



Bécassine,
dess. Pinchon

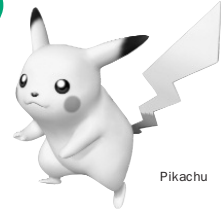


Un Schtroumpf de Peyo



Flash Gordon,
K.F.S.

Au royaume des bulles, les héros sont-ils encore des rois ?



Pikachu

par **Olivier Piffault**

La bande dessinée s'est fait une place essentielle dans la mythologie culturelle de l'enfance et de la jeunesse. Elle a produit, à son tour, toute une descendance de grands héros (ou héroïnes) populaires qui ont pris corps à des époques différentes, à travers des séries à grand succès. Olivier Piffault en propose un large panorama et esquisse une typologie de leurs caractéristiques.

Les héros de l'enfance rebondissent dans les rêves et l'imaginaire des jeunes, et hantent parfois la nostalgie des adultes... Si chaque génération voit apparaître les siens, certains durent au point d'être de véritables ponts entre parents et enfants. Dans la mythologie culturelle de l'enfance, si les personnages des contes de fées sont les anciens dieux, si les « vrais gens », chanteurs, sportifs, autrefois savants, explorateurs, figures historiques, et même saints, sont des modèles, source d'inspiration et d'admiration, les héros de la fiction « contemporaine » pour la jeunesse tiennent une place à part. Créations conjoncturelles d'un auteur (parfois deux, rarement plus), datés, publiés dans un livre ou un journal, ils se sont imposés dans l'imaginaire jusqu'à envahir les activités et les références des enfants. La BD semble propice à ce phénomène. Faire l'histoire de la BD, c'est

souvent relever une longue liste de mythes culturels. La très longue identification française de la BD à la presse, puis à la jeunesse, a accentué ce phénomène. Longtemps la concurrence entre journaux ou éditeurs se fit sur les héros et, aux USA, les héros survivent généralement à leurs géniteurs. Les héros de BD sont-ils pour autant différents ? À l'heure du « péril manga », de la concurrence numérique dans la culture enfantine et d'un renouveau qui représente une mutation profonde de la BD française, nos héros d'antan existent-ils encore, ont-ils encore leur place, et auront-ils des successeurs ?

Mais qui sont donc les héros de la BD ?

Une précision s'impose : on se limite ici aux univers connus des jeunes français, à leur édition et réception en France. Bien que la notion de héros puisse être évoquée très tôt, comme elle ne prend vraiment de l'ampleur qu'avec les années 1900, puis avec les bandes américaines après 1934, on se concentrera sur la BD franco-belge d'après 1945 jusqu'à nos jours, avec quelques aperçus nostalgiques. Enfin, l'on parle ici de la presse comme du livre, formes parfois complémentaires, parfois séparées.

De même, qu'entendons-nous par héros dans la BD ? Pour simplifier, on partira ici de l'idée du ou des personnages centraux d'une œuvre (isolée ou en série), dont l'impact narratif ou la popularité ont fait un mythe, une légende, un sujet de réappropriation ou d'imitation, une motivation de lecture : un compagnon de la vie rêvée des enfants.

La BD, cette communication visuelle, a des héros qui sont d'abord des dessins avant d'être des portraits psychologiques

ou la somme de leurs actions. Leur apparence, parfois autant que leur concept, les définit. De même, le modèle américain du personnage récurrent a très souvent imposé la forme de la série définie par un ou des personnages. Les récits, encore plus qu'ailleurs, sont donc portés par les personnages principaux, qui, dans un contexte d'édification et d'identification, sont le plus souvent héroïsés, par leur caractère ou leurs actes, dans des intrigues ou motifs souvent répétitifs.

Qui sont donc nos héros, et peut-on les classer en familles ? De Bécassine, la bretonne apparue en 1905, à Marion Duval la jeune enquêtrice, des enfants terribles Tom-Tom et Nana aux héros de fantasy, de Jeannette Pointu au Petit Vampire, la diversité règne mais s'organise en grandes familles.

La première distinction vient de l'histoire de la presse pour la jeunesse, et perd aujourd'hui de son sens : c'est la séparation des héros masculins et féminins, par rapport à leur public. Si les créations de Christophe, telles le Sapeur Camember, semblent s'adresser à tous les enfants, les premières vraies séries des années 1900 voient les jeunes héroïnes animer les magazines pour filles (Bécassine pour *La Semaine de Suzette*, Lili pour *Fillette*), et des héros, les Pieds Nickelés, envahir *L'Épatant*, destiné aux garçons. Cette séparation n'était pas absolue, mais le devint quasiment après la loi sur les publications destinées à la jeunesse de 1949. La commission de surveillance insista pour ne pas associer personnages masculins et féminins, même enfantins. Tout le corpus des *Spirou*, *Journal de Tintin* ou *Pilote* ne compte presque aucune héroïne, les personnages féminins étant secondaires.

