

LA BANDE DESSINÉE JEUNESSE : PRATIQUES ET DISCOURS

par Jean-François Hersent*

À partir des constats établis par différents sondages et enquêtes sur la lecture de la bande dessinée, Jean-François Hersent montre comment celle-ci - entre évolution du contexte et pérennité des goûts - s'inscrit dans les pratiques culturelles et dans l'imaginaire contemporain.

8 4 % des jeunes entre 8 et 14 ans ont lu au moins un album de bande dessinée au cours des 12 derniers mois, révèle un sondage publié en décembre 2000 (I). Cet engouement pour la BD s'atténue avec l'âge, indique également ce sondage qui fait le constat que « la bande dessinée s'affirme comme un loisir transgénérationnel, bien que davantage prisé par un public jeune et cultivé ». La prééminence, dans les biblio-

thèques familiales et dans la lecture, des séries les plus classiques¹ atteste, toujours selon le même sondage, qu'aujourd'hui la BD a conquis sa dimension patrimoniale : *Astérix*, *Tintin* et *Lucky Luke* font désormais pleinement partie du patrimoine culturel des enfants et des adultes.

Pourtant, en dépit de l'attention massive accordée par les médias au phénomène de la bande dessinée et de quelques rares travaux



Ill. Juillard, in *Les Cahiers de la bande dessinée*, n°81

* Jean-François Hersent est responsable des études sur la lecture et les publics à la Direction du livre et de la lecture.

I. Les chiffres romains renvoient aux notes concernant les sondages et enquêtes regroupées en fin d'article.

1. Les chiffres arabes renvoient aux notes de l'auteur, également regroupées en fin d'article



ill. B. Watterson in *Enfin seuls ! Calvin et Hobbes*, n°13, Hors collection

de recherche menés en ce domaine, relativement peu d'attention a été accordée en France par la sociologie de la culture à l'étude de la réception de la bande dessinée. La conséquence de cette lacune est que la recherche sérieuse, rigoureuse et détaillée sur la place qu'occupe, notamment chez les jeunes, la lecture de BD, par rapport à d'autres types de lecture et à l'univers des pratiques culturelles a à peine commencé. C'est la raison pour laquelle les matériaux dont on dispose aujourd'hui pour l'analyse de la BD relèvent pour l'essentiel d'enquêtes quantitatives statistiques sur la lecture en général (ou sur la lecture des jeunes) et sur les pratiques culturelles des Français (II). Ces enquêtes, malheureusement pour la plupart d'entre elles, concernent un public adolescent (voire adulte) et rarement les moins de 15 ans.

La BD dans l'univers des loisirs des jeunes

Le sondage IFOP de décembre 2000 vient confirmer ce que tous les sondages précédents avaient mis en évidence : la passion des jeunes (enfants et adolescents) pour la bande dessinée. Passion qui ne se dément pas au fil des ans (III et IV), malgré les profondes transformations survenues dans le champ culturel depuis la généralisation de la télévision dans la plupart des foyers français au milieu des années 1960 : invasion actuelle

de l'image virtuelle, sans parler de la multiplication des séries et dessins animés à la TV et des films d'animation (V).

Il ressort également de ces enquêtes que l'attrait qu'exerce la lecture de BD sur les jeunes se concentre sur trois aspects, déterminants, qui ne se distinguent pas de l'attente des jeunes pour la lecture de manière générale, à savoir le comique (le rire), le rêve (le fantastique), l'action (l'aventure). Aux yeux des jeunes lecteurs de BD, celle-ci doit donc être un réservoir d'imaginaire : dans les journaux pour enfants, la part d'évasion doit l'emporter nettement sur la part d'information. C'est la raison pour laquelle on trouve dans la littérature enfantine de magazines tous les degrés du dépaysement, depuis le récit biographique de l'explorateur jusqu'à l'histoire de science fiction, en passant par les récits d'aventure situés dans des cadres historiques divers (y compris Préhistoire : le roman préhistorique est un genre très apprécié de la BD) et dans des environnements géographiques variés. Il suffit de consulter la liste des titres des albums de *Tintin* et *d'Astérix* pour s'en convaincre : on y fait pratiquement le tour du monde ! Nombreuses sont également les BD dont le titre commence par « Le Mystère de... » ou les dossiers présentant les « Merveilles de la Nature » : c'est la capacité d'émerveillement des enfants qui, plus que toute autre inclination, est convoquée à l'aide des nombreux

dossiers sur les fêtes et légendes comme sur les inventions scientifiques.

