

# La continuité temporelle et ses manifestations graphiques dans la bande dessinée historique

Jean-Philippe Beaulieu

Volume 29, Number 1, Summer 1996

Le rythme : littérature, cinéma, traduction

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/501147ar>

DOI: <https://doi.org/10.7202/501147ar>

[See table of contents](#)

## Publisher(s)

Département des littératures de l'Université Laval

## ISSN

0014-214X (print)

1708-9069 (digital)

[Explore this journal](#)

## Cite this article

Beaulieu, J.-P. (1996). La continuité temporelle et ses manifestations graphiques dans la bande dessinée historique. *Études littéraires*, 29(1), 59–70.  
<https://doi.org/10.7202/501147ar>

## Article abstract

In a genre in which temporal reference is essential to the process of giving veracity to the story, it is interesting to examine in what ways the narrative complexification in recent historical illustrated comics affects the graphic representation of time. Through a study of the processes of continuity (and discontinuity) as shown in the organization of elements on the page and in the episodic development of the story, the question is raised: does a particular view of History, inscribed in the dynamics of the text itself, give rise to the diversification of these procedures?



# LA CONTINUITÉ TEMPORELLE ET SES MANIFESTATIONS GRAPHIQUES DANS LA BANDE DESSINÉE HISTORIQUE

Jean-Philippe Beaulieu

■ Lieu de cooccurrence sémiotique de systèmes iconiques et linguistiques, la bande dessinée narrative offre, à ceux et celles qui cherchent à en examiner les composantes rythmiques, un ensemble complexe de données<sup>1</sup>. Sur le plan formel, par exemple, on peut souligner la présence de certains éléments constitutifs (la case, la planche, le phylactère) dont la combinatoire affecte forcément le rythme de la lecture, dans la mesure où elle est fondée sur un équilibre dynamique entre le continu et le discontinu, entre la linéarité narrative et la segmentation iconique<sup>2</sup>. En effet, l'emboîtement et l'enchaînement des unités constitutives de la bande dessinée (de la

case jusqu'à l'album complet, en passant par la planche) inscrivent au cœur même du récit la notion de rupture, puisque — contrairement au cinéma, auquel est un peu trop facilement associée la bande dessinée en raison de certains procédés comme les cadrages — l'organisation visuelle de la page rappelle constamment la rupture que représente le passage d'une case à l'autre. Si l'interstice et la discontinuité apparaissent ainsi comme des dimensions incontournables de toute bande dessinée, il reste que la narration nécessite une forme de continuité permettant de créer un tout assez homogène pour être perçu comme tel. Ainsi que l'affirme Benoît

---

1 Toute bande dessinée tend à être minimalement narrative. Nous parlons ici des bandes dessinées qui constituent des récits dépassant, en termes de dimensions, la simple anecdote.

2 Quelques-uns de ces aspects ont été abordés par des sémioticiens comme Pierre Fresnault-Deruelle (1972, 1977) et Benoît Peeters (1991).

Peeters dans son excellente étude intitulée *Case, planche, récit*, « la vignette est une image en déséquilibre, écartelée entre celle qui la précède et celle qui la suit, entre son désir d'autonomie et son inscription dans le récit » (Peeters, p. 20).

Vouée à une certaine forme d'hétérogénéité en raison de sa nature même, la bande dessinée se voit donc obligée d'établir un équilibre changeant, et parfois précaire, entre ses diverses composantes<sup>3</sup>. Selon certaines variables — l'époque de production, les sous-genres utilisés —, les stratégies déployées pour assurer cet équilibre vont donner au texte ses particularités rythmiques, le rythme devant être compris, dans ce contexte spécifique, comme l'effet de lecture résultant d'une configuration d'unités graphiques fondée sur des rapports variables de ressemblance et de différence, de continuité et de rupture. On aura saisi qu'il s'agit ici de privilégier la planche, ou plutôt la planche double, qui apparaît comme l'unité optimale de la bande dessinée, pour des raisons matérielles évidentes<sup>4</sup>. Que se passe-t-il, donc, dans cette unité qu'est la planche, en termes de dynamique rythmique ? Il est possible d'identifier, dans l'ensemble du corpus de la bande dessinée, une évolution historique ayant comme point de départ la valorisa-