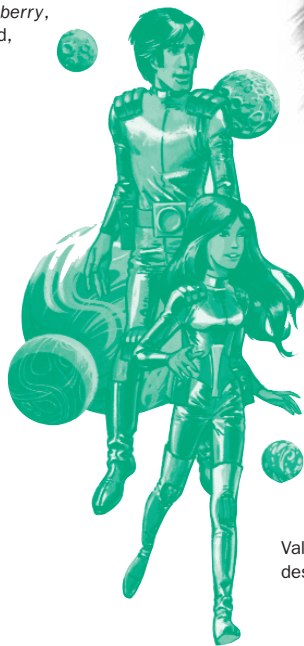
Les Pieds Nickelés,
dess. Pellos
S.P.E.



Yoko Tsuno,
dess. R. Leloup
Dupuis



Mister Blueberry,
dess. Giraud,
Dargaud



Valérian et Laureline,
dess. J.-C. Mézières, Dargaud



Jérôme K.
Jérôme
Bloche et
Babette, in
La Lettre,
dess. Dodier,
Dupuis

La jeune fille audacieuse et redresseuse de torts, telle la Line de Cuvelier, n'a donc pas croisé les Lefranc, Michel Vaillant, Tintin, Blueberry... agissant dans un univers sur-masculinisé. Cette contrainte favorise l'identification garçon / héros, fille / héroïne, dans un univers unisexe. Le personnage y tranche sur ses semblables, au lieu d'évoluer parmi des personnages différents. Si ce cloisonnement a nettement disparu depuis 1968, il persiste souvent narrativement. Ainsi la pétillante Sophie, l'aventurière Yoko Tsuno, la belle Natacha, plus récemment la sorcière Alexia, écrasent leurs partenaires masculins. Les espions (Alpha), milliardaires (Largo Winch) ou policiers (Soda) continuent, eux, à croiser des femmes au rôle mineur.

Mais il semblerait que les héroïnes aient conquis un public masculin, et les héros un public féminin (le beau Largo...). Dans la lignée du Valérian de Mézières et Christin, qui a fini par équilibrer son couple narratif autant qu'humain avec Laureline, d'autres héros ont maintenant tendance à ne plus être des loups solitaires : Jérôme K. Jérôme Bloche et sa fiancée, devenue compagne, Babette, enquêtent souvent de concert.

Une autre tradition du héros est en effet le « collectif ». Duo de choc avec Tif et Tondu, de tendresse avec Boule et Bill, Jojo et Paco, il est basé sur l'équilibre, ou la complémentarité comme avec Tom-Tom et Nana, Spirou et Fantasio ou, dans un registre plus adulte, Jeremiah l'idéaliste et Kurdy le voyou. Trio, il reprend deux formules canoniques : play-boy intelligent, faire-valoir intellectuel, héroïne à sauver (Flash Gordon) ou sa variante belge du héros séduisant et intelligent, du musculeux à tendance comique, du gamin déluré (Bernard

Prince). Enfin la bande de jeunes, du type Bicot ou Ribambelle se retrouve encore aujourd’hui avec Zélie, mais plus vraiment dans l’ancien esprit « scout » sauf à considérer comme telles les W.I.T.C.H. La famille-héroïne, de tradition américaine, est plus rare, mais développée dans Thorgal, ou les Sept vies de l’épervier. À une autre échelle, le héros-peuple des Schtroumpfs agit tant en collectif qu’en somme d’individus, de même que le bestiaire de Gédéon.

Héros et genres de la BD

Qu’ils soient féminins, masculins, seuls ou en groupe, les héros nous atteignent à travers trois grandes thématiques : l’aventure, avec ses variantes de science-fiction ou policier, le comique, les sentiments.

