



HAL
open science

La bande dessinée de fantasy : un genre français ?

Benoit Berthou

► **To cite this version:**

Benoit Berthou. La bande dessinée de fantasy : un genre français ?. Contemporary French and Francophone Studies, 2011, 15, pp.209-222. <10.1080/17409292.2011.557931>. <halshs-00851645>

HAL Id: halshs-00851645

<https://shs.hal.science/halshs-00851645v1>

Submitted on 15 Aug 2013

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



HAL Authorization

La bande dessinée de *fantasy* : un genre français ?

Benoît Berthou
Université Paris 13, LABSIC

L'idée même d'une « *fantasy* à la française » pose un problème intéressant la bande dessinée en son entier : comment appréhender la spécificité nationale d'un genre présent dans la quasi-totalité du monde ? Semblable étude ne fut en effet à notre connaissance jamais réalisée et est à peine évoquée dans la récente édition du *Dictionnaire mondial de la bande dessinée* signé Patrick Gaumer, et ce alors qu'elle soulève pourtant des questions essentielles quant au neuvième art européen. En effet, nous ne saurions situer cette spécificité du côté d'une antériorité : même si la scène française présente des séries de *fantasy* figurant parmi les plus anciennes du genre (comme par exemple *Thorgal* qui apparaît en 1977), celles-ci furent précédées par des œuvres américaines tel le *Prince Vaillant* d'Hal Foster qui date de 1937. Avancer l'idée d'une exclusivité serait également faire fausse route car, même si la production française est abondante et variée, elle ne saurait occulter l'existence de pléthoriques séries de *manga* comme *Fly* (37 volumes parus chez J'ai Lu), sans parler de phénomènes éditoriaux comme *Dragon Ball* (140 volumes publiés chez Glénat) ou *Naruto* (50 volumes chez Pika) dans lesquels abondent magie et toutes sortes de quêtes. Une temporalité ou des chiffres de production ne suffisent ainsi pas à expliquer une originalité tenant selon nous aux termes d'une rencontre entre le genre et une tradition propre à la bande dessinée « franco-belge ».

Neuvième art et *fantasy* : une rencontre fructueuse ?

Force est en effet de constater que rencontre il y a, car la bande dessinée européenne constitue un terrain empreint d'hospitalité pour une *fantasy* qui semble y avoir été accueillie de façon on ne peut plus enthousiaste. La production de bandes dessinées diffère radicalement sur ce point d'une production romanesque ressortant, à en croire Anne Besson, de « la domination effective, du côté de la production comme de la réception critique, du domaine anglophone »¹. La comparaison des publications des deux éditeurs français occupant au sein du genre une place hégémonique en atteste : alors que les 12 romans des éditions Bragelonne publiés en septembre 2010 sont l'œuvre de quatre auteurs américains, de quatre anglais, de deux français, d'un polonais et d'un écossais, les 11 bandes dessinées de l'éditeur Soleil publiées au même moment mobilisent 17 auteurs français, un espagnol, un italien et un américain. Ces chiffres pourraient être explicités au regard de plusieurs hypothèses (bande dessinée et roman relèvent-ils du même lectorat ?) mais esquissent un constat on ne peut plus clair : au sein du neuvième art, la *fantasy* ne relève nullement de ce que l'on a coutume d'appeler la « littérature étrangère » et il est loin le temps où le *Conan le barbare* de Marvel faisait office de seul représentant du genre.

Solidement installé au sein de la production française de bande dessinée, le genre semble même constituer l'un de ses éléments structurants comme en atteste la création de collections ou de labels. Se focalisant exclusivement sur la *fantasy*, ceux-ci proposent un large catalogue comme dans le cas des « Terres de légendes » des éditions Delcourt (plus de 230 titres dont *La Graine de folie* du lillois Emmanuel Civiello ou encore *Troll*

¹ Anne Besson, *La fantasy*, éditions Klincksieck, coll. « 50 questions », 2007, Paris, p. 10.

des rémois Jean-David Morvan, nicois Joann Sfar et parisien Olivier Boiscommun) ou de « Soleil Celtic » qui, créé en 2002, compte 33 séries et plus de 80 albums. Devant être régulièrement alimentées en « nouveautés », ces structures tentent de mettre en valeur les multiples facettes du genre. Le breton Jean-Luc Istin, auteur des populaires *Merlin* ou *Grimoire de féerie*, n'a ainsi cessé de varier les ouvrages publiés au sein de « Soleil Celtic », qu'il dirige, en faisant en sorte que ceux-ci prennent place dans des univers liés au patrimoine celte (*Les Druides*, réalisé avec Thiery Jigourel et Lamontagne), au cycle arthurien (*La Quête du Graal* de François Debois et Stéphane Bileau) ou aux légendes nordiques (*Odin* de Nicolas Jarry et Erwan Seure-Le Bihan).