tion de la continuité. Cette dernière résulte, d'une part, d'un souci de faire converger ce qu'on percevait, dans la première moitié du siècle, comme des dimensions hétérogènes, et de l'autre, d'une forme d'asservissement aux traditions linéaires du texte écrit<sup>5</sup>. À partir des années 1950, la bande dessinée accueille plus volontiers des éléments disruptifs qui, à des fins expressives, donnent à la planche un relief plus accusé<sup>6</sup>. Cette tendance s'est accentuée ces dernières années, avec comme résultat — particulièrement dans la bande dessinée fantastique ou de science-fiction — une prolifération de phénomènes, dont l'hiatus, le saut, le contraste, qui attirent davantage l'attention des lecteurs sur l'activité rythmique du texte.

Or la bande dessinée historique participe elle aussi de cette tendance générale. Dès lors, il est intéressant de se demander ce qui caractérise rythmiquement ce genre, fondé en grande partie sur la vraisemblance et la cohérence des références spatio-temporelles. Pour qu'on la considère historique, la bande dessinée doit rendre assez manifeste son cadre référentiel, afin que les sources d'imprécision ou de confusion soient maintenues à un niveau minimal<sup>7</sup>. Si l'on dépasse ce niveau, la

3 Cet équilibre résulte, entre autres, de la rencontre de deux opérations complémentaires : le procès de signification et le procès de coordination, mais dépasse de beaucoup la biaxialité décrite par Fresnault-Deruelle (1972, p. 49).

4 C'est sur ce plan que la différence entre le cinéma et la bande dessinée est la plus manifeste. S'il est vrai que l'image cinématographique et la case sont soumises à une sériation linéaire, la vignette s'inscrit dans un cadre tabulaire enrichissant la lecture d'effets paradigmatiques (simultanéité, contrastes, parallélismes) qui peuvent déjouer la linéarité de la lecture.

5 On peut citer, à titre d'exemple, *Tarzan* de Hogarth ou *Prince Valiant* de Foster, qui font parfois davantage penser au récit illustré qu'à la bande dessinée. Pour un aperçu de la genèse de la bande dessinée au XX<sup>e</sup> siècle, voir l'ouvrage de Jacques Sadoul, *93 ans de BD*.

6 Nous avons examiné certains aspects de l'évolution du genre dans un article récent : « Quelques considérations sur la bande dessinée historique des dernières années ».

7 L'analogie que l'on peut faire entre bande dessinée historique et roman historique sur le plan de la

bande dessinée est alors interprétée comme maladroite (sur le plan du dessin, par exemple), ou parodique (lorsqu'est perceptible une volonté humoristique de réécriture de l'Histoire, comme c'est le cas dans *Astérix*)<sup>8</sup>. Certains auteurs exploitent cependant l'ambiguïté partielle du cadre historique ; on verse alors dans le fantastique ou la science-fiction. On pense ici à *Thorgal* de Rosinski et Van Hamme, où le cadre historique est assez précis pour que l'on reconnaisse la culture viking, mais finit par donner dans le légendaire ou le mythique<sup>9</sup>. Par ailleurs, une bande comme *Cronach de Morganloup* (Convard et Vernal) relève plutôt de la science-fiction en supposant une forme de circularité entre le passé et le futur<sup>10</sup>.

Dans le cadre de cet article, il nous a semblé intéressant d'examiner brièvement la manière dont sont représentées graphiquement la continuité et la discontinuité temporelles des séquences narratives, au sein d'un genre où la clarté de la référentialité temporelle s'avère essentielle au propos même du récit<sup>11</sup>.

Une constatation émerge de cette problématique et pourrait être formulée au moyen d'une proposition à première vue paradoxale : dans les bandes dessinées historiques récentes plus que dans les autres

genres apparentés, on retrouve généralement une tendance à assurer la continuité du récit — et de la planche qui en est l'unité constitutive — par des procédés de discontinuité dans l'agencement des cases qui forment des séquences temporelles. Probablement dans le but de préserver la lisibilité du récit et de rendre claire l'inscription de ce dernier dans l'Histoire, les auteurs font appel à des procédés qui altèrent la temporalité de façon ponctuelle, au moyen de compressions ou d'étalements des références temporelles. Mais, ce faisant, ils créent sur le plan visuel des phénomènes rythmiques complexes qu'on pourrait soupçonner de déranger la trame narrative, en attirant trop l'attention sur eux-mêmes, sur leur matérialité. On peut supposer que la complexification et le surinvestissement temporels de la planche (que nous décrirons dans les pages qui suivent) correspondent à un effort pour offrir aux lecteurs une vision plus complexe et plus nuancée de l'Histoire. Respect du cadre chronologique ne veut plus nécessairement dire représentation linéaire du temps. L'historicisation de la fiction s'effectue désormais au moyen de procédés très dynamiques qui favorisent le décentrement partiel et ponctuel des perspectives (Beaulieu, p. 80).

