Document généré le 13 juil. 2025 03:24

Liberté

La bande dessinée

Raymond Plante

Volume 16, numéro 4 (94), juillet–août 1974

URI : https://id.erudit.org/iderudit/31467ac

Aller au sommaire du numéro

Éditeur(s)

Collectif Liberté

ISSN

0024-2020 (imprimé)
1923-0915 (numérique)

Découvrir la revue

Citer cet article

Plante, R. (1974). La bande dessinée. *Liberté*, *16*(4), 153–158.

Tous droits réservés © Publications Gaëtan Lévesque, 1974

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne.

https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/

Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche.

https://www.erudit.org/fr/

La bande dessinée

1. Druillet : vision d'un monde et du temps qui meurent

Souvent le ciel ressemble à la nuit. Comme s'il veillait sur un monde éteint. D'autres fois le ciel est en fusion. Rouge, orange, brûlant, éclatant. Comme si le feu décidait soudain de précipiter la fin des hommes. D'autres fois encore le ciel est vert. Calme peut-être mais sans espoir. De toute façon, ce ciel n'est jamais du bleu connu. C'est qu'il n'est plus tranquille. Il sait trop l'hécatombe prochaine. D'ailleurs il porte les oiseaux de la mort en son ventre. Vous pouvez les voir, en vol, constamment. Et puis toute cette histoire ne s'appelle-t-elle pas *Yragaël ou la fin des temps*[1]. Et puis ne dit-elle pas aussi :

> *Ceci est l'histoire de la chute du tout dernier empire sur la Terre, de l'ultime domaine à porter encore l'empreinte des dieux créateurs qui assistèrent à l'éclosion de l'univers.*
>
> (. . .)
>
> *Ceci est l'histoire d'Yragaël, porteur de la vision, héritier du trône de Spharaïn et de sa lutte effrayante et triste contre son frère-fou Saber d'Irismonde.*
>
> *Ceci est la ballade du plus fragile et terrifiant amour que jamais un mâle noble porta à une magicienne.*
>
> *Et ceci est aussi le récit de la fin des hommes.*
>
> *(Planche 35)*

1/ *Yragaël ou la fin des temps*, texte : Michel Demuth, dessin : Philippe Druillet, collection "Histoires fantastiques", Dargaud éditeur, 61 planches.

Comparée à la bande dessinée classique, normale, celle qui nous présente des aventures de toute sorte, soit, mais qui reste encadrée, les événements suivant leur cours d'une case à l'autre, d'une planche à l'autre ; comparée à cette bande dessinée, l'entreprise de Druillet est anarchique. Elle prend l'allure d'une explosion, la forme d'un flot de lave qui se répand. Ainsi le dessin brise son contenant classique. Il devient tableau, tapisserie. Il s'étend souvent sur une planche entière, parfois même deux planches, sans cadre comme si tout se continuait à l'extérieur de la page, au-delà du livre, hors de ce qui est dit. Et ce dessin géant fourmille de détails minuscules, comme de petits instants fragiles, comme des petites actions impuissantes dans le fracas du tout. Ici, la parole est souvent absente. Ou elle se mêle au dessin, devient dessin. Il n'y a que peu d'espaces véritablement réservés aux mots, peu de bulles et d'espaces diégétiques. Les mots eux-mêmes, comme nous l'indique assez clairement la citation déjà donnée, sont dans la tonalité d'un long chant qui ressemble à l'Apocalypse de Jean. Froide, la parole donne en fait la version parlée de ce qui se passe, elle annonce aussi ce qui doit venir. Pas d'onomatopées non plus. Le dessin, les visages, les bouches, surtout les bouches, expriment le cri, le délire. Il nous semble d'ailleurs entendre, derrière l'épais silence de ceux qui sentent la fin prochaine de leur monde, les hurlements, les grincements, les rires mêmes de ceux qui meurent. En somme, Druillet fouille « l'indicible tissu du temps ». On ne sait plus trop si ses créatures monstrueuses habitent la pré-histoire ou ce que l'on pourrait appeler la posthistoire. De toute façon, Yragaël n'est que le premier tome de cette fin des temps... un autre suivra où le monde s'abolira définitivement, dans l'esprit de son créateur, du moins.

Vuzz[2], du même dessinateur (ici, il a également imaginé le scénario alors que nous devions le texte de l'album précédent à Demuth) est de forme un peu plus classique. Le héros, Vuzz, demeure un personnage monstrueux — crâne difforme,

---

2/ *Vuzz*, texte et dessin : Philippe Druillet, collection Phénix, Dargaud éditeur, 64 pages.

bouche immense, nez minuscule, yeux bridés — et semble circuler en des espaces défigurés. Cet album rapporte des épisodes de son curieux voyage ou encore de sa curieuse existence. Des pénis jaillissent de la terre, grandissent et éclatent, des belles-aux-bois-dormant se transforment en pourriture dès qu'il les a pénétrées. Ici, peu de paroles encore, mais de nombreuses onomatopées qui viennent secouer le dessin et souligner l'éclatement des choses. Et l'éclat de rire du héros le ramène à sa limite d'être cannibale qui ne s'articule que par instinct, ne gardant que quelques lueurs conscientes (moments des rires) comme s'il était le dernier des hommes satisfaits des dégâts qu'il sème.