La recherche d'une diversité tout autant thématique que graphique culmine certainement dans le cas d'un univers comme celui de *Donjon* qui constitue ce que nous pourrions appeler une « hypersérie ». Un même espace (un grand donjon flanqué de quatre tours noirs et proposant à des aventuriers toutes sortes de périls et d'adversaires, cf. fig. 1) est évoqué à travers plusieurs séries : « Poltron Minet », « Zénith » et « Crépuscule » retracent respectivement la naissance, l'apogée puis la fin du Donjon, alors que chaque album de « Donjon Monster » et de « Donjon Parade » se focalisent sur un ou plusieurs des nombreux personnages de l'univers ainsi créés. L'ensemble, conçu pour accueillir 500 livres (100 pour chacune des séries) systématiquement scénarisés par Joann Sfar et Lewis Trondheim, est confié à des dessinateurs fort différents (Christophe Blain, Boulet, Andréas, Blutch, Killofer...). Des personnages récurrents, tel Marvin (dragon végétarien refusant de tuer quiconque malgré ses indéniables talents de combattant), prennent ainsi des allures fort différentes : alors que Joann Sfar² lui prête une dentition proéminente, Jean-Christophe Menu l'affuble d'un museau effilé³ et Manu Larcenet d'un faciès ovale rendant le monstre presque sympathique⁴...

La *fantasy* : renouveau du feuilleton

Dans les exemples que nous donnons ci-dessus, la *fantasy* relève avant tout d'une forme : le feuilleton. Un imaginaire fait de trolls et de dragons permet en effet la création de dispositifs éditoriaux dans lesquels un livre ne saurait rester sans suite : chaque album constitue l'épisode d'un tout donnant lieu à *spin off* (série dérivée d'une série première, tel *Donjon Parade* qui introduit de nouveaux personnages dans un univers connu), *sequel* et *prequel* (séries prenant place à des époques postérieures et antérieures). L'existence d'un mode de production dans lequel toute parution est appelée à se décliner n'est ici nullement occultée : celui-ci est même pleinement revendiqué et le lecteur de *Donjon* est invité à s'approprier cette constante récurrence de personnages et de situations. Un site dédié à la création de Lewis Trondheim et Joann Sfar⁵ lui permet ainsi de signaler des « corrélations » (soit la reprise de mêmes situations au sein des différentes publications) ou de proposer des « théories » (qui s'appuient sur les multiples apparitions des personnages pour tenter d'expliquer leurs origines et devenir). Et les auteurs eux-mêmes semblent revendiquer implicitement un mode de création s'appuyant sur la répétition tout autant que sur l'imagination : le donjon est en effet une entreprise, possédant des « employés » et ayant vocation à accueillir toutes sortes de « clients » en

² Joann Sfar, Lewis Trondheim, *Cœur de canard*, « Donjon Zénith », Delcourt, 1998.

³ Joann Sfar, Lewis Trondheim (scénario), Jean-Christophe Menu (dessin), *Le Géant qui pleure*, « Donjon Monsters », Delcourt, 2001.

⁴ Joann Sfar, Lewis Trondheim (scénario), Manu Larcenet (dessin), *Un donjon de trop*, « Donjon Parade », Delcourt, 2000.

⁵ <http://bibou.org/donjon/>

mal de quêtes et de « monstres ».

Ainsi, personne n'est dupe : nous sommes face à une œuvre développant une *fantasy* tenant du parc d'attractions, et si – à en croire le conséquent succès de la série – la chose est bien admise, c'est sans doute parce qu'elle s'inscrit dans une tradition de publication propre au genre. Celui-ci est en effet présenté au grand public dans le cadre d'hebdomadaires (comme *Le Journal de Tintin*, cf. fig. 2) qui jouent, dans l'Europe des années 1960 et 1970, un rôle considérable dans la diffusion de la bande dessinée à travers ce que Greg, illustre rédacteur en chef du journal placé sous l'égide d'Hergé, nomme un « panaché » (« Dans ces fascicules, le sommaire était très simple : il y avait un cow-boy, un explorateur, un détective... »⁶). La publication accueille ainsi des récits de genre bien rodés privilégiant l'action (*Bernard Prince* d'Hermann et Greg, *Bruno Brazil* de Greg et William Vance), l'humour (*Modeste et Pompon* de Franquin, *Cubitius* de Dupla) ou des aventures volontiers historiques (*Alix* de Jacques Martin, *Buddy Longway* de Derib).