---

vérisimilitude doit toutefois tenir compte des contraintes qu'impose la reproduction graphique d'un cadre historique reconnaissable.

8 Le niveau minimal ou le seuil dont il est question ici semble être fonction d'un ensemble complexe de données reliées probablement moins à la fidélité documentaire de la représentation historique qu'aux conventions régissant l'image que le public a d'une époque donnée.

9 On y voit même se profiler un fantastique qui relève de l'anticipation historique, comme dans *le Pays Quâ*, où l'on retrouve une forme ancienne — et hautement improbable — de dirigeable.

10 Il s'agit d'une de ces sociétés du futur qui sont presque identiques à celles du passé, en l'occurrence le Moyen Âge.

11 Le modèle descriptif dans lequel s'inscrit notre réflexion rapproche les termes de continuité et de discontinuité comme les pôles d'un continuum renvoyant à la réalisation graphique des textes examinés. Il est clair que ces pôles jouent un rôle essentiellement heuristique, fort utile pour décrire une orientation, une direction de l'organisation graphique de la planche.

De tels phénomènes ne sont pas particuliers à la bande dessinée historique. La science-fiction, par exemple, ne se prive pas de faire appel à des méthodes illustratives beaucoup plus osées, plus disruptives sur le plan narratif. Ce qui semble caractériser le genre historique est la recherche d'un équilibre entre l'intensification et la diversification des procédés de représentation, d'une part, et le maintien d'une logique narrative dont le contexte historique reste clairement perceptible, de l'autre. L'histoire à une petite échelle ne doit ainsi sa crédibilité et son intérêt qu'à son insertion dans la grande histoire. L'équilibre entre la micro et la macro-temporalité est assuré par une utilisation avant tout rhétorique de la planche, alors que la science-fiction, plus permissive, se laisse aller à un traitement souvent productif de la même unité.

Définissons ces deux termes que l'on doit à Benoît Peeters. Ce dernier dégage quatre types d'utilisation de la planche. Les modes conventionnel et décoratif se caractérisent par une autonomie de la planche par rapport aux besoins du récit ; les modes rhétorique et productif, par contre, soulignent l'interdépendance récit / planche.

On retrouve le mode conventionnel lorsque le découpage de la planche est dicté par des impératifs extérieurs au récit. Dans les albums de *Chevalier blanc* (L. et F. Funcken, 1953), par exemple, les cases ont toutes à peu près la même dimension et leur répartition est déterminée

plus par le format de publication que par leur rapport expressif au récit (Peeters, p. 37). L'utilisation décorative de la planche implique, quant à elle, que ce sont principalement des considérations esthétiques qui motivent son organisation visuelle. Le récit semble occasionnellement relégué au second rang, au profit de l'inventivité graphique. Dans son ouvrage, Peeters illustre sa définition grâce à une planche de *Tarzan* où les lianes sortent des cases pour orner la page<sup>12</sup>.

Passons maintenant aux deux catégories qui nous intéressent davantage : le mode rhétorique, le plus répandu, subordonne le graphisme de la planche aux nécessités du récit. Pour des raisons d'expressivité, le dessinateur cherche à utiliser des moyens picturaux (la taille des cases, leur séquence) pour soutenir discrètement l'action. Les meilleurs exemples demeurent les albums de maturité d'Hergé (*les Bijoux de la Castafiore*, 1963), et, encore davantage, peut-être, ceux de Jacobs (*la Marque jaune*, 1956), dont on a amplement souligné le perfectionnisme graphique et expressif (Lenne, p. 27-28 et Dubois, p. 79).