Il y a deux ans, en novembre 1999, un sondage effectué pour *L'Événement du Jeudi* (VI) montrait déjà, sans véritable surprise, la pérennité de cet engouement : les bandes dessinées arrivaient en tête des genres de lectures préférées par les 8-18 ans (69%), loin devant les magazines/journaux pour jeunes ou pour enfants (39%), les romans (31%), les contes et fables (23%), la science-fiction (17%). Ces préférences se traduisaient en pratique : parmi les genres de livres lus (souvent et de temps en temps) les bandes dessinées se plaçaient en premier, devançant d'un rien les magazines et les journaux pour enfants (78%), les romans se classant en troisième (60%). Il était précisé en outre que la préférence pour la BD était surtout l'apanage à la fois des plus jeunes (69% des 8-13 ans, 50% des 14-18 ans) et des garçons (également passionnés de science-fiction), beaucoup plus que les filles, plus

grandes lectrices en général et de romans en particulier (74% contre 46% pour leurs homologues masculins). Les réponses à la question sur les héros préférés des jeunes lecteurs confortent également cette impression de continuité. Ce sont les personnages de bandes dessinées – et les plus classiques – qui viennent en tête : Tintin, Astérix, Boule et Bill, Lucky Luke et Spirou restent indétrônables, tandis que Hercule Poirot, voire des personnages de la comtesse de Ségur, faisaient jeu égal avec Goldorak ou Dragon Ball Z comme l'indique le sondage IFOP de décembre 2000.

En février 1999 la revue *Réseaux* publie les résultats d'une enquête sur « la première génération multimédia » - la première à avoir connu dès l'enfance un paysage médiatique extrêmement diversifié - enquête qui permet de resituer la lecture dans l'ensemble des pratiques de loisir des jeunes entre 6 et 17 ans (VII).

Il se dessine ainsi une génération qui représente un tournant dans le rapport aux



Les classiques toujours plébiscités, in *Histoire de la bande dessinée en France et en Belgique*, Glénat

médias - tournant qui ne se réduit pas aux chiffres sur la hausse globale des pratiques et des équipements. Les jeunes générations vivent désormais dans un contexte où les écrans tiennent une place considérable dans leurs pratiques de loisir, leurs discussions et, de manière générale, dans leur environnement familial, amical ou scolaire. Inévitablement, ce changement affecte leur relation à l'écrit (et à l'école) et modifie la manière dont ils structurent leur sociabilité.

Cette même livraison de la revue *Réseaux* présente également un très intéressant

article d'Éric Maigret, spécialiste de l'étude de la BD : « Le Jeu de l'âge et des générations : culture BD et esprit Manga »². L'auteur y reprend certaines des vues qu'il avait déjà eu l'occasion d'exposer quelques mois plus tôt dans un colloque organisé par l'UNESCO³ et s'attache à analyser le déferlement récent en France de la « vague manga », « dessins animés japonais [...] dont la force et la permanence sont presque sans équivalent dans les autres pays occidentaux ». Prenant le contre-pied du débat public sur la violence des dessins animés japonais qui, à ses yeux, a surtout servi « à réactiver les constats alarmants sur la violence des médias pour jeunes et à relancer les accusations de manipulation de la jeunesse ou, simplement, de déclin culturel », Éric Maigret s'efforce, à partir d'une enquête de terrain menée entre janvier 1996 et fin 1998 (VIII), de dégager les significations que recouvrent les mangas pour leurs publics les plus fidèles et pour les autres. Il montre que, si les mangas ont fait une irruption progressive dans les cultures jeunes (sans unanimité et sans effet de table rase), « ils sont

venus alimenter pour certains publics une recomposition des rapports culturels entre jeunes et adultes et entre jeunes eux-mêmes », au moment où des médias clivants comme la bande dessinée et la télévision perdaient globalement de leur pouvoir identitaire (voire contestataire) « pour des jeunes habitués à les côtoyer dans le cadre familial et à les savoir consommés par des adultes »⁴.



Buddha, de Tezuka, Tonkam

Cette attitude relativement critique des jeunes (les filles plus particulièrement, les garçons étant partagés entre quelques francs admirateurs et une masse indifférente voire négative : « c'est nul »), à l'égard des mangas s'explique parfaitement dès lors qu'on a en mémoire les traits caractéristiques des pratiques culturelles juvéniles et singulièrement des pratiques de lecture. Interrogés sur ces dernières, les 8-11 ans manifestent des goûts assez traditionnels. Ainsi, les grands classiques de la bande dessinée franco-belge (reçus en cadeaux ou présents dans la bibliothèque des parents) sont le plus couramment cités : Astérix, Tintin, Lucky Luke, Boule et Bill, Les Schtroumpfs, etc.⁵. Les romans sont peu évoqués par les enfants interrogés dont l'intensité de lecture croît « avec le niveau social des parents. Le rôle incitatif de ces derniers apparaît dans le souci d'abonner leurs enfants à des magazines éducatifs et semi-éducatifs publiés par des maisons telles que Bayard Presse »⁶.