Le héros comique est le plus ancien : c’est l’intention à l’œuvre chez Töpffer déjà, comme chez Christophe ! C’est le caractère des anciens héros américains, comme l’enfant Buster Brown, les terribles Pim Pam Poum, et évidemment des héros Disney. C’est aujourd’hui Titeuf, nouvel enfant terrible et, dans un autre genre, Le Chat. Le personnage de Gaston Lagaffe, présenté comme « héros sans emploi », est devenu le symbole de ces personnages. Simple objet de gag au début, ce héros a enrichi le modèle, en portant un message sur la société, et comme symbole de liberté : le rire n’est plus simplement distrayant, mais porteur d’une libération et d’une transgression, d’un défoulement.

Les héros de l’aventure, eux, ont toujours occupé une position de modèle, d’inspirateur, sans parler de leur fonction éducatrice. Le courage, l’audace, le goût de l’exploration, la décision, le sens moral et celui de la justice, souvent



La Ribambelle de Roba (Dupuis)
Zélie, dess. D. De Thuin (Bayard Jeunesse)
et les W.I.T.C.H., dess. A. Barbucci, Disney



Pim Pam Poum,
dess. R. Dirks,
King Features syndicate



Gaston Lagaffe de Franquin,
Dupuis



la compassion les caractérisent, qu'ils se nomment Alix, Lefranc, Bernard Prince et tous les héros de Greg, Eric Lerouge, les héros de Charlier, ou Valérien et les rares personnages de Christin qualifiables de héros. Mais c'est aussi vrai des héros d'Yvan Pommeaux, Marion Duval ou Théo Toutou. En ce sens, malgré la structure de quête de leurs histoires, Astérix et Obélix, Lucky Luke se rangent au contraire du côté des héros comiques, comme Lanfeust et les Trolls.

Depuis la tradition américaine de la BD d'aventure des années 30, on retrouve aussi de grands mythes : les chevaliers comme Prince Vaillant, explorateurs comme Flash Gordon - Guy l'éclair, Buck Rogers, magiciens comme Mandrake, justiciers comme Zorro ou Tarzan. Les super-héros des comic-books sont, dans l'ensemble, une variante du justicier secret, sacrifiant métaphoriquement sa vie (privée) pour les autres.

Le troisième registre n'a, longtemps, pas été accessible aux enfants, parce qu'amenant vers des problèmes d'adultes : c'est celui du sentiment, qui peut toujours glisser vers la sexualité. Pourtant les BD se développent : si une série comme « Tendre banlieue » ne comporte pas de héros, mais des personnages, sans doute par choix de réalisme, Lou, jeune fille amoureuse, Ariol, Jojo ou Cedric, gamins aux prises avec les relations humaines, sont d'incontestables héros.

Questions d'âge et de génération

On voit ainsi que ces multiples configurations peuvent toutes construire des mythes, ou les relancer (dans le cas de Zorro ou Tarzan typiquement).

Cependant, la différenciation de leur registre d'action amène à se demander si leur caractère est vraiment si universel.

En effet, le héros de BD présente plusieurs caractéristiques qui remettent en cause son statut. Toujours personnage central, il n'en est pas forcément héros pour tous les lecteurs.

Le premier facteur d'instabilité serait l'identification du personnage à une période de l'enfance : Petit Ours Brun, héros des seuls petits, perd tout pouvoir sur le lecteur qui grandit. Des nombreux héros de l'âge tendre, il en est peu qui séduisent plusieurs tranches d'âge, sans parler des parents. Les héros de la presse « chaînée » semblent par nature voués à passer, ainsi Touffu, l'inspecteur Bayard, Marion Duval, ... contrairement à leurs prédécesseurs de la presse belge (ainsi l'univers de Peyo, qui garde son pouvoir sur les lecteurs au fil des années), ou au personnage de Pif autrefois. Ces personnages sont des compagnons d'un stade, des tremplins vers d'autres lectures. Et c'est bien la force de cette identification à un âge qui va en faire des mythes pour les jeunes lecteurs. Les collections spécifiquement développées récemment pour la jeunesse, chez Delcourt il y a quelques années, comme chez Casterman ou Dupuis tout récemment, montrent souvent le même phénomène : ainsi de Guscus, Choco...

Inversement, les « grands », les adolescents, vont parfois faire émerger des héros propres à leur seule culture, à leur problématique de futur adulte. Les héroïnes sentimentales d'autrefois, comme les héroïnes comiques ados actuelles (les Nombrils) sont dans ce cas, comme les héros violents des comic-books ou de séries très ciblées (les derniers albums de Charly, par exemple).

Globalement, on pourrait dire que les héros de BD jeunesse sont rejetés par les

parents, mais, depuis que les enfants du baby-boom ont vieilli, cette distinction n'est plus si vraie, ainsi de Blake et Mortimer ou Tintin, partagés par des générations. Par contre, les héros sont d'évidence des marqueurs générationnels : les lecteurs de Thierry la Fronde ne sont pas ceux de Toto l'ornythinique.

