

Compte rendu de Sébastien Laffage-Cosnier, Christian Vivier, Julien Fuchs (dir.), « Bande dessinée, jeunesses et activités corporelles », Agora débats/jeunesses, n°78, 2018, 170 p., Paris, Presses de Sciences Po, ISBN: 9782724635317.

Nessrine Naccach

- 1 Aujourd'hui, les liens entre bande dessinée (BD) et jeunesse sont très forts¹ : la lecture préférée des jeunes est à 64 % la « littérature dessinée »². Après de longues années de stigmatisation de la BD (perçue comme une lecture facile à faible valeur pédagogique), ce genre littéraire est entré timidement dans les salles de classe à partir des années 1970-1980 et s'est révélé être « un médium de premier plan pour l'éducation de la jeunesse » (p. 43). En ce sens, la lecture de ce numéro nous éclaire sur le rôle éducatif du neuvième art. Fruit d'un appel à contribution, le dossier entend mettre l'accent sur la présence récurrente du corps des jeunes et des activités physiques dans la BD. Les cinq articles explorent aussi bien les processus de production de modèles corporels pour la jeunesse que les mécanismes de réception des représentations du corps des jeunes que véhicule la BD. Ils couvrent divers champs géographiques, sur une période qui va de l'entre-deux-guerres au début du XXI^e siècle.
- 2 Deux historiens de l'éducation physique, Emmanuel Auvray et Yohann Fortune, s'intéressent à l'album illustré³ *Pierrot sportif*, publié en 1930 et destiné aux adolescents issus de la bourgeoisie catholique. Selon les deux auteurs, cet album visait à inculquer aux jeunes garçons une formation physique imprégnée des valeurs chrétiennes et de la philosophie aristotélicienne⁴. *Pierrot sportif* constituerait un médium culturel qui transmet un exemple de formation physique, incarné par le personnage de Pierre. En accordant une attention particulière à la relation dessin-texte (inspirée de la réflexion de Laurent Gervereau sur le mode d'emploi de la BD⁵), les auteurs examinent ce que doit être un garçon sportif, sain de corps et d'esprit, dans la période de l'entre-deux-guerres « marquée par le discours hygiéniste et social » (p. 52). Constitué de narrations graphiques où se mêlent les jeux de vacances, les conseils pour une éducation physique modérée et différentes analyses des sports individuels et collectifs, *Pierrot sportif* ambitionne de développer chez les jeunes hommes un esprit de chrétienté, de sagesse et de partage. De l'analyse des valeurs et des conseils véhiculés par l'album, il ressort que le modèle du sportif s'articule autour d'une conception raisonnée de la pratique physique, loin des méfaits de l'inactivité et des excès du sport. Le but est de proposer aux garçons, qui ont parfois souffert

des traumatismes de la Première Guerre mondiale, des conseils et des repères pour un meilleur équilibre aussi bien dans la pratique sportive que dans la vie courante. L'article se clôt sur une remarque pertinente, concernant Lisette, journal pour jeunes filles dans le même esprit que Pierrot mais dont les types de contenus diffèrent. Aux jeunes filles, on ne suggère que quelques jeux et sports auxquels elles peuvent s'adonner, comme le tennis, qui est surtout l'occasion d'« apprendre à confectionner des robes ». Les auteurs rappellent à juste titre que ce constat n'est pas surprenant pour l'époque, où l'on considère que les filles doivent surtout se préparer à leur futur rôle d'épouse et de mère.

- 3 De son côté, Vincent Marie se penche sur *En même temps que la jeunesse* (2011) de Jean Harambat et explore d'une part le choix de l'autobiographie pour mettre en scène la jeunesse d'un héros de l'ovale, et d'autre part la manière dont l'auteur raconte en dessins ce qu'il appelle un « rugby de petites choses ». Le rugby serait non seulement le miroir et le moteur d'une aventure autobiographique mais aussi « une vaste ouverture sur le monde, très précieuse et très rare pour un jeune homme » (p. 111). Conçue comme un carnet de bord ponctué de rencontres qui forment l'identité du personnage, la BD d'Harambat apporte une nouvelle dimension aux œuvres rugbystiques, jusqu'ici construites essentiellement à partir de biographies ou de récits de championnats⁶. Dans son œuvre graphique, le bédéiste démontre que le rugby « n'est pas la guerre » (p. 114). Au contraire, c'est un sport qui transmet aux jeunes des valeurs comme la responsabilité, la maîtrise de soi et la discipline. Vincent Marie souligne la portée pédagogique du dessin, dans la mesure où il y a une sorte d'apprentissage du jeu dont la BD invite à s'approprier le modèle.
- 4 Pierrick Desfontaine, Prune Mesyngier et Jean-Nicolas Renaud proposent une analyse du personnage de Thorgal, fruit de la rencontre entre le scénariste belge Jean Van Hamme et le dessinateur polonais Grzegorz Rosiński. Exploitant un corpus constitué des 29 albums, publiés entre 1980 et 2006, les auteurs s'intéressent au modèle de virilité « douce »⁷ incarné par Thorgal, personnage complexe qui combine de façon subtile les images de l'aventurier, du mari aimant et du père de famille dévoué. L'étude de ce personnage permet de saisir les valeurs pédagogiques qu'il véhicule dans une société marquée par la perte de repères. Outre ses qualités physiques (musculature et force combative) et morales (empathie, humanisme), ce héros exemplaire génère chez ses jeunes lecteurs « une zone de haute pression imaginaire »⁸.
- 5 En se concentrant sur le manga japonais, Bounthavy Suvilay cherche à comprendre comment ce genre littéraire participe à la promotion des activités physiques auprès des jeunes au Japon. L'activité physique est le thème central du supokon⁹. Ces mangas de sport véhiculent une image singulière du corps des jeunes athlètes