L'enquête insiste sur le fait que les enfants restent très dépendants des choix et des goûts de leurs parents : ils participent d'un univers contrôlé par les parents qui s'efforcent de leur transmettre leurs propres références. « L'originalité historique est que ces références incluent désormais les BD qui ont pu déchirer les familles quelques décennies auparavant mais qui forment aujourd'hui un socle stable d'échanges intergénérationnel, BD devenues un élément de reproduction culturelle à part entière »⁷. La remarque suivante que faisaient, il y a près d'un quart de siècle, Jean-Claude Chamboredon et Jean-Louis Fabiani à propos de la littérature enfantine en général s'applique parfaitement au cas de la bande dessinée : « [...] la grande stabilité du répertoire s'explique en partie par la fidélité des parents cultivés à un lot d'albums et de livres pratiqués pendant leur propre enfance et leur propre jeunesse »⁸.

En quelques décennies, la bande dessinée « s'est dotée d'un large public, à qui est offerte la possibilité de glisser, presque insensiblement, d'une BD enfantine à une bande dessinée plus adulte, des divertissements les plus simplistes aux réalisations les plus complexes. Les lecteurs d'Edgar Jacobs sont devenus ceux de Tardi ou de Bilal ; les amateurs de *Spirou* se sont passionnés pour Chaland ou Swarte. Enfin, même si sa légitimation s'est faite sur le tard et demeure relative, la bande dessinée ne l'a pas attendue pour se développer et accroître ses ambitions »⁹.

De la marginalité à la légitimation

« Les bandes dessinées, ces magazines qu'on n'osait lire ouvertement sous peine de passer pour un illettré, sont maintenant l'objet d'attentions particulières et [...] trouvent une place d'honneur sur les rayons des bibliothèques »¹⁰. Ce genre littéraire qui avait été longtemps dans ce pays ignoré, mal

famé ou maudit a été progressivement réhabilité puis reconnu à part entière : désormais les mécanismes de consécration en usage pour la « grande littérature »¹¹ s'appliquent aussi à la BD. Derrière la figure de proue que constitue à cet égard le festival d'Angoulême, on ne compte plus les salons (de moindre ampleur) consacrés à la BD qui font florès dans tous les coins de France et de Navarre. L'État lui-même s'est mis de la partie : après avoir soutenu l'initiative de la création du festival d'Angoulême¹², le ministère de la Culture a mis sur pied un dispositif d'aide à la création pour la BD¹³, et a confié en 1996 à Fred, l'un des artistes de BD les plus talentueux d'aujourd'hui, une mission sur les mesures nouvelles en faveur de la bande dessinée¹⁴.

De phénomène de presse qu'elle était essentiellement depuis ses origines, la BD devient, à l'aube des années 1990, « un phénomène d'édition... l'album remplaçant dès lors la plupart des revues spécialisées. On assiste ainsi à l'arrivée de toutes nouvelles maisons d'édition »¹⁵. Et, depuis le milieu des années 1990, tous les observateurs considèrent que la BD pour enfants a retrouvé un nouvel élan. De *Bécassine*, *Popeye* et *Les Pieds Nickelés* à *Lucky Luke* et *Astérix*, que de chemin parcouru ! Quels sont les ressorts de cette diffusion qui font que de génération en génération, au-delà des variations des pratiques culturelles des enfants depuis un demi-siècle, la bande dessinée continue d'exercer son charme et son pouvoir d'attraction ?

Quelques repères

La loi du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse (toujours en vigueur cinquante ans après), en interdisant la représentation de la violence dans la bande dessinée, a institué une sorte de blocus de fait sur l'importation des comics américains. Par contrecoup, elle a favorisé

le développement et l'épanouissement d'une BD spécifiquement européenne, en particulier franco-belge, à travers les hebdomadaires *Spirou*, *Vaillant* (qui deviendra plus tard *Pif*), *Tintin*, *Pilote*. Ces titres dominèrent la presse pour les jeunes durant un quart de siècle. La télévision n'ayant pas encore pénétré en France dans de nombreux foyers, les magazines de BD constituaient alors l'influence médiatique la plus forte sur la jeunesse. Les générations de l'après-guerre - c'est-à-dire les parents des enfants d'aujourd'hui - ont été véritablement nourries par cette production éditoriale dont l'évolution reflète les changements de mentalité voire, parfois, anticipe les mutations de la société.

Au milieu des années soixante-dix, ainsi que l'a fait observer Marshall McLuhan, la télévision a été la grande concurrente de la BD¹⁶ et ce n'est pas un hasard si dans les années 65-70 - par exemple dans *Mad* aux États-Unis et dans *Pilote* en France, les bandes dessinées vont se mettre à critiquer et parodier les émissions télévisées.