2. Brindavoine : la quête impuissante de la tendresse et de la paix

Aujourd'hui, alors qu'un bon nombre de créateurs de bandes dessinées puisent leur inspiration dans le futur, y trouvant parfois une vie meilleure et souvent une fin des hommes plus imminente, il est assez intéressant de constater que Tardi a choisi de situer son histoire en 1914. Ainsi, au moment où débute *Adieu Brindavoine*[3], nous sommes à la veille du premier conflit mondial et, lorsque le héros est recueilli à bord d'un sous-marin russe, à la toute fin de son aventure, le monde vient tout juste d'entrer en guerre. Cela n'a toutefois pas empêché Lucien Brindavoine d'observer la haine des hommes. Reste que Tardi, à la fois scénariste et dessinateur de l'album, a su admirablement recréer cette époque jusqu'à maintenant peu exploitée — du moins à ma connaissance — par la bande dessinée actuelle, tout en donnant à son récit une allure très moderne, et ce à tous les niveaux (icônes, dialogues et structure globale de l'oeuvre, en passant par la couleur).

Si Brindavoine ne vit pas la grande guerre, il ne se trouve pas moins au centre d'une petite guerre qui n'est peut-être qu'un microcosme de l'autre. En fait, tous les personnages qui l'entourent (être de cauchemar, à quelques exceptions près, aussi monstrueux les uns que les autres) s'abîment et s'entretuent pour la possession de la fortune d'un certain Otto

3/ *Adieu Brindavoine*, texte et dessin : J. Tardi, Dargaud éditeur, 46 pages.

Linderberg, milliardaire relégué au rang d'automate à la suite d'un accident d'automobile. Ici encore, l'argent et le sang se mêlent et il est à remarquer que tous ces assoiffés n'hésitent nullement à se débarrasser de leurs semblables. Les personnages ont à peine le temps d'ébaucher une explication de leur rôle dans toute cette affaire qu'un revolver vient leur cracher sa haine au visage, qu'ils s'écroulent et se noient dans leur sang. De toute façon, cette rapidité tient au fait qu'ils jouent tous un rôle identique et qu'ils visent tous un but similaire. A ce niveau, le récit est brutal, tragique, désespéré, comme si chaque planche voulait bien montrer, selon la morale du regard, toute la haine qui ronge les hommes. Et Brindavoine, lui-même menacé mais sans haine, assiste impuissant à cette détérioration. Il faut souligner que ce jeune homme à chapeau melon et à lunettes sait rester calme (« cool »), révélant ainsi sa nature pacifique, phénomène rare quand une fortune est en jeu. Néanmoins, il refuse le sang. Ainsi, alors qu'il traverse le désert dans la vieille auto de Carplaesure, son ami du moment, le motocycliste fou vient lui tirer une balle dans le chapeau. Revolver à la main, Brindavoine pourrait se défendre, mais il admet ; « Désolé ! Ce n'est pas mon genre. » (Planche 11) Parmi les débris de ce cauchemar violent, Brindavoine fait donc figure de pur. En quête d'une paix ou d'un peu de tendresse, il n'aboutit qu'au désordre que provoque l'espoir d'une puissance financière. Et l'on sent bien que Lucien Brindavoine ne croit pas à la justice non plus. Il sait que l'homme ne se rétablira pas. Et il n'a rien du chevalier sans peur et sans reproche puisqu'il ne fait rien d'exceptionnel, connaissant d'avance l'inutilité des luttes. Individualiste parce que la haine qu'il a vue chez les hommes le condamne à la solitude, on comprend aisément sa remarque finale lorsqu'il apprend que la guerre vient d'éclater :

> *Encore une histoire de gros sous... Messieurs cette fois vous réglerez vos problèmes sans moi ! Je descends à la prochaine escale...* *(Planche 44)*

3. Chez Dupuis : de l'humour pour petits et grands enfants

Si une bonne partie de la production des éditions Dargaud s'adresse principalement aux adultes, les éditions Du-

puis, elles, demeurent fidèles au public jeune, celui qui lit le journal Spirou. Et, le printemps dernier, deux de leurs auteurs les plus prolifiques étaient de passage à Montréal : Franquin et Peyo. Bien sûr, il s'agissait d'une tournée de promotion, destinée à présenter au public d'ici les dernières publications de ces deux hommes.