La frontière qui reste valide entre parents et enfants passe entre les légitimes ou consensuels, et les illégitimes, refusés pour des raisons morales par les parents, ou inversement par les enfants. Ainsi, chaque époque connaît son Titeuf ou ses Pieds Nickelés.

Le pouvoir d'accrocher

Le statut du héros semble donc assez fragile et soumis à des interprétations contradictoires selon l'âge de l'enfant, le partage culturel avec les parents. Peut-être faut-il revenir aux fonctions du héros de BD, phénomène de masse, traversant une classe d'âge, une génération ou plusieurs.

Le héros est d'abord un actant, moteur de la bande, son point central autour duquel se construit l'histoire et naviguent les autres personnages. Cette fonction ne peut qu'être maximale au plus jeune âge, alors qu'elle peut éventuellement être relativisée pour les ados, capables d'une lecture plus complexe. Petzi, Tom-Tom, Nana, Petit Ours brun, font les bêtises, ou dirigent les aventures, ils ne les subissent pas et n'en sont surtout pas les spectateurs. Inversement les héros « réalistes » peuvent se voir réduits au rang de fil rouge le temps d'une histoire : ils en sont les témoins plus que ses acteurs conscients. Lou, ainsi, subit plutôt les histoires sentimentales, mais tout se déroule de son point de vue.



Tarzan, Hal Foster U.F.S.



Blake et Mortimer, ill. E.P. Jacobs, Dargaud



Marion Duval, dess. Y. Pommaux, Bayard Jeunesse



Spiderman,
© Marvel



Titeuf de Zep, Glénat

L'identification dépend, elle, d'autres paramètres. Qu'elle soit vécue sur le mode réaliste (« j'ai vécu la même situation que le héros = je suis amoureux » par exemple) ou métaphorique (« si j'étais un troll »), on voit que l'adolescent, l'enfant expérimenté ont plus de possibilités d'établir un lien vers les situations décrites, tout autant que de les distancier. C'est ainsi la très grande force des super-héros créés par Stan Lee. La fragilité des personnages, leur humanité, leurs échecs, les rendent faciles à assimiler. Quel garçon ne s'est pas senti incompris comme Peter Parker, mal dans sa peau ou laid, etc. ? L'épreuve et l'échec, débouchant certes sur la réussite finale, sont au cœur des scénarios. Leurs héros sont souvent dans la situation des héros de contes de fées, qui cherchent une situation stable et heureuse à travers leurs épreuves. En ce sens, ils ne sont pas admirables, mais identifiables. Les petits lecteurs se prennent-ils, eux, pour un ours brun ? C'est en tout cas le but pédagogique de nombre des histoires. Encore la situation est-elle alors celle de la vie quotidienne. Ce qui n'est pas le cas des Petzi, une fantaisie animalière, des héros du *Vent dans les saules*, ou de l'aventure en général. À quel âge devient-on Jim Hawkins, Barbe-Rouge, pilote de chasse, chevalier errant, détective ou petit garçon enrhumé ? Et, autre paramètre, l'identification fonctionne-t-elle encore dans le registre comique ? Les jeunes filles se sentent-elles Henriette ? Autant, dans le cas d'un comique de situation, aux héros stéréotypés et purement fonctionnels (L'ours Barnabé, voire Le Chat), le héros ne semble pas offrir d'accroches, autant des personnages à la psychologie ou à l'univers fouillé renvoient des éléments de réalité humaine

susceptibles de toucher tout lecteur. Ainsi du Petit Nicolas.

Si le lecteur ne peut s'identifier à son héros, il peut toujours l'admirer. Par exemple, Obélix, héros peu malin, mais à la force immense, et à l'appétit de vie séduisant. Les pires échecs des super-héros ne gommant pas leurs super-pouvoirs, et c'est justement parce que Superman est au-delà de l'identification qu'on peut l'admirer.

Une variante chez les plus jeunes serait le héros compagnon, le totem, le héros doudou pour les petits. Elle fonctionne d'autant mieux que leurs héros sont, par nature bien définis et sans surprises.