À l'essor des années 50 et 60 va succéder une période d'adaptation difficile et de baisse des ventes qui poussera en 1974 *Tintin* et *Pilote* à modifier leur formule pour survivre. Les enquêtes sur la notoriété des personnages de BD, de journaux illustrés et de dessins animés télévisuels montrent qu'il y a en réalité un effet de renforcement de la télévision sur le succès des héros de magazines plutôt qu'une substitution d'une série de personnages à une autre (IX).

De quelques thèmes récurrents de la bande dessinée

Au-delà des effets de mode qui affectent le champ de la bande dessinée au même titre que celui du roman et des autres genres littéraires, voire artistiques, l'observateur attentif de l'histoire de la BD ne manquera pas

d'être frappé par l'évocation récurrente, répétitive, d'un certain nombre de thèmes de référence qui semblent constituer le substrat constant sur lequel depuis plus de cinquante ans germent et s'épanouissent les plus beaux fleurons du 9^e art.

C'est en premier lieu la prolifération du fantastique qui retiendra notre attention. Cette prolifération prend différentes formes qui, toutes, se caractérisent par une série de développements irrationnels, en lieu et place des rationalismes d'antan, qu'ils soient de nature scientifique ou même religieuse. On pourrait ici avancer l'idée, développée par Freud dans un autre contexte, selon laquelle le fantastique apparaît alors comme l'expression d'un « retour du surmonté »¹⁷ religieux, c'est-à-dire des croyances qui ont été refoulées par la Raison. Le goût croissant pour le fantastique, la mythologie des faits divers, les croyances au paranormal et le développement des sectes sont des phénomènes récurrents qui parcourent désormais la vie quotidienne de nos sociétés¹⁸. Dans la production culturelle, et singulièrement la BD, où leur statut de fiction les rend licites et admissibles, ils apparaissent comme matrices de l'inspiration créatrice. On peut s'essayer à en présenter en quelques lignes les plus marquants¹⁹.

Le thème de la chance d'abord, qui sécularise la Providence tout en renouant avec l'idée antique de la Fortuna ou du Fatum. Chance et malchance apparaissent dans les bandes dessinées d'aventure comme des facteurs explicatifs des événements, incitant le lecteur à s'imprégner de ces notions par-religieuses. On peut rattacher à ce thème le merveilleux des fêtes qui résulte d'une laïcisation des célébrations chrétiennes et permet l'évocation d'une religiosité païenne fondée sur la famille, la fraternité et le culte de la Nature. Les religions non chrétiennes ouvrent la porte à la magie, au renouveau des croyances animistes, à la fascination

pour les formes du sacré archaïque abandonnées par les religions chrétiennes contemporaines. Ainsi, paradoxalement, la science-fiction apparaît comme la forme moderne d'exploration des thèmes magiques. Mais c'est aussi le surnaturel diabolique que la BD va magnifier en montrant son aisance à faire d'un personnage méchant un être démoniaque. Il s'ensuit que la BD, plus peut-être que toute autre forme d'expression artistique ou littéraire, remplit une fonction essentiellement cathartique. Certes, ce rôle varie, comme nous l'avons vu, selon les classes d'âge et le contexte socio-historique. Pour les 11-14 ans - lecteurs de *Pif*, *Tintin* et *Pilote* des années 60-65 -, la BD de mystère (où celui-ci se résout en une explication vraisemblable) et la BD de science-fiction permettent à la fois l'expression de l'irrationnel et sa domination par la Raison²⁰. Au plan collectif, les peurs historiques sont exorcisées par leur représentation outrancière : la guerre nucléaire, les dictatures, le machinisme et, plus récemment, la pollution ou les manipulations génétiques. Cette expression à travers la bande dessinée des angoisses et des croyances incertaines de notre temps se manifeste tout particulièrement grâce à l'utilisation récurrente de quelques stéréotypes²¹. Ces stéréotypes peuvent s'incarner dans des motifs religieux ou des motifs fantastiques. Ainsi, l'ange est assez rare dans l'univers de la BD et a toujours une dimension comique, alors qu'il n'en va pas de même de l'auréole, figure métonymique (la partie prise pour le tout) du saint et de l'ange. On relèvera cependant que dans ce cas la référence religieuse est estompée et qu'il s'agit d'un simple indice d'innocence, réelle ou feinte. Les statues et monuments religieux sont sans conteste des indicateurs culturels puissamment évocateurs : un temple romain renvoie à l'Antiquité, une mosquée à l'Islam, une cathédrale au Moyen Âge, un calvaire à

la Bretagne et une statue d'Horus à l'Égypte. En même temps, ce sont souvent des points de repère pour les personnages (lieu de rendez-vous, abri, refuge, cachette, etc.). À cheval sur le religieux et le fantastique, on trouve les croix plantées dans le cimetière, lieu par excellence de « l'inquiétante étrangeté ». Le cimetière sert parfois de cachette, ce qui est prétexte à la profanation des tombes - thème récurrent du Fantastique. Depuis les crânes rituels des sociétés traditionnelles jusqu'à notre symbole de la tête de mort avec deux tibias entrecroisés, le crâne, signe universel et sans équivoque de la mort, se rencontre également souvent dans la BD.