Dans le mode productif, on retrouve une situation contraire. Même s'il y a interdépendance récit / planche, c'est « l'organisation de la planche [qui] semble dicter le récit » (Peeters, p. 45). La réalisation graphique n'est plus postérieure à l'établissement du scénario ; elle se libère de l'asservissement au récit et participe à la genèse même de l'œuvre, en développant des possibilités de sens qui peuvent même

---

12 On peut toutefois douter du fait qu'un tel traitement de la planche n'ait aucune incidence sur le récit. C'est pourquoi, à notre avis, le mode décoratif, celui pour lequel il est à vrai dire le plus difficile de trouver des exemples, constitue la partie la plus faible du modèle de Peeters.

concurrer le récit en l'enrichissant. Les albums de la série des *Valérien* (J.-C. Mézières et P. Christin) offrent de nombreux exemples de planches « productives » où le mouvement de lecture se libère des contraintes habituelles : les cases débordent de leur cadre, se superposent, s'imbriquent l'une dans l'autre dans un déchaînement graphique qui offre un spectacle ayant une valeur en lui-même<sup>13</sup>.

Même si le modèle de Peeters n'examine pas la planche sous l'angle de la continuité et du rythme, il s'avère néanmoins d'une grande utilité pour qui s'intéresse aux rapports du tabulaire et du fragmentaire, du continu et du discontinu, typiques de toute bande dessinée et certainement applicables à la bande dessinée historique.

Lorsqu'on examine l'ensemble de la production de ce dernier genre, on se rend compte que son évolution ne comprend que trois de ces modes, le mode décoratif n'ayant jamais été utilisé, à notre connaissance, pour des raisons assez claires, puisque la primauté du récit est établie comme l'une des données centrales du genre.

Pendant les années 1950 et 1960, c'est le mode conventionnel qui domine, dans *Capitan* et *Chevalier blanc*. La bande dessinée cherche ainsi à créer l'impression d'un témoignage en ne marquant pas la spécificité du médium : rien n'arrête le regard des lecteurs (sinon les occasionnelles maladresses du dessin). La continuité, l'étalement des séquences narratives équivaut à une quasi-absence de rythme, celui-

ci étant maintenu au niveau minimal du saut intersticiel régulier.

Par contre, avec l'école de Martin (*Alix*) (et ses disciples Chaillet et Pleyers), active depuis les années 1960, la bande dessinée historique accède, à la suite des grands maîtres belges, au mode rhétorique, où tout concourt à l'établissement d'un sens orienté et renforcé. En cherchant constamment à resserrer les liens internes de signification, on en arrive souvent à un traitement emphatique des gestes et à une surenchère verbale, héritée de la narration littéraire. On n'a qu'à regarder presque n'importe quelle planche de *Alix* (dans *la Griffes noire*, par exemple) pour constater à quel point le texte linguistique (narration ou dialogue) vient remplir l'espace visuel pour assurer un solide ancrage du sens. On retrouve néanmoins dans ces textes une plus grande diversité graphique de la représentation spatiale et temporelle : le texte est moins étale, plus différencié. Les séquences sont plus clairement divisées et marquées sur le plan interne par une grande diversité de procédés rhétoriques, comme les renversements et les contrastes de plan (champ / contrechamp). La perception de la continuité temporelle reste néanmoins la contrainte centrale de ce type de bande dessinée. La linéarité de la séquence doit être préservée à tout prix, l'unité de temps et de lieu ayant force de loi. Généralement, on ne suit qu'un fil narratif à la fois. Si rupture il y a, un

---

13 Selon Roger Bozzetto (p. 113), les auteurs de cette série ne cachent pas leur désir de « donner à l'inventivité graphique sa pleine mesure », ce qui est manifeste dans les planches 28 et 29 des *Héros de l'équinoxe*, où la dimension tabulaire finit par abolir progressivement les limites interstitielles pour donner plus de liberté à la lecture.

commentaire narratif vient situer le contexte spatio-temporel, lorsqu'il est différent de celui qui précède (« trois jours plus tard... »).

Dans les bandes plus récentes, la complexification de la narration s'accompagne d'un développement du mode rhétorique qui frôle parfois le mode productif. C'est justement des tensions et des contrastes résultant de cette tendance à favoriser une expressivité visuelle exacerbée que naissent les phénomènes rythmiques les plus intéressants et les plus nuancés.