On doit aussi compter avec l'apport transgressif des héros. Ceux-ci sont alors un rival du parent, de l'adulte, un porteur potentiel de contre-culture enfantine (Titeuf par le langage par exemple). On peut aussi le voir comme un exemple de réussite alternative, bien que personne n'ait envie de subir les problèmes de Spiderman, et de libération cathartique des pulsions violentes. Le héros, notamment d'aventure, accomplit au bénéfice du lecteur la violence, notamment justicière, qu'il réfrène. Le registre comique n'est pas en reste, puisque le ressort en est souvent la transgression des interdits, parentaux ou sociaux.

Une nouvelle génération de héros

La force visuelle de la BD pourrait être perçue comme éloignant le héros de l'enfant. Au contraire, dans un style et une situation réaliste, la visualisation du contexte concentre l'imaginaire de l'enfant non sur le monde, décrit et représenté dans la planche, mais sur les actions et les personnages, donc les héros. Elle leur fournit même les éléments visuels pour imaginer des varia-

tions. C'est peut-être une spécificité de la BD, par rapport à un univers romanesque par exemple. Cependant, si cette puissance visuelle dans la communication reste constitutive, il faut admettre qu'elle a subi de profonds changements ces dernières années et décennies, et que les modèles traditionnels devraient être battus en brèche. Au point de se poser la question de la mort des héros de BD ?

Le premier changement est évidemment le recul des structures binaires : à la lutte du bien contre le mal des aventuriers vient s'opposer la relativité des valeurs et la complexité, héritage d'une BD plus adulte. Depuis les années 60, par exemple, Daredevil est un avocat aveugle luttant contre l'injustice, et un super-héros pourchassant les criminels. Dans les années 1980-1990, il a basculé vers un statut ambigu, tenté d'utiliser les méthodes criminelles. Est-il encore un héros ? Spider-Man a fini par tuer à plusieurs reprises, a connu la folie, l'erreur. Ne parlons pas des X-Men, criminels pour le gouvernement, clandestins, abondamment utilisés dans des univers alternatifs et des rôles inversés. Ou d'Iron-Man, devenu un machiavélique organisateur d'assassinat des Vengeurs. L'ensemble des univers des super-héros a sombré dans une complaisance pour l'étude du mal, dans une thématique de la complexité et des frontières. Les héros sont fatigués, désacralisés, souvent ridicules, ainsi Captain América. Pire, dans *Rising Stars*, ils deviennent de la chair à canon.

On peut noter un phénomène équivalent en Belgique avec les scénarios de Jean Van Hamme par exemple : Largo Winch, découvrant progressivement l'impossible virginité de l'homme d'affaires ; Thorgal,

devenu assassin et pirate, époux de sa pire ennemie ; XIII, piégé par la CIA, mais potentiellement terroriste, espion, traître, tueur ? Chez le Jeremiah de Hermann, il y a longtemps que le mal reste la seule valeur interprétable.

La vague d'édition de manga apporte ses nouveautés. Les dessinateurs japonais pratiquent beaucoup plus le mélange des genres, avec de l'humour et de la dérision dans les histoires les plus sérieuses. Par ailleurs, leurs personnages sont très proches du quotidien, autant dans leur description, leurs actions, que dans leurs faiblesses ou hésitations. Ils sont beaucoup moins monolithiques. Leurs défauts sont nombreux. Naruto est-il un héros ? Et Conan, Sangoku, Tatsuya, Sakura, ... ?

En fait, dans la plupart des cas, ces évolutions s'accompagnent de phénomènes compensatoires. Il n'y a, certes, pas grand-chose à admirer dans un personnage dépressif, incertain, ou dans les erreurs ou fautes commises, cependant

leur vérité y gagne considérablement, et l'identification est vraisemblablement plus facile. Comme la structure narrative continue de les mettre en valeur, ils restent admirables, non plus pour leur perfection, mais pour leurs points communs avec les « vrais » gens. Ce phénomène est d'ailleurs essentiellement présent dans la BD pour pré-ados et adolescents.

S'il y a danger, peut-être vient-il tout simplement de l'extérieur : de l'audiovisuel et du numérique, nouveaux fabricants de mythes culturels concurrents. La télé a produit des icônes pour enfants depuis les années 60, mais leur influence est longtemps restée limitée à ce cercle, ou à une brève durée. Aujourd'hui, ces nouvelles stars, ces héros des enfants, naissent à la télé et envahissent le livre et la presse, à coup d'opérations combinées (Totally Spies, Winx, Pokemon, ...). S'ils remplissent l'imaginaire des enfants, quelle place restera-t-il pour les héros de papier traditionnels ?

Naruto,
Masashi Kishimoto
Shueisha