Avant l'apparition des mangas japonais, la BD franco-belge classique pour enfants, du fait de la réglementation sur le contenu des bandes dessinées, n'utilisait pas d'autres motifs macabres que le crâne. Les flots de sang, les cadavres en décomposition, les exécutions capitales y sont absentes, alors que ces motifs, très fréquents dans les horror comics américains (dont c'est la spécialité), se rencontrent dans les séries européennes destinées aux adultes (voir par exemple l'œuvre de Tardi).

Le château est également un lieu de prédilection - de féerie ou d'épouvante - de la littérature fantastique comme de la BD : en ruines ou debout, habité par un bon roi ou un méchant seigneur, il est signe de puissance. Lorsque cette puissance est mauvaise, le motif des souterrains apparaît : cachettes secrètes, portes dérobées, labyrinthes semés d'embûches, cryptes où se trament les complots.

Le masque provoque ce sentiment d'incertitude qui est à la base du Fantastique. Selon le caractère réaliste ou comique des bandes dessinées, l'accent est mis soit sur l'aspect inquiétant du masque, soit sur les gags qu'il peut susciter. Néanmoins, le masque est toujours signe de méchanceté : cagoule du bourreau ou foulard du bandit, loup des anarchistes poseurs de bombes, masque des



Les Yeux du feu, ill. Magda, Dupuis (Charly ; 8)

membres comploteurs d'une société secrète ou bien, dans les aventures médiévales ou dans la science-fiction, le casque et le heaume dont la matière métallique renforce l'idée de puissance²². Certaines images inquiétantes qui suggèrent la présence d'un être sans en dévoiler l'identité produisent ce qu'on appelle un « effet de masque ». Ces images sont utilisées de préférence sur la couverture d'albums ou de magazines - afin d'éveiller la curiosité - et dans la dernière vignette d'un récit à suivre, afin de créer le suspense.

Il est de mode aujourd'hui de voir dans les caractéristiques physiques des Méchants la manifestation d'un racisme implicite ou explicite, ceci d'autant plus facilement que le dessin de BD est par nature caricatural. Le problème n'est pas si simple car, à suivre cette interprétation, on ne trouverait guère de bandes dessinées qui ne soient racistes. Une autre interprétation, plus nuancée, a été suggérée : les figurations du Méchant ne sont pas nécessairement racistes, elles ne font qu'offrir une structure d'accueil privilégié au racisme. La spécificité du Méchant trouve sa meilleure expression à travers des caractéristiques diaboliques²³.

Le feu est un motif fantastique, ainsi qu'en témoigne la fascination qu'il a toujours exercé sur les hommes. Roger Caillois en fait le symbole même du numineux²⁴, force dangereuse et ambivalente, bonne ou mauvaise. Fréquemment, le feu est associé aux thèmes du magicien et du sorcier²⁵.

La liste ne serait pas complète si l'on omettait d'y ajouter le motif un peu à part qu'est l'instrument magique : baguette, philtre, potion, etc. (cf. la fameuse « potion magique » des aventures d'Astérix). En fait, l'instrument magique est l'élément « miraculeux » qui permet de débloquer le récit lorsque celui-ci s'engage dans une impasse. La baguette magique, comme la potion, permet au héros de s'en sortir face à une situation difficile.

En définitive, tous les motifs fantastiques qui peuplent l'univers de la bande dessinée recèlent des connotations affectives de peur et d'émerveillement. On comprend mieux ainsi pourquoi la BD continue d'occuper cette place centrale dans la production de l'imaginaire enfantin, dans un monde rationalisé et sécularisé - un monde désenchanté, comme disait, il y a près d'un siècle déjà, Max Weber²⁶. ■

SONDAGES ET ENQUÊTES

I - Sondage IFOP réalisé du 9 au 14 novembre 2000, pour le compte de la Caisse d'Épargne, en association avec le Festival International de la bande dessinée d'Angoulême, auprès d'un échantillon de 1503 personnes, représentatif de la population âgée de 8 à 64 ans. Les interviews ont eu lieu par téléphone au domicile des personnes interrogées.

D'après ce sondage IFOP de décembre 2000, les personnages de BD dont les enfants ont lu un ou plusieurs albums sont, par ordre décroissant : Astérix (45%), Tintin (41%), Boule et Bill (27%), Titeuf (20%), Lucky Luke (17%), Spirou (14%), Les Schtroumpfs (12%), Gaston Lagaffe, Tom Tom et Nana (10%), etc.