Les œuvres de *fantasy* vinrent compléter, et nullement bouleverser, ce dispositif ayant vocation à combler tous les désirs d'un large lectorat (« les jeunes de 7 à 77 ans », pour reprendre le célèbre slogan de *Tintin*). En attestent les propos d'un Jean Van Hamme qui, désireux d'intégrer la prestigieuse publication, se livre à un véritable calcul : « On a dès lors procédé par élimination. On s'est dit : "Bon, dans "Tintin", il y a déjà un pilote de course, il y a déjà un aviateur, il y a déjà un cow-boy, il y a déjà un aventurier moderne... Qu'est-ce qu'il n'y a PAS ?" »⁷ Le futur auteur du *Grand pouvoir du Chninkel* trouve en 1977 une réponse : « l'invention », avec Grzegorz Rosinski, de *Thorgal*, guerrier viking n'ayant de cesse de combattre depuis 33 ans de multiples créatures aux pouvoirs surnaturels. Et force est de constater que le personnage encouragea les vocations, car, en 1979, le sommaire de *Tintin* présente ainsi des séries comme *Rork* (personnage, imaginé par Andréas, spécialiste d'« anciennes écritures » lui permettant de se mesurer à toutes sortes de créatures surnaturelles), *Tetfol* (garçon, conçu par le scénariste et dessinateur Eric, élevé parmi les loups et bravant la magie au cours de nombreuses quêtes) ou encore *Hypérion* d'André-Paul Duchateau et Franz.

L'album de *fantasy*

Cette inscription dans le feuillet n'est pas sans conséquence puisqu'elle suppose l'adoption d'un mode de publication qui constitue sans doute l'une des singularités les plus évidentes de cette « *fantasy* à la française ». Son format est en effet caractéristique, la bande dessinée franco-belge privilégiant clairement la réalisation d'imprimés en couleurs de grande taille (format dit « in 4 ») alors que le neuvième art américain préfère des publications brochées de taille moyenne (dites « in 8 » et correspondant aux « nouveautés » littéraires) et que la bande dessinée japonaise produit couramment de petits fascicules (d'un format dit « in 12 », proche des « livres de poche ») généralement imprimés en noir et blanc. Cette « *fantasy* à la française » prend ainsi la forme d'« albums » présentant une faible pagination (généralement 48 ou 64 pages) mais dans lesquels la page contient une grande quantité d'informations. Une *fantasy* s'y déploie donc à travers un nombre réduit de plans qu'il s'agit d'organiser selon un découpage, c'est-à-dire une configuration des différentes cases et « strips » à l'intérieur de la « planche ». Cette étape essentielle peut se faire complexe et mobiliser cadres

⁶ Greg, propos recueilli par Hugues Dayez dans *Le Duel Tintin-Spirou*, Editions Luc Pire électronique, 2001, Bruxelles, p. 47.

⁷ Jean Van Hamme, propos recueilli par Hugues Dayez, *op. cit.*, p.166.

horizontaux, verticaux, carrés, voire trapézoïdaux, afin de mener une narration de façon « simple » (une seule action guide une série de plans) ou « en parallèle » (deux actions seront développées en alternance).

Un tel dispositif permet à l'auteur de juxtaposer de nombreux modes de construction de l'image puisqu'il est possible de mettre en valeur les actions des différents personnages à travers des cases contigües de tailles et de point de vue (contre-plongées, gros plan...) différents. L'œil du lecteur évolue ainsi au sein d'une structure complexe faisant usage de toutes sortes de moyens d'expression, au premier rang desquels figure la couleur. À l'instar d'un véritable classique de la « *fantasy* à la française », *La Quête de l'oiseau du temps* de Serge Le Tendre et Régis Loisel, il est possible d'avoir recours à toutes sortes de tonalités afin de conduire le récit. Sa temporalité peut faire l'objet d'un dispositif esthétique et lors de l'évocation du mythe (**cf. fig. 3**) structurant entièrement cette série de quatre albums, une analepse est ainsi soulignée par la juxtaposition d'une large case rectangulaire bleue occupant toute la largeur de la page et de trois cases verticales plus étroites parées de teintes ocres. Il en est de même de l'espace, la progression des héros dans le « pays des sept marches » reprenant le même procédé puisqu'aux contrées bleutées de « Gris-Grelets » et de leur « prince-sorcier » Shan Thung succèdent les teintes blanches de la « marche des voiles d'écume » puis celles fort lumineuses de la « marche des lèvres de sable »...