Franquin est le créateur des héros très populaires que sont Spirou, toujours accompagné de son ami Fantasio, et l'incroyable Gaston Lagaffe. Les aventures de Spirou sont à la fois sérieuses et fantaisistes. Sérieuses, au sens où le duo Spirou-Fantasio représente le « Bien » qui doit défendre le monde contre les forces mauvaises. A ce niveau, la dernière aventure de Spirou et Fantasio, *Tora Torapa*[4], est assez significative. L'ennemi de Spirou qui est un groupe connu sous le nom du Triangle désire, selon son habitude, devenir maître du monde. Pour réaliser son désir, le trio a imaginé une arme fantastique : les moustiques. Et c'est ici qu'une portion de la fantaisie apparaît. Les « méchants », chez Spirou, ne sont jamais de simples gangsters. Ils ont des idées géniales. Ainsi, dans *Tora Torapa* (qui, soit dit en passant, est l'oeuvre de Fournier), un rayon émettant une onde à laquelle aucun moustique ne pourra résister doit attirer ces charmantes bestioles sur l'île de Tora Torapa. Là, elles seront nourries de bons quartiers de viande préalablement inoculés au curare. Bien gavés de ce poison, les moustiques seront ensuite attirés par le rayon vers la plus grosse base atomique du monde, détruisant là tous les hommes qui l'occupent et permettant au Triangle de devenir possesseur du monde. Bien sûr, Spirou et Fantasio viennent contrecarrer les plans du groupe, mais l'idée avait tout de même quelque chose de génial. Mais la fantaisie de ces aventures ne se perçoit pas que dans l'élaboration des plans de conquête du monde. Ces histoires sont parsemées de gags souvent transmis par des amis des héros. C'est ce qui amène une autre créature à la fois fantaisiste et fantastique de Franquin : le Marsupilami. L'album *Tembo tabou*[5]

4/ *Tora Torapa*, texte et dessin : Fournier, collection "Les Aventures de Spirou et Fantasio" no 23, Dupuis, 54 pages.

5/ *Tembo tabou*, texte et dessin : Franquin, collection "Les Aventures de Spirou et Fantasio" no 24, Dupuis, 46 pages.

rapporte quelques aventures de cet animal qui tient du singe, du chien (oreille + flair), du léopard (peau) et sûrement de l'homme (intelligence). De plus, il possède à peu près toutes les qualités du héros fort et drôle. Il a une longue queue qui peut aussi bien se transformer en poing qu'en ressort, selon qu'il veuille frapper un ennemi ou se déplacer gaiement. Et son nez, même s'il est noir, ressemble à celui d'un autre héros de Franquin, *le Géant de la gaffe*[6], Gaston.

Vêtu d'un col roulé, d'une paire de jeans ; pantoufles aux pieds et un tas d'idées dans la tête, Gaston a l'allure du génie inconscient. C'est un rêveur-inventeur, qui est sensé dépouiller le courrier chez Dupuis, mais qui occupe ses temps libres (c'est-à-dire ses heures de travail) à imaginer des trucs pratiques. Et le gag tient toujours à ce que le « truc pratique » se révèle plutôt nuisible dans le simple quotidien.

Peyo, lui, est le créateur de héros tout aussi fantaisistes mais bien différents de ceux de Franquin. Ainsi, les Schtroumpfs, petits lutins bleus au langage bizarre, connaissent dans l'album *Schtroumpf vert et vert schtroumpf*[7] de sérieuses difficultés. Les Schtrompfs du Nord et les Schtroumpfs du Sud sont en guerre. Pour identifier un tire-bouchon, doit-on dire un schtroumpf-bouchon ou un tire-schtroumpf ? C'est un problème ! Bien sûr, dans la bande dessinée, les problèmes de langue finissent par se solutionner, mais la situation demeure tout de même ambiguë, tant en Belgique, au Québec que chez les Schtroumpfs. Il y a aussi Benoît Brisefer, le petit garçon d'une force herculéenne sauf lorsqu'il est affligé d'un mauvais rhume, qui dans *Lady d'Olphine*[8] réussit à maîtriser une bonne bande de truands. En somme, ces histoires ont beau s'adresser aux enfants, elles n'en demeurent pas moins intéressantes pour les adultes. Du moins, pour ceux qui ont le goût de voir jusqu'où l'imagination peut aller tout en s'amusant.

RAYMOND PLANTE

6/ *Le Géant de la gaffe*, texte et dessin : Franquin, collection "Gaston" no 10, Dupuis, 54 pages.

7/ *Schtroumpf vert et vert Schtroumpf*, texte et dessin : Peyo et Y. Delporte, collection "Histoires de Schtroumpfs" 9ème série, Dupuis, 46 pages.

8/ *Lady D'Olphine*, scénario : Peyo et Delporte, dessin : Walthéry, collection "Benoît Brisefer" no 6, Dupuis, 54 pages.