II - Cf. Olivier Donnat, ministère de la Culture et de la communication-Département des études et de la prospective, *Les Pratiques culturelles des Français. Enquête 1997*, Paris, La Documentation française, 1998. Voir plus particulièrement le chapitre 4 « La lecture », « Les genres de livres lus » (pp. 203-210). Selon Olivier Donnat, « La bande dessinée, si elle a perdu depuis 1989 [date de la précédente enquête sur les pratiques culturelles des Français] une partie de ses lecteurs occasionnels, a conservé un noyau d'amateurs : un tiers des lecteurs de 15-19 ans la citent comme genre préféré. Le profil des 5% de Français qui font un tel choix est presque identique à celui des 7% qui ont déclaré avoir lu au cours des douze derniers mois au moins 20 bandes dessinées, avec toutefois une nuance : les lecteurs les plus diplômés, même quand ils lisent beaucoup de bandes dessinées, ont plus tendance que les autres à choisir comme préféré un autre genre de livre. » (p. 204).

III - Sondage effectué en 1997 pour le compte de *Livres Hebdo* sur les motivations d'achat de livres des 14-18 ans, selon lequel « les livres le plus souvent acquis et lus au cours des douze derniers mois [précédant l'enquête] sont les bandes dessinées, à la première place dans les habitudes de lecture, surtout chez les garçons », ainsi que le rapporte Isabelle Masse dans son commentaire du *Bulletin des Bibliothèques de France* (T.42, n°3, 1997). « La bande dessinée est la lecture de prédilection des 14-18 ans (27%), suivie par la science-fiction (15%) et le polar (13%). La littérature, elle, recueille 19% des suffrages. », écrit à son tour le magazine *Lire* de novembre 1997 à propos du même sondage (Les jeunes et la lecture : les motivations d'achat de livres entre 14 et 18 ans, sondage DEM, mars 1997, Paris, Electre, 1997, n.p.).

IV - Un sondage mené à l'occasion du Salon du livre de jeunesse 1997 auprès des abonnés au journal *Mon quotidien* (parmi lesquels 69% déclarent adorer lire), indique que 6% seulement des enfants interrogés disent préférer la BD, contre 30% pour la littérature fantastique, 27% pour les livres d'aventure et 23% pour les romans policiers.

V - *Développement culturel* (bulletin du département des études et de la prospective du ministère de la culture) n°88, novembre 1990, rend compte d'une enquête effectuée auprès d'un échantillon national représentatif de 3000 enfants âgés de 8 à 16 ans par Médiamétrie et Diapason sur l'univers culturel des enfants et des adolescents. Plus de 80% déclaraient aimer lire, dont 40% beaucoup, alors même que ces jeunes vivaient dans une société dominée par les médias où la télévision et la musique tenait la première place dans leurs loisirs. Parmi les genres de livres, « La bande dessinée est plébiscitée [à 53% par les 8-16 ans, devant les livres sur les animaux et la nature : 40%, les romans : 37%, les livres sur l'histoire : 29%, les encyclopédies : 27%, les contes et légendes : 26%, etc.] mais ce n'est pas le genre de livres qu'on lit le plus. [...] C'est le genre que préfèrent, et de loin, les garçons de tous âges et, un peu moins nettement, les filles notamment entre 11 et 13 ans ». L'article

ajoute, en ce qui concerne les attentes des jeunes face aux livres : « principalement qu'ils les fassent rire, qu'ils leur « apprennent des choses », qu'ils leur proposent des « héros sympa », qu'ils les aident à s'évader dans des pays lointains, dans un monde fantastique ou imaginaire ».

VI - Sondage réalisé par l'institut CSA du 18 au 25 novembre 1999 en face à face auprès d'un échantillon de 413 jeunes âgés de 8 à 18 ans. Les résultats de ce sondage ont été publiés dans *L'Événement du Jeudi* du 9 au 15 décembre 1999.

VII - Enquête sur « Les jeunes et l'écran » réalisée en France d'avril à juin 1997, auprès d'un échantillon de 1417 jeunes de 6 à 17 ans, dans le cadre d'une enquête européenne.

Les résultats ont été publiés dans le volume 17 de la revue *Réseaux* en février 1999 (« les jeunes et l'écran », dossier coordonné par Dominique Pasquier et Josiane Jouët, Paris, Hermès Science Publications, 1999). Voir également le compte rendu de Jean-Claude Utard dans le *Bulletin des Bibliothèques de France* T.44, n°4, 1999, p. 115-116. Les résultats comparatifs de cette enquête effectuée en milieu scolaire en 1997-1998 auprès de quelque 15 000 enfants et adolescents d'Allemagne, de Belgique (Flandre), du Danemark, d'Espagne, de Finlande, de France, d'Italie, des Pays-Bas, du Royaume Uni, de Suède, de Suisse et d'Israël ne sont pas encore disponibles à ce jour.