Alors que la réalisation graphique de la science-fiction se débride au point de faire éclater les contraintes habituelles du médium, la bande dessinée historique, bien que tentée par l'expérience formelle, cherche davantage à trouver un point d'équilibre entre créativité et respect de la vraisemblance historique. Il en résulte un mode rhétorique renouvelé, caractérisé par quelques phénomènes que l'on peut décrire ici de façon exploratoire.

Sur le plan de la référence temporelle, par exemple, notons la raréfaction des textes narratifs signalant le début d'une nouvelle séquence temporelle. Les auteurs de bandes dessinées récentes font souvent appel à d'autres techniques, essentiellement visuelles, pour indiquer ce type de ruptures : retour à des plans d'ensemble qui font figure de tableau et où les phylactères tardent à apparaître, contrastes dans les couleurs caractérisant deux séquences voisines.

Cette diversification des articulations temporelles s'accompagne d'un allongement de la diégèse. Chaque séquence narrative (et la temporalité d'ensemble qui lui est rattachée) tend en effet à occuper un espace plus grand dans l'album. Voilà qui explique, en partie, pourquoi chaque album d'une série fait place à moins d'épisodes et doit se poursuivre dans le suivant. Pour éviter la dilution du récit qui pourrait résulter d'une telle pratique, les auteurs dramatisent et intensifient la présentation de chaque séquence.

La mobilité des cadrages et des angles de vue cherche ainsi à éviter toute impression trop nette de linéarité. Bien sûr, on lit toujours de gauche à droite et de haut en bas, mais le texte est soumis à de petits accidents de parcours qui valorisent un contenu narratif plutôt mince mais rendu très expressif, ce qui contraste avec « [...] la composition chargée et sémantiquement riche — mais très homogène — des albums de Martin » (Beaulieu, p. 73). Typiques d'une recherche d'équilibre entre une organisation tabulaire assez classique et une grande mobilité des angles de vue et des cadrages, de nombreuses planches de *Timon des blés* (Bardet et Arnoux), dont l'action se situe à la fin du XVIII<sup>e</sup> siècle, illustrent cette tendance à étirer la séquence au moyen de procédés expressifs (variété dans la grandeur des cases, focalisation diversifiée, insertion de petites vignettes dans les grandes) qui rendent les lecteurs plus conscients de la dimension temporelle du texte <sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Comme exemple de ce type de réalisation de la planche, nous pourrions mentionner la page 6 du tome 3 de *Timon des blés*, où les deux premières bandes multiplient les déplacements du regard et rendent de ce fait très dramatique une activité relativement banale, soit la rédaction d'une lettre par le personnage de Timon.

Cette diversification du regard narratif tend donc à s'accompagner de représentations parfois fort complexes de la temporalité. On peut, par exemple, faire alterner très rapidement plusieurs actions qui se déroulent en même temps. Ainsi, à l'annexe I (p.67), se succèdent des cases décrivant trois événements (la chasse du dauphin Louis, l'assassinat d'Henri IV, le combat du Masque rouge). Si l'arrangement presque symétrique de cases de même taille donne une impression de stabilité, le passage d'une action à l'autre représente un élément de discontinuité qui, utilisé à l'échelle de la planche, assure une certaine forme de continuité, en soulignant à la fois la similarité et la différence sémantiques des épisodes mis en relief.

On semble ainsi souvent viser ce que nous appellerions une discontinuité domestiquée, utilisée à des fins rhétoriques. Nous pourrions citer à ce sujet l'exemple de l'annexe II (p. 68) où la continuité temporelle est assumée par un procédé inhabituel. L'espace interstitiel marque ici le déroulement temporel dans une séquence de quatre cases qui forment à vrai dire un tout, soit le bâtiment où se situe la leçon d'escrime. On utilise ici la fonction disruptive de l'interstice d'une manière paradoxale : si celui-ci n'est pas suffisant pour vraiment dissocier ce qui est spatialement unifié, sa force disruptive est quand même employée pour signaler un déploiement dans le temps.

Un procédé encore plus courant de jeu avec les variables spatio-temporelles est l'« écrasement » de la temporalité par des techniques d'insertion qui font apparaître comme presque simultanées des actions successives. À l'annexe III (p. 69), on retrouve deux exemples de ce phénomène :

les petites vignettes décrivent un fragment de l'action antérieur à ce qui est représenté dans la grande vignette, mais le parallélisme graphique tend à accélérer le rythme de lecture en abolissant l'espace interstitiel, généralement garant de la succession chronologique. Le point d'équilibre n'est cependant pas dépassé, le sens de la lecture reste clair, il n'est que provisoirement détourné.