L'une des spécificités de cette « *fantasy* à la française » réside ainsi clairement dans ce que Duc nomme *L'Art de la BD*, c'est-à-dire un ensemble de « "trucs" qui font le *style* d'une histoire en images, lui donne [...] son brillant ou son pittoresque, sa saveur, son piquant »⁸. Et le neuvième art européen semble vouloir cultiver cette singularité, comme en atteste l'adoption dans de nombreuses œuvres de *fantasy* de procédés directement issus d'autres modes de production d'images. Tel est le cas d'une « couleur directe » consistant à peindre directement sur la « planche » dessinée par l'auteur plutôt qu'à confier à un tiers le soin de disposer des aplats de couleurs à l'intérieur des zones encrées. Les œuvres prennent alors l'apparence de peintures à l'huile (comme dans le cas de la série *Thorgal* que Grzegorz Rosinski choisit de réaliser de la sorte en l'an 2000, après 27 albums) ou d'aquarelles (à l'instar du premier travail d'Olivier Boiscommun, *Joe*, réalisé grâce à une technique du lavis consistant à diluer une couleur unique afin d'obtenir différentes intensités).

La *fantasy* : une émancipation

La « *fantasy* à la française » relèverait ainsi d'un savoir-faire, d'un « métier », et la tentation est grande de la considérer comme une forme de bande dessinée tournant le dos à toute forme d'avant-garde : « ce format classique [l'album] abritant une série d'héroïc-*fantasy* est devenue la norme absolue »⁹, écrit ainsi le fondateur d'une très innovante maison d'édition (L'Association), dénonçant avec véhémence le tournant mercantile et conformiste du genre. Bien qu'indubitablement fondée, cette position nous paraît par trop réductrice au regard de publications semblant faire de la *fantasy* l'instrument d'une véritable émancipation. Le genre permet en effet de passer outre les mœurs par trop policées de la bande dessinée franco-belge et de licencieuses ambitions d'auteur trouvent un adjuvant en la personne des mythes et récits fondateurs de notre civilisation. En atteste, à en croire son scénariste (Jean Van Hamme), le cas de Paul Cuvelier, l'un des « quatre mousquetaires » (avec Hergé, Edgar P. Jacobs et Jacques

⁸ Duc, *L'Art de la BD*, Glénat, 1982, p. 3.

⁹ Jean-Christophe Menu, *Plates-bandes*, L'Association, 2005, p. 27.

Laudy) fondateurs du journal *Tintin* : « Cuvelier, qui avait toujours été sensible à la plastique féminine, avait fort envie de faire une bande dessinée de ce genre-là. [...] Je lui ai fait une proposition qui tournait autour de la mythologie, parce que, qui dit mythologie, dit nudité... Ça a démarré comme ça et a donné *Epoxy*. »¹⁰

Homosexualité (avec Hipolyte, reine des Amazones), sexualité de groupe (lors des Anthestéries organisées par Dionysos) et même zoophilie (en s'accouplant avec un Zeus prenant l'apparence d'un taureau) : tous les poncifs de la littérature érotique sont ici convoqués pour retracer les aventures d'une héroïne bravant les maléfices de centaures, cyclopes et autres divinités... Nous sommes face à une véritable *erotic fantasy* qui n'a rien d'anodin : faire la promotion d'une nouvelle image du corps offre en effet d'inscrire la bande dessinée dans un public autre que les seuls enfants et de passer outre une pratique de la censure et de l'auto-censure dont Thierry Crépin et Thierry Groensteen ont mis en évidence les tenants et aboutissants¹¹. Le genre peut être vu comme le vecteur d'une forme de contestation, comme en témoigne la place qu'il occupe, à côté de l'érotisme et d'autres littératures de l'imaginaire, au sein de publications entendant inaugurer de nouvelles voies au sein du neuvième art européen. Tel est notamment le cas de *Métal Hurlant* fondée en 1975 par des Philippe Druillet, Moebius et Jean-Pierre Dionnet, qui « travaillèrent comme des bêtes, perdant le boire et le manger, s'éveillant la nuit pour noter leurs cauchemars » afin « d'étaler complaisamment leurs phantasmes putrides »¹².