VIII - Cette enquête s'appuie sur trois études de réception portant sur des enfants de 8-11 ans, des adolescents de 15-17 ans ainsi que sur plusieurs « fans » âgés de 18 à 25 ans. Ces études étaient liées à un examen du contexte audiovisuel et éditorial français pour tenir compte des éventuels effets d'offre spécifiquement français.

IX - Sondage réalisé en 1983 par l'Institut de l'Enfant auprès d'un échantillon d'enfants de 8 à 14 ans. Astérix arrivait en tête (cité spontanément par 47% des jeunes interrogés), devant Mickey (45%), Tintin (34%), Donald (32%), Picsou et Goldorack (21%), Candy et les Schtroumpfs (20%), Obélix (16%), Lucky Luke (15%). Mais, sur les quatre premiers personnages, deux étaient des héros de bandes dessinées dont les apparitions en film d'animation étaient rares à l'époque (Astérix, Tintin), alors que les deux autres devaient leur succès au *Journal de Mickey*. On relèvera une nouvelle fois la pérennité des goûts entre 1983 et aujourd'hui, symptôme s'il en est de l'influence de la transmission culturelle.

NOTES

1. Cette prééminence des classiques de la BD au détriment des productions plus récentes est « probablement liée, souligne le sondage, à la concentration des achats dans des circuits où conseil et exposition des nouveautés ne sont pas les priorités (hypermarchés), mais aussi à un déficit, unanimement perçu, d'information sur l'actualité du secteur ».

2. *Réseaux*, op. cit., pp. 243-260.

3. Éric Maigret, « Les jeunes lisent-ils encore des bandes dessinées ? » in *Les Jeunes et les médias, demain, Colloque UNESCO* (21-25 avril 1997), Le GREEM, 1998.

4. *Réseaux*, op. cit., p. 243.

5. Aucun titre japonais n'est mentionné et seuls quelques magazines directement reliés aux dessins animés japonais les plus célèbres apparaissent (*Dorothée Magazine*), essentiellement en milieu urbain.

6. *Réseaux*, op. cit., p. 245.

7. Ibid., p. 245. Un autre indice de cette reproduction (et transmission) culturelle nous est donné par la publication d'une suite des aventures de Black et Mortimer : le magazine *Télérama* publie à nouveau, en épisodes à partir du 20 juin 2001, de nouvelles aventures de ces héros qui ne meurent jamais.

8. Jean-Claude Chamboredon et Jean-Louis Fabiani, « Les albums pour enfants, le champ de l'édition et les définitions sociales de l'enfance », *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, n°13, février 1997, p.63, note 2.

9. François Schuiten et Benoît Peters : *L'Aventure des images. De la bande dessinée au multimédia*, Paris, Éditions Autrement, coll. Médiations, n°167, octobre 1996, pp. 114-115.

10. Annie Baron-Carvais : *La Bande dessinée*, Paris, PUF, coll. Que sais-je ?, 4^e édition 1994. L'auteur rappelle que « ce n'est qu'en 1981 que la bande dessinée s'impose réellement dans *Le Petit Larousse illustré* avec l'entrée du terme comics – « journal de bandes dessinées » - déjà couramment utilisé par les amateurs de ce genre de magazines américains [...] » (p.4).

11. On peut dater de 1964 le début de l'enseignement de la BD en France avec le premier « Cours de BD » à l'École des Arts Appliqués de Paris. En 1970, sont créés un enseignement pratique de la BD à l'Université de Vincennes et un cours « Pratique et analyse de la bande dessinée » à l'UER des Arts Plastiques de l'Université Paris I. En 1971, est inscrit pour la première fois au programme de l'Institut d'Art et d'Archéologie de la Sorbonne (Université Paris I) un cours hebdomadaire sur « L'Histoire et l'Esthétique de la bande dessinée ».

12. Ainsi que du Centre national de la bande dessinée et de l'image (CNBDI), également à Angoulême et de son musée qui contribuent efficacement à la défense et à la promotion de la bande dessinée.

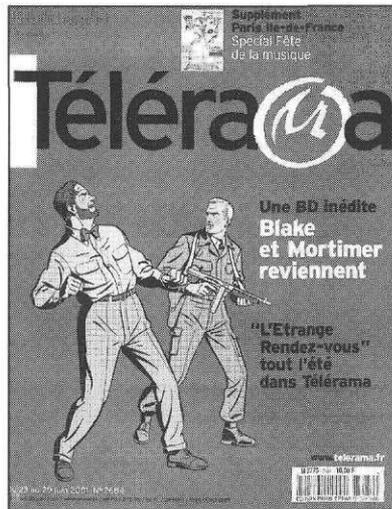
13. Ces aides sont accordées par le Centre national du livre (et la Délégation aux arts plastiques) du ministère de la Culture selon des procédures de sélection des demandes identiques à celles des autres genres de littérature.