(basketballeurs dans Slam Dunk ou volleyballeurs dans Haikyû ! !) soumis à des entraînements et à des matchs intenses. Ces épreuves sont censées consolider l'esprit d'équipe et la détermination que requiert la victoire. Le supokon bénéficie d'une large diffusion par le biais du media mix¹⁰ qui touche une grande majorité de l'audience jeune. Ce manga met en récit une formation du « héros sportif » qui « sert de fiction didactique permettant à la fois de refléter des activités réelles et de recruter de nouveaux pratiquants » (p. 139). En 2010, la fédération japonaise de basketball a d'ailleurs reconnu le rôle du manga Slam Dunk dans la popularité de ce sport.

6 En réactivant le concept d'autorité¹¹, et à partir des personnages de Violette¹² et de Céline et Blanche¹³, Camille Roelens étudie le traitement et la mise en scène du corps de jeunes femmes chez Jean-Claude Servais. Violette est une femme qui vit de braconnages dans une forêt ardennaise. De ses activités (chasse, travaux artisanaux), se dégage le portrait d'une femme accomplie et libre, qui se sert de son corps pour travailler et s'émanciper. Montrée dans de nombreuses scènes de violence, Violette reçoit des coups et en donne (par exemple, elle se bat à coups de poing avec une rivale de lit). Sa violence se manifeste dès que quelqu'un s'oppose à sa liberté. Le profil de Céline et de Blanche est fort différent (issues de familles aisées et cultivées, elles ne vivent pas dans la révolte), tout comme l'est leur rapport au corps. Ces jeunes filles ne rompent pas avec le monde mais se l'approprient pour s'y chercher. Chez Servais, la jeunesse, porteuse de transformations, est souvent confrontée à des figures masculines qui incarnent la tradition, la domination sociale et/ou masculine voire coloniale. Par ailleurs, « l'usage de la nudité juvénile dans un propos "contestataire" » (p. 97) témoigne de l'importance du corps, considéré pour ces jeunes femmes comme « la plume avec laquelle elles commencent elles-mêmes une histoire » (p. 101).

7 À la lecture de ce numéro, on se rend compte que la figure féminine reste mise à l'écart. Sur les cinq articles, un seul en parle. Plus encore, toutes les contributions s'appuient sur des BD écrites et/ou dessinées par des hommes. Malgré une production foisonnante, mais relativement récente, la visibilité des femmes auteures de BD reste faible. Cependant, en offrant une approche transnationale des pratiques corporelles dans la bande dessinée, le dossier a le mérite de rappeler la portée pédagogique de ce médium.

Notes

1 Selon les résultats de l'enquête de 2011, menée en France par la Bibliothèque publique d'information (BPI) et le département des études, de la prospective et

des statistiques (DEPS) du ministère de la Culture, les 11-14 ans constituent la plus importante part des lecteurs de BD.

- 2 Voir Thierry Groensteen, *La bande dessinée. Mode d'emploi*, Bruxelles, Les Impressions nouvelles, 2007, p. 7.
- 3 L'album illustré se distingue de la BD : c'est « un livre qui combine le texte et l'image dans un rapport nécessaire, voire insécable pour une partie d'entre eux », Isabelle Nières-Chevrel, Jean Perrot (dir.), *Dictionnaire du livre de jeunesse*, Paris, Cercle de la librairie, 2013.
- 4 Plus particulièrement, l'éthique de la mesure qui se situe entre deux excès, pour accéder au bien-être personnel tout en faisant le bien autour de soi.
- 5 Laurent Gervereau, *Voir, comprendre, analyser les images*, Paris, La Découverte, 1994.
- 6 Comme la série Top 14 éditée aux éditions Soleil Productions, dont le fondateur Mourad Boudjellal est aujourd'hui président du club de rugby de Toulon.
- 7 Qui consiste à maîtriser son corps comme ses émotions, contrairement à la virilité « agressive » mise en avant par son environnement viking.
- 8 Gilbert Durand, *Introduction à la mythologie. Mythes et sociétés*, Paris, Albin Michel, 1996, p. 17.
- 9 C'est la contraction de la prononciation japonaise de l'anglais sport comics et du japonais konjo-kei « motivation, dépassement de soi ».
- 10 Les mangas sont adaptés sur plusieurs supports : roman, jeu vidéo, long métrage, dessin animé (anime).
- 11 S'inspirant d'Hannah Arendt, de Marcel Gauchet et d'Alain Renaut, Camille Roelens présente l'autorité comme ce qui permet l'obéissance sans contrainte et rend acteur autonome celui qui obéit.
- 12 Jean-Claude Servais, *Tendre Violette*, Bruxelles, Casterman, 1982.
- 13 Jean-Claude Servais, *Les Chemins de Compostelle*, t. 1 et t. 2, Charleroi, Dupuis, 2015.