensables à l'époque ailleurs que dans l'édition « underground », font précisément la force de ces pages. Il n'hésite pas à faire du travail de Jackson le précurseur des œuvres d'Art Spiegelman ou Joe Sacco.

Venu du dessin animé, Richard Corben réutilise, quant à lui, la violence de Segar en accentuant les effets « gore ». Il développe aussi à l'aide de produits chimiques une palette de couleurs radicalement nouvelle qui en fait le chef de file de la bande dessinée d'action violente des années 80. Cette recherche ouvre la voie aux couleurs directes d'un Sienkiewicz ou d'un McKean des années 90. Robert Muchembled a montré comment la volonté d'appivoiser l'agressivité virile se traduit par une formulation des rôles masculins et féminins au cours des siècles ; les meilleurs travaux de Corben (la longue saga *Den*) interroge précisément l'articulation difficile entre la libération des mœurs des années 60-70 et la reformulation de ces rôles. Richard Corben reste le chef de file d'une lignée, poursuivie entre autres par l'Italien Liberatore (*Ranxerox*) ou les Français Stan & Vince, qui utilise à plein des palettes de couleurs « exotiques » et un style entremêlant hyperréalisme et caricature.

Le travail de Sanpei Shirato et de ses émules (Kosuke Kiojima notamment, pour *Lone Wolf and Cub*, 28 volumes entre 1970 et 1976) reste longtemps inconnu en Occident, faute de traductions. L'auteur américain Frank Miller en fait pourtant une des sources d'inspiration pour son travail sur *Daredevil* (1979-1981) et *Ronin* (1983). Recourant à un découpage privilégiant de larges bandes ou des cases à bords perdus, ce qui n'exclut pas nombre de gros-plans perturbants, déchirés par des onomatopées ou des effusions sanglantes qui lacèrent la page, Miller devient le chef de file d'une nouvelle esthétique des comics.

Une autre proposition narrative pour détailler la violence dans le récit super-héroïque émerge au milieu des années 80, portée par une véritable vague de scénaristes pour la plupart anglais, très inspirés par les mouvements punk et/ou post-modernes. *Watchmen*, d'Alan Moore et Dave Gibbons, est une entreprise de démolition méthodique du mythe super-héroïque. Chacun des personnages correspond à l'un des archétypes du genre et le scénariste en décompose les ressorts notamment

pour Rorschach, modèle du vigilante sadique. Les auteurs reprennent notamment le final du film *Mad Max 1* (George Miller, 1979, sorti en France en 1982 car interdit d'exploitation jusque-là) avec une utilisation étourdissante des tropes qui donnent un rythme syncopé à la narration □ malgré l'utilisation d'un « gaufrier » classique pour la plupart des planches.

Outre Alan Moore, Grant Morrison, Garth Ennis, Warren Ellis et Mark Millar sont les principaux hérauts de ces comics « révisionnistes » parce qu'ils osent mettre en scène le potentiel destructeur et fascisant du mythe super-héroïque. On peut cependant considérer qu'un point d'orgue de cette démonstration a été donné, avec beaucoup d'humour, par Scott McCloud. Le futur théoricien de la bande dessinée (*Understanding comics*, 1993) s'est amusé à parodier cette hypothèse de violence avec *Destroy !* (Eclipse Comics, 1986). Cet exercice de style raconte sur 32 pages le combat entre Captain Maximum et Red Basher, qui ravagent méthodiquement l'île de Manhattan suite à une brouille anodine. Un plan de l'île est fourni pour suivre les dégâts commis par les deux brutes microcéphales et l'artiste a aussi poussé le réalisme de ses décors de façon que nombre de lieux sont parfaitement identifiables. La violence surgit dans la représentation anormale d'un lieu emblématique (le Flatiron building) éventré par un super-héros devenu véritable missile après le coup que lui adresse son adversaire. L'effarement du lecteur arrive, lui, quand tombe les derniers mots d'un témoin du combat : « *Heureusement personne n'a été blessé !* ».