14. Le rapport de cette mission a été rendu public en janvier 1997, par le ministre de la culture d'alors au Festival d'Angoulême. On peut ajouter également que depuis 1993 le Ministère de la culture fait appel à un illustrateur reconnu de bande dessinée pour dessiner le visuel du Temps des livres puis de Lire en Fête.

15. Rapport de la mission « Fred », 15 Mesures nouvelles en faveur de la Bande dessinée, Angoulême, 24 janvier 1997.

16. Marshall McLuhan, trad. Jean Paré : *Pour comprendre les médias*, Paris, Ed. Mame/Le Seuil, 1968 [1964] (chapitre 17 : « Les bandes dessinées. *Mad* : une introduction à la télévision »).

17. « [...] Quelque chose de refoulé qui fait retour. Cette espèce de l'angoissant serait justement l'étrangement inquiétant [...]. Ce qui paraît au plus haut point étrangement inquié-



- tant à beaucoup de personnes est ce qui se rattache à la mort, aux cadavres et au retour des morts, aux esprits et aux fantômes », Sigmund Freud : *L'Inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, Connaissance de l'inconscient, 1988, p. 246. Dans le même texte, Freud fait cette remarque à propos de la création littéraire : « [...] dans la création littéraire, beaucoup de choses ne sont pas étrangement inquiétantes, qui le seraient si elles se passaient dans la vie et [...] dans la création littéraire, il y a beaucoup de possibilités de produire des effets d'inquiétante étrangeté, qui ne se rencontrent pas dans la vie » (p. 259).
18. Ils ont fait l'objet de nombreuses tentatives d'interprétation par les sciences humaines, de la psychanalyse à la sociologie en passant par l'histoire et l'anthropologie.
19. J'emprunte les développements qui suivent à Jean-Bruno Renard : *Bandes dessinées et croyances du siècle*, Paris, PUF, coll. La Politique éclairée, 1986.
20. À l'inverse, pour les 15-24 ans, lecteurs de *Pilote* des années 65-80, les BD fondées sur la féerie, les mythes et l'insolite contestent la réalité au nom de l'imaginaire.
21. On appellera ici « stéréotypes » des éléments simples du récit qui ne jouent pas un rôle essentiel dans l'histoire et dont la forme - verbale ou dessinée - est culturellement figée. La plupart du temps, leur fonction consiste à tracer le cadre géographique, historique, psychologique, du récit.
22. On a pu s'étonner de l'absence de Bons masqués, tel Batman, dans la BD franco-belge. La première raison en est - comme on l'a dit plus haut - que les pays européens, et tout spécialement la France et la Belgique, ont promulgué dans l'immédiate après-guerre une législation sur les publications destinées à la jeunesse, en réaction à l'invasion des comics américains jugés trop violents. Les surhommes et autres justiciers masqués risquaient donc la censure. La seconde raison tient à la morale qui sous-tendait la BD franco-belge dans les années 50 et 60 : ce qui comptait, c'était moins la lutte épique et quasi surnaturelle du Bien contre le Mal, telle que la représente la BD américaine avec ses super-héros, que la pureté du cœur, l'esprit scout, etc. Les héros européens de bande dessinée sont à dimension humaine, ils sont « à visage découvert » au sens propre comme au sens figuré et leur rôle sera de « démasquer » le Méchant. D'où l'usage fréquent d'expressions comme « le masque tombe » ou « bas les masques » pour annoncer la victoire des Bons.
23. On peut distinguer deux stéréotypes graphiques du Méchant dans la BD. D'un côté, le personnage aux traits durs et aux cheveux noirs, à l'allure distinguée, à l'intelligence froide et machiavélique - Olrik dans les aventures de Blake et Mortimer, par exemple : l'intelligence tournée vers le mal. D'un autre côté, le personnage laid ou monstrueux - le gouverneur Kadenborg dans *Delirius* de Druillet ; il s'agit là d'une croyance classique de la mentalité magique importée dans l'univers de la BD : la monstruosité physique est le reflet de la monstruosité morale.
24. « Le numineux » désigne, selon *Le Grand Robert de la langue française*, « le sacré, conçu comme catégorie spécifique de l'expérience humaine, distincte aussi bien de la sphère éthique que de la sphère rationnelle ».
25. Roger Cailliois : *Images, images...*, Paris, José Corti, 1966. Voir également du même auteur : « Métamorphoses de l'Enfer », *Diogène* n°85, 1974, p. 70-90. Voir également l'ouvrage désormais classique de Gaston Bachelard : *La Psychanalyse du feu*, Paris, Gallimard, coll. Idées, 1973 [1949].
26. Voir aussi Marcel Gauchet : *Le Désenchantement du monde*, Paris, Gallimard, 1985.