Les « Mystères de l'érotisme » de Moebius y côtoient d'immenses chauves-souris perdues dans l'hyperespace (« Approche sur Centauri », de Druillet et Moebius), des légions traversant des contrées escarpées pour gagner une ville ayant le pouvoir d'occire ses habitants (*Les Armées du conquérant* de Jean-Claude Gal et Dionnet) et un surnaturel « pays de nulle part » (« Cid-Opey », premier épisode de *Den* de Richard Corben). Dans cette dernière œuvre, une omniprésente nudité est ainsi l'occasion d'une véritable parade qui n'est pas sans rappeler la statuaire grecque (cf. **fig 4**) : « se balad[ant] la boutique au vent »¹³ au milieu d'un désert peuplé d'hommes-lézards et encombré de fantastiques édifices, le héros est représenté biceps gonflés ou pectoraux saillants, et si les corps sont parfois voilés, c'est grâce à un large usage du drapé et de toutes sortes de masques ou de coiffes qui ne sont pas sans rappeler la tragédie antique. La *fantasy* semble ici verser dans une sorte de grotesque anatomique (musculatures, seins, pénis arborant des dimensions hors du commun) comme pour mieux signifier que nous sommes dans une bande dessinée « incarnée », soucieuse de mettre en valeur plus que d'occulter les organismes.

Pour un autre langage du neuvième art

Le corps ne saurait ici être réduit à la simple représentation en pied des personnages ou créatures mobilisées par le récit. Il est à l'inverse présenté comme quelque chose possédant une valeur en soi et l'action fait ainsi une place à l'exploration des sensations que procure l'organisme : surprise (lorsque Den découvre de « l'instinct, des réflexes, beaucoup de force »¹⁴ dans le nouveau corps qu'il habite), besoin (faim et soif

¹⁰ Jean Van Hamme, *Ibid.*, p. 162.

¹¹ Thierry Crépin et Thierry Groensteen (dir.), « On tue à chaque page. » *La loi de 1949 sur les publications destinées à la jeunesse*, éditions du Temps, 1999.

¹² Jean-Pierre Dionnet, « Editio », *Métal Hurlant*, n° 1, Les Humanoïdes Associés, 1^{er} janvier 1975.

¹³ Richard Corben, *Den. Seconde époque*, Les Humanoïdes Associés, 1983, p. 8.

¹⁴ Richard Corben, *Den*, Les Humanoïdes Associés, 1981, p. 17.

l'obligeant à chasser et s'abreuver dans une fantasque fontaine), vulnérabilité (de nombreuses armes menaçant sa peau désormais nue), désir (celle du héros s'éveillant à la vue d'une mystérieuse femme)... Lieu d'une intense activité passant par la violence d'affrontements contre des puissances démoniaques ou par l'exercice de la sexualité avec sa comparse Kay, le corps de *Den* diffère radicalement de ceux d'aventuriers ayant au même moment les honneurs du journal *Tintin*. Bernard Prince (Greg, Hermann) et Bob Morane (Vernes, Vance) arborent ainsi tous deux d'impeccables costumes finissant invariablement par constituer de pitoyables haillons, et disposent d'organismes conçus pour ne jamais être mus par quelque nécessité que ce soit (à l'exception peut-être de la soif, tourment fort récurrent).