Voilà un commentaire qui s'applique d'ailleurs à l'ensemble des bandes dessinées historiques récentes. Il y a bien sûr des exemples de textes qui font très peu appel aux procédés graphiques disruptifs. On pense ici à certains albums « conservateurs » sur ce plan : *Vasco* de Chaillet, qui reprend le système graphique de Martin, et *la Saison des loups* de Malik qui, en tant qu'adaptation du roman de Clavel, s'affiche comme tributaire du texte écrit et ne se permet qu'un minimum de développements graphiques.

Dans la différence entre les deux groupes dont nous venons de parler s'articulent non seulement une perception différente des règles du médium, mais également une vision divergente de la vraisemblance en ce qui a trait à la réalisation picturale du récit. De toute évidence, dans les albums de Chaillet, la vraisemblance est une dimension qui n'affecte que la case, en se fondant sur la fidélité de la représentation documentée des costumes et des décors. La majorité des bédéistes récents, par contre, perçoivent la composition de la planche comme une composante de l'effet de vraisemblance, défini en tant que moyen d'attirer l'attention du lecteur sur les détails historiques, mis en relief par une diversité de procédés graphiques. Bien sûr, les modalités de cette vision plus



« holistique » du genre restent imprécises et font l'objet d'expériences visant à déterminer les points d'équilibre possibles. La question de la vraisemblance historique dans le contexte de la bande dessinée est des plus complexes et reste encore à examiner. Il nous semble cependant, et c'est ce à quoi visait modestement cet article portant sur un corpus qui a pris des dimen-

sions considérables ces dernières années, qu'il est possible d'identifier, dans ce genre, certains des effets rythmiques suscités par une recherche d'équilibre — jusqu'à un certain point paradoxale, parce qu'à la fois exploratoire et domestiquée — entre continuité et discontinuité de la réalisation graphique du récit.

Illustration 1

Planche 47, tome 4 des *Sept vies de l'épervier*

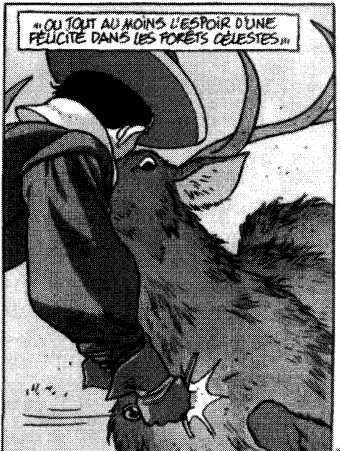
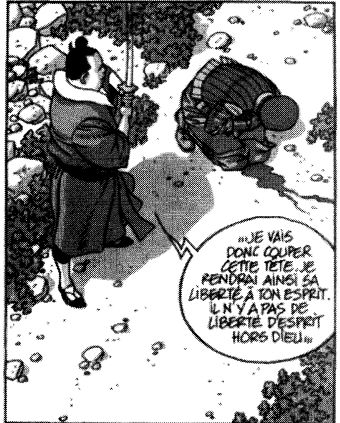
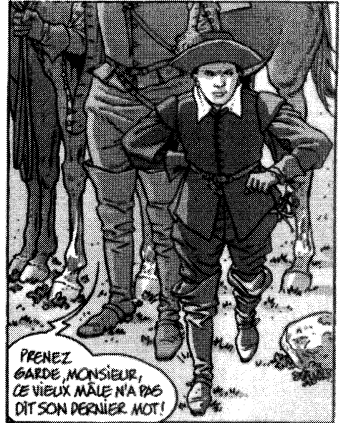
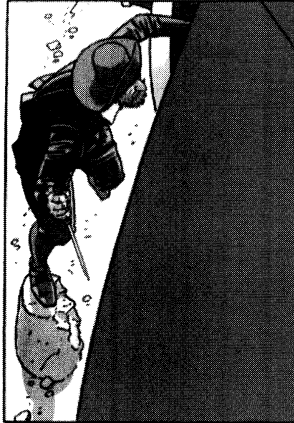