Cette ode ironique à Jack Kirby marque la fin d'un cycle et inscrit l'héritage kirbyien dans une époque. Deux ans plus tard, à compter du succès critique et public rencontré par les traductions d'*Akira* de Katsuhiro Otomo (prépublié dès 1982 au Japon, *Akira* est traduit en anglais en 1988, en français, italien et espagnol en 1990), la déferlante du manga en Occident va imposer de nouveaux codes pour rendre compte du mouvement et de l'intensité d'une action ou d'une émotion (les effets de « shazen »). L'utilisation de cases à bords perdus, la fragmentation de la planche et la multiplication des double-pages sont aussi durablement installés comme marqueurs de la violence graphique.

Avec l'arrivée du roman graphique et l'émergence de nouvelles ambitions narratives, la représentation de la violence devient une option comme une autre du discours. Ainsi, chez Chris Ware (*Jimmy Corrigan*) ou Fabrice Neaud (*Journal*), de brèves séquences ultra-violentes peuvent être insérées dans la narration « classique », révélant ouvertement leur statut de purs fantasmes. Le processus de « sublimation des pulsions violentes » recherché par les sociétés modernes à travers notamment l'art (mais aussi le sport...) est suffisamment intériorisé par tous les acteurs du médium bande dessinée, créateurs comme lecteurs, pour qu'une certaine liberté de ton règne dans le secteur, qui n'a plus connu de polémiques depuis quelque temps.

Une niche de productions ultra-violentes (certains mangas ou comics) coexiste avec un ensemble « tout public » qui ne se refuse aucun effet mais n'en abuse pas (même les dernières aventures de Blake et Mortimer montrent de timides filets de sang à l'occasion). Pour reprendre les mots de Michel Wieviorka, « il y a une part de mystère » dans la violence, « une étrangeté qui fait la force de la littérature quand elle [en] traite » et il en est de même pour la bande dessinée, médium enfin reconnu à part entière et non plus à destination exclusive de la jeunesse.

Depuis une vingtaine d'années, la violence sous ses diverses formes les plus extrêmes avait presque disparu en Occident (plus-bas historique des homicides, disparition de la violence politique dans la perspective de la « fin de l'histoire », contrôle accru des foules...). Cette évolution est mise à l'épreuve par les récents attentats terroristes de masse et il est possible que la problématique de la violence se pose à nouveau dans les productions artistiques.

Guillaume Laborie

Corrélat

[aventure](#) □ [érotisme et pornographie](#) □ [réalisme](#) □ [mort](#) □ [underground](#) □ [western](#)

Bibliographie

Harvey, Robert C., *The Art of the Funnies*, Jackson : University Press of Mississippi, 1994. / Holmberg, Ryan, « L'œil et la tempête », *La Crypte tonique* No.9, p. 14-70, Bruxelles, été 2013. / Masson, Pierre, « Flash Gordon ou la recherche de la profondeur », *Les Cahiers de la Bande Dessinée* No.72, p. 20-23, nov.-déc. 1986. / Muchembled, Robert, *Une histoire de la violence*, Seuil, 2008. / Ory, Pascal, « Mickey go home », *Vingtième Siècle*, p. 77 à 88 ; repris dans *On tue à chaque page*, Paris : Editions du Temps / Musée de la Bande Dessinée, 1999. / Riche, Daniel et Eizyckman, Boris, *La Bande dessinée de science-fiction américaine*, Albin Michel, 1976. / Schodt, Frederik L., *Manga ! Manga ! The world of japanese comics*, New York : Kodansha International, 1986. / Thoret, Jean-Baptiste, *26 secondes : l'Amérique éclaboussée*, Pertuis : Rouge Profond, 2003. / Wieviorka, Michel, *La Violence*, Hachette/Littératures, 2005. / Witek, Josphe, *Comics as history*, Jackson : University Press of Mississippi, 1989.