Une œuvre de *fantasy* semble ainsi vouloir se situer au-delà d'une conception du langage de la bande dessinée qu'illustrèrent parfaitement ces lignes de Claude Brémond tirées d'un article datant de 1968 et précédant donc l'émergence de la *fantasy*: « Le trait graphique signifie un élément postural, gestuel, physiologique qui signifie lui-même, seul ou combiné à d'autres, un instant vécu du personnage [qui] deviendra enfin un des éléments signifiants de l'histoire racontée. »¹⁵ Le propre d'un travail comme *Den* est en effet de ne pas ordonner l'ensemble des représentations autour de la recherche d'une signification puisque le personnage n'y est pas pensé sur le mode de la « marionnette graphique »¹⁶ qu'évoque Harry Morgan et que le dessin ne relève pas des strictes nécessités du récit et de « l'histoire racontée ». À un « postural » relevant clairement d'un enjeu esthétique répond en effet un paysage nullement pensé sur le mode d'un décor qui participerait avant tout d'une information narrative. Une simple comparaison entre la luxuriante forêt – encombrée de toutes sortes de végétaux et parée de reflets aux teintes les plus diverses – de *Den. Seconde époque* et la nature réduite à quelques traits encrés et d'aplats de couleurs d'une série comme le *Jonathan* de Cosey, suffit à s'en persuader.

Le propre d'une certaine « *fantasy* à la française » revient ainsi à penser une bande dessinée se situant au-delà de toute « économie de moyens », aux antipodes d'autres modes de création : « L'une des premières qualités du dessin hergéen est sa parfaite lisibilité, son apparente simplicité. Cette transparence nous ferait presque oublier qu'Hergé *dessine* »¹⁷. L'œuvre de l'auteur de *Tintin*, ici présentée par Thierry Groensteen, fait effectivement figure de contre-exemple vis-à-vis de travaux qui entendent éradiquer la possibilité de semblable « oubli » et instituer une omniprésence du « dessin ». Tel est le cas, parmi les productions contemporaines, du travail d'Olivier Ledroit et, par exemple, des cinq premiers tomes de *Chroniques de la lune noire* (cf. **fig 5**), dans lesquels l'auteur prend le parti d'une véritable profusion graphique. La représentation de la magie passe ici par d'innombrables tracés enveloppant les personnages engagés dans l'action. Amples volutes, larges arabesques, faisceaux colorés, serpentins et autres lignes brisées : autant d'éléments récurrents au sein d'une bande dessinée relevant d'un registre que nous pourrions qualifier d'« épique » tant il fait un large usage de procédés « d'amplification » tels que l'hyperbole ou l'accumulation.

La *fantasy* : plus qu'un imaginaire ?

Une « *fantasy* à la française » débouche ce faisant sur une singularité esthétique

¹⁵ Claude Brémond, « Pour un gestuaire des bandes dessinées », dans *Langages. Pratiques et langages gestuels*, 3e année, n° 10, p. 94.

¹⁶ Harry Morgan, *Principes des littératures dessinées*, éditions de l'an 2, 2003, p. 281.

¹⁷ Thierry Groensteen, *Asterix, Barbarella et Cie*, Somogy-Centre National de la Bande Dessinée et de l'Image, 2000, p. 56.

que l'on ne rencontre guère dans *manga* ou *comics* (à l'exception peut-être de la puissante œuvre de Neil Gaiman¹⁸) : le « dessin » tend à investir toute la surface de la planche, comme si aucun espace ne devait rester vierge et se situer au-delà d'une volonté d'inscription. Il s'agit presque, pour reprendre une formule d'Henri Van Lier, d'éradiquer le « blanc nul de la page imprimée »¹⁹ : l'espace séparant traditionnellement les cases est ainsi volontiers occulté, ainsi qu'une marge marquant couramment la limite de ce que Thierry Groensteen nomme un « multcadre », c'est-à-dire un agencement de vignettes qui renvoie instinctivement le lecteur « non à telle page de bande dessinée particulière, mais à LA bande dessinée en soi, au dispositif sur lequel se fonde son langage. »²⁰ Foin « d'en soi » ou de « langage » du neuvième art prenant la forme d'un quelconque quadrillage : en préférant la courbe et l'opulence d'éléments graphiques à la ligne et l'agencement d'informations « utiles » au récit, la *fantasy* renvoie tout autant à un genre qu'à un effort pour se situer au-delà de la canonique définition d'un mode d'expression.