Illustration 2

Planche 18, tome 7 des *Sept vies de l'épervier*

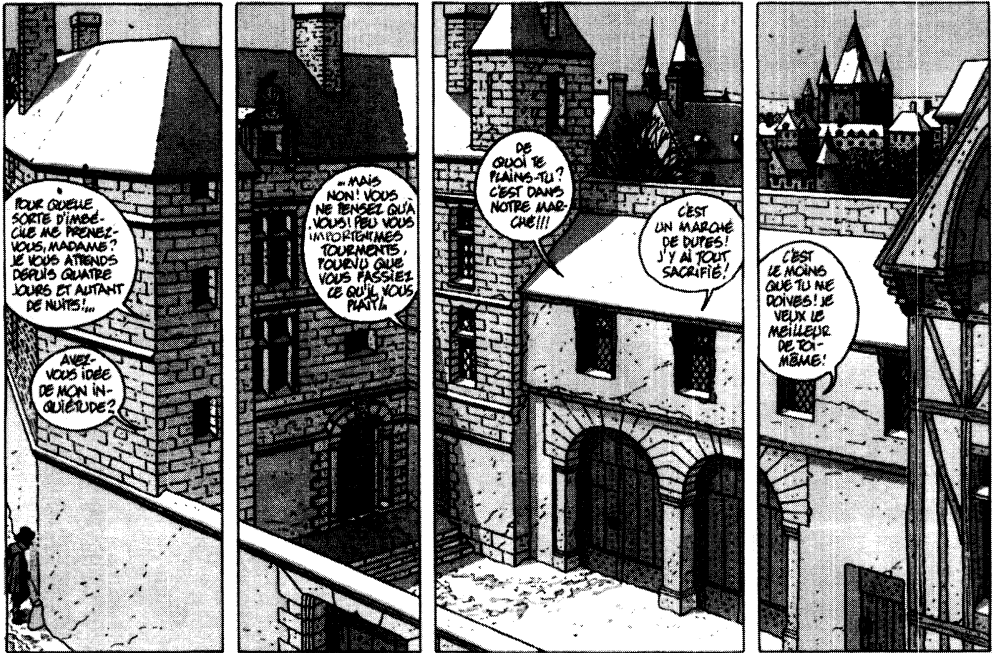
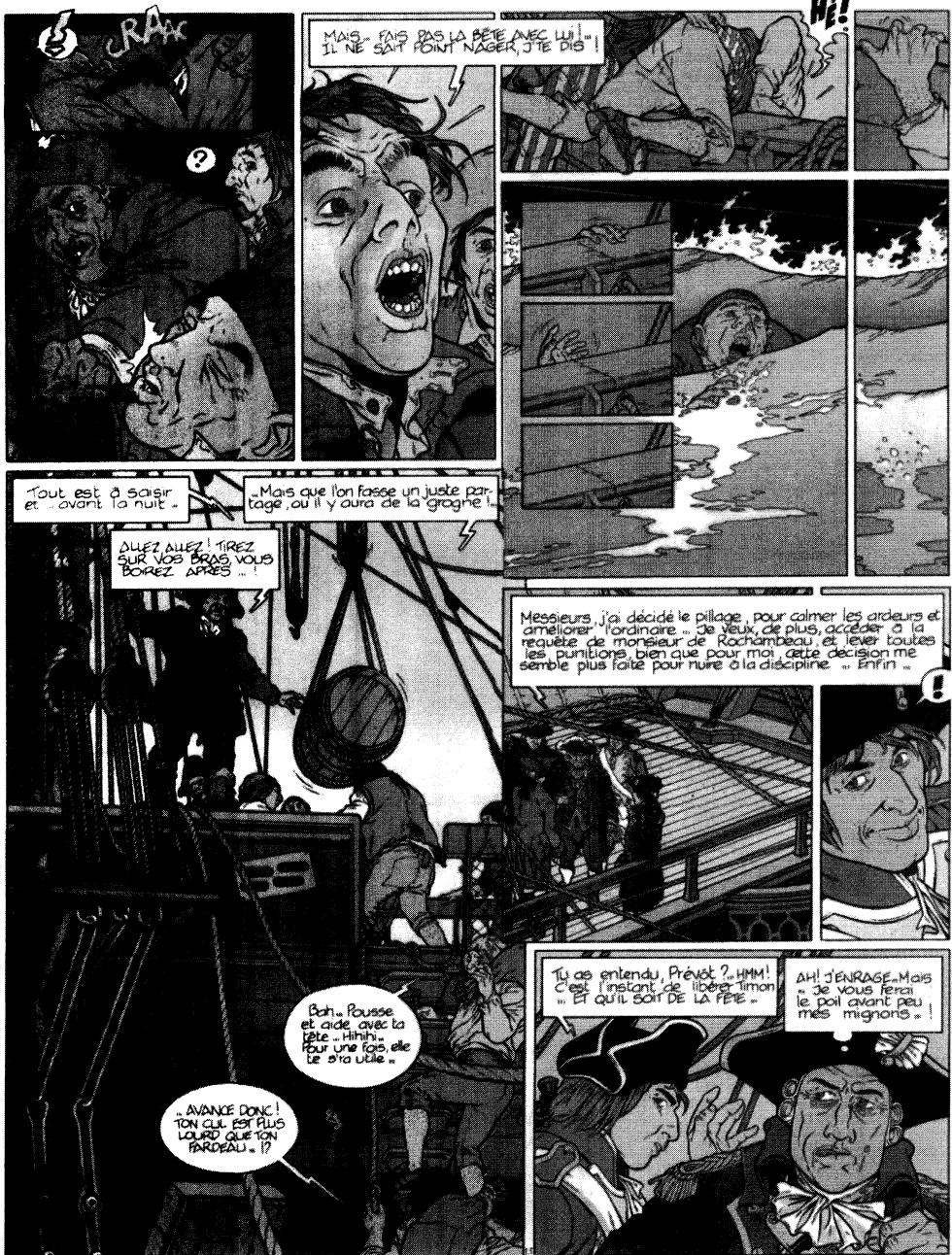


Illustration 3

Planche 15, tome 2 de *Timons des blés*



## Références

- BARDET et ARNOUX, *Timon des blés*, Grenoble, Glénat, 1986-1991 (4 tomes).
- BEAULIEU, Jean-Philippe, « Quelques considérations sur la bande dessinée historique des dernières années », dans *la Revue générale*, 4 (1993), p. 67-80.
- BOZZETTO, Roger, « Une bande dessinée de science-fiction. La série des *Valérien* », dans *Europe*, 720 (1989), p. 112-119.
- CHAILLET, Jacques, *Vasco*, Bruxelles, Éd. du Lombard. Cette série, publiée depuis 1983, comporte 14 tomes jusqu'à maintenant.
- CLAVEL, Bernard et Malik, *la Saison des loups*, Bruxelles, Claude Lefrancq, 1989.
- CONVARD et VERNAL, *Cronach de Morganloup*, Bruxelles, Éditions du Lombard 1987-1988 (2 tomes).
- COTHIAS et JUILLARD, *les Sept vies de l'épervier*, Grenoble, Glénat. Cette série, publiée depuis 1983, comporte 7 tomes jusqu'à maintenant.
- DUBOIS, Jean-Paul, *Edgar P. Jacobs : « La Marque jaune »*, Bruxelles, Éditions Labor, 1989.
- FRESNAULT-DERUELLE, Pierre, *la Bande dessinée*, Paris, Hachette, 1972.
- — —, *Récit et discours par la bande*, Paris, Hachette, 1977.
- FUNCKEN, L. et F., *le Chevalier blanc*, Bruxelles, Éditions du Lombard, 1983 [1953].
- LENNE, Gérard, *Blake, Jacobs et Mortimer*, Paris, Librairie Séguier-Archimbaud, 1988.
- MARTIN, Jacques, *Alix : la Griffes noire*, Bruxelles, Éditions du Lombard, 1959 (rééd. Tournai, Casterman, 1965).
- MÉZIÈRES, Jean-Claude et P. CRISPIN, *Valérien : les Héros de l'équinoxe*, Paris, Dargaud, 1978.
- PEETERS, Benoît, *Case, planche, récit*, Tournai, Casterman, 1991.
- ROSINSKI et VAN HAMME, *Thorgal : le Pays Quâ*, Bruxelles, Éditions du Lombard, 1986.
- SADOUL, Jacques, *93 ans de BD*, Paris, J'ai Lu, 1989.