Nombre d'auteurs trouvent ainsi dans la forme de l'épopée l'occasion de passer outre une bande dessinée pensée en terme de « lisibilité ». Tel est notamment le cas de Philippe Druillet et des trois tomes composant *Salammbô*, puisque le récit des exploits guerriers du terrible Mathô rend caduques nombre de concepts inhérents au neuvième art (*cf. fig. 6*). La notion de « case » est difficilement pertinente dans le cadre de planches dans lesquelles la représentation de hordes s'affrontant occupe couramment tout l'espace de la page. À peine pris en charge par la structure que forment les différentes vignettes, l'œil s'égaré dans d'innombrables détails volontiers organisés autour des menaçantes lignes des armes blanches ; et la représentation de batailles est souvent agrémentée de figures isolées dans la marge, faisant parfois office de « totems »²¹ qui accompagnent le récit sans y participer vraiment. De même, un élément comme le « phylactère » ou la « bulle », qui relève selon Thierry Groensteen « de la gestion de l'espace, et contribue de façon déterminante à diriger le regard du lecteur »²², est délaissé par l'auteur : il lui préfère des planches muettes ou l'usage d'encadrés (dits « récitatifs ») contenant un texte qui n'est pas attribué à un personnage, comme pour mieux souligner le fait qu'un héroïsme collectif ne saurait user d'un mode de communication aussi limité que le dialogue.

Cette œuvre nous invite donc à énoncer une dernière spécificité de la « *fantasy* à la française » : le genre ne se contente pas de proposer « un état des choses possible, mais non avéré (un « monde fictionnel ») »²³ ; il s'impose comme la capacité de relecture de l'un des « classiques » de la littérature française. *Salammbô* est l'occasion de se confronter à un « mur à escalader » en la personne du texte de Gustave Flaubert qui est « respecté intégralement, parfois adapté, et n'hésitons pas à plonger dans le sacrilège, suivant la nécessité totalement réécrit ! »²⁴ et surtout, pourrions nous ajouter, revu à l'aune d'un mode d'expression faisant la part belle à l'héroïsme et au surnaturel. Des chapitres comme « Hannon » et « La bataille du Macar » occupent ainsi la majeure partie des deuxièmes et troisièmes tomes de l'œuvre d'un Druillet se plaisant à représenter les

¹⁸ Voir notamment la série des *Sandman*, publiée aux Etats-Unis par le label Vertigo et repris en France chez Delcourt.

¹⁹ Henri Van Lier, « La bande dessinée, une comogonie dure », dans Thierry Groensteen (dir.), *Bande dessinée, récit et modernité*, Futuropolis-CNBDI, 1988, p. 5.

²⁰ Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, Presses Universitaires de France, 2006, p. 36.

²¹ Philippe Druillet, *Les Univers de Druillet*, Albin Michel, 2003, p. 11.

²² Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée, op. cit.*, p. 79.

²³ Anne Besson, *La Fantasy, op. cit.*, p. 143.

²⁴ Philippe Druillet, *Salammbô* (tome 1), Dargaud, 1982, avant-propos.

éléphants, dont Mâtho fait garnir « leur poitrail, dorer leurs défenses, élargir leurs tours »²⁵, comme de fantastiques créatures guidant une multitude barbare. Parfois vu, aux dires d'Henri Thomas, comme une « grande erreur de Flaubert » versant dans un « excès de splendeur et de vacarme [accusant] l'épuisement de son auteur »²⁶, ce livre devient l'occasion pour la bande dessinée française de *fantasy* de s'affirmer comme un genre susceptible de conférer par l'image une seconde vie à une « image oubliée »²⁷ de notre patrimoine.

Figure 1. Joann Sfar, Lewis Trondheim (scénario) et Manu Larcenet (dessin), *Un Donjon de trop*, « Donjon Parade », Delcourt, 2000, p. 6.

Figure 2. Couverture de Grzegorz Rosinski pour l'hebdomadaire *Tintin* (édition française), n°251, 27 juin 1980.

Figure 3. Serge Le Tendre (scénario) et Régis Loisel (dessin), *La Quête de l'oiseau du temps* (édition intégrale), Dargaud, 1992, p. 16.

Figure 4. Richard Corben, *Den*, Les Humanoïdes Associés, 1981, p. 32.

Figure 5. François Froideval (scénario) et Olivier Ledroit (dessin), *Le Vent des dragons* (*Chroniques de la lune noire*, tome 2), Dargaud, 1994, p. 26 (détail).

Figure 6. Gustave Flaubert, Philippe Druillet, *Carthage* (*Salambô*, tome 2), Dargaud, 1982.

²⁵ Gustave Flaubert, *Salammô*, Gallimard, « Folio », 1984, p. 164.

²⁶ Henri Thomas, « Flaubert et les démons puniques », dans Gustave Flaubert, *Salammô*, *op. cit.*, p. 7.

²⁷ Philippe Druillet, *Salammô* (tome 1), *op. cit.*