

Bande dessinée

La **bande dessinée** (appelée souvent par l'acronyme **BD**, ou **bédé**) est un art, souvent désigné comme le *neuvième art* d'après une série d'articles *Neuvième Art, musée de la bande dessinée* parue sous la signature de Morris dans le journal de Spirou^[1]. Cette classification a été reprise et popularisée par Francis Lacassin dans son livre *Pour un neuvième art, la bande dessinée*^[2].

La **bande dessinée** (plus précisément "les" bandes dessinées) est aussi un *medium*^[3] ,^[4], véhiculant le neuvième art et le matérialisant au travers d'un ensemble sémiotique et iconique défini. Il permet de raconter des histoires au moyen d'un enchaînement signifiant de dessins, « *Actuellement, la bande dessinée constitue la principale application de l'art séquentiel au support papier* » comme l'a clairement montré Will Eisner dans le premier ouvrage de sa trilogie *Comics and Sequential Art*^[5].

Définition

Il est de coutume de distinguer « la » bande dessinée et « les » bandes dessinées. Cette distinction est mise en lumière par Francis Lacassin^[2]. « La » bande dessinée est le concept, c'est-à-dire l'Art - le 9^e - et la technique permettant la réalisation de cet art. « Les » bandes dessinées sont les *media* par lesquels sont véhiculés cet art^[3] ,^[4]. Cela implique de donner une double définition, celle de la bande dessinée et celle du médium bande dessinée.

Définition de la bande dessinée

Puisque la bande dessinée est un art, il existe deux grandes perceptions de cet art. La première perception considère la bande dessinée comme un art mineur, la bande dessinée est *de* l'art. L'autre perception fait de la bande dessinée *un* art à part entière.

La bande dessinée est de l'art

Si la bande dessinée est *de* l'art, il faut alors que cet art se rattache à toutes les formes picturales qui l'ont précédées. C'est la position de Scott McCloud^[6]. Cette façon de percevoir la Bande dessinée oblige à la replacer dans le grand courant artistique et culturel qui commence avec les premiers dessins, ceux de l'art pariétal^[7], comme à la grotte de Lascaux, même si aujourd'hui un tel rapprochement est artificiel. A priori les spécialistes s'accordent sur le fait qu'il ne s'agit pas de suites de dessins. De plus, la qualité narrative de ces peintures reste à prouver, de nombreux archéologues, comme le professeur Aujoulat responsable du site, penchent pour une interprétation chamanique (les dessins auraient une fonction magique)^[8].

Il n'y a donc pas de raison de rattacher les peintures rupestres à la bande dessinée plutôt qu'aux autres arts graphiques au même titre que les bas reliefs des temples égyptiens^[9], les codex précolombiens^[10] et les *biblia pauperum*^[11] du Moyen Âge^[12]. Il faut encore rajouter à cette liste : la *Tapiserie de Bayeux*^[13], le *Rouleau de Josée* de la bibliothèque vaticane^[14] et les 182 collages de Max Ernst *Une Semaine de bonté*^[15]. Ces références artistiques ont toutes en commun la volonté de raconter une histoire comme le fait une bande dessinée ou encore les frises du Parthénon à Athènes, la colonne Trajane à Rome, les bas reliefs du temple d'Angkor au Cambodge.

« *L'histoire de l'art ne pouvait donc pas reconnaître dans la dimension narrative de ces œuvres le critère d'une discipline autonome au sein des arts visuels.* »^[16]. Cette vision d'un grand courant artistique qui parcourt l'histoire de l'art pour donner ses lettres de noblesse à la bande dessinée est de moins en moins retenue depuis la mise en avant de la bande dessinée, neuvième art.

La bande dessinée est un art

Dans ce deuxième cas, il faut évidemment définir en quoi la bande dessinée est "un" art, il ne suffit pas de l'affirmer. Là encore deux perceptions s'affrontent :

- La bande dessinée est un art à la croisée de l'écriture littéraire et de l'écriture graphique^[17]. C'est la vision de l'inventeur de la bande dessinée Rodolphe Töpffer : « *Ce petit livre est d'une nature mixte. Il se compose de dessins autographiés au trait. Chacun des dessins est accompagné d'une ou deux lignes de texte. Les dessins, sans le texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. Le tout ensemble forme une sorte de roman d'autant plus original qu'il ne ressemble pas mieux à un roman qu'à autre chose.* »^[18]. Ce que R. Töpffer appellera « Littérature en estampes » dans son *Essai de Physiognomie*^[19] et Will Eisner *Sequential Art*, « l'Art séquentiel »^[20] ou *Visual Narrative*, « La Narration visuelle »^[21].
- Si la bande dessinée n'est que graphique regroupant texte et dessin, le texte doit s'inscrire **obligatoirement** sous une forme graphique dans le dessin au sein d'une bulle : « *la bande dessinée est une suite de dessins contant une histoire ; les personnages s'y expriment par des textes inscrits dans des bulles.* » Henri Filippini^[22]. Cette définition rejette les auteurs de bandes dessinées appelées alors « histoires en images » comme les Français J-P. Pinchon (*Bécassine*), Louis Forton (*Les Pieds nickelés* et *Bibi Fricotin*), le Néerlandais Marten Toonder (*Tom Poes/Tom Pouce*), les Américains Rudolph Dirks (*Katzenjammer Kids/Pim Pam Poum*) et Gustave Verbeek (*Upside-downs/Sans dessus-dessous*). Cette définition rejette aussi, peut être moins catégoriquement, les bandes dessinées sans texte comme celles de l'Américain Otto Soglow (*Little King/Le Petit Roi*) qui en 1975 ne comportaient toujours pas de texte.

Les spécialistes de la bande dessinée défendent avec de moins en moins de vigueur cette deuxième vision restrictive de la bande dessinée, même H. Filippini intègre tous les auteurs cités ci-dessus dans son *Dictionnaire de la bande dessinée* (cf. bibliographie).

Définition du médium bande dessinée

Si la définition du concept de bande dessinée partage encore les critiques et les spécialistes de la bande dessinée, les amateurs de bandes dessinées n'ont aucune difficulté à définir dans la pratique le *medium* bande dessinée.

- Bande dessinée : succession d'images organisées pour raconter une histoire et présentée de façons diverses (en planche, en illustré, en petit format, en album, etc.).
- Histoire en images : distinction faite par certains spécialistes pour différencier les suites d'images organisées pour raconter une histoire mais dont le texte est disposé en récitatif sous les images. Se présente aussi sous diverses formes. C'est le cas des fameuses images d'Épinal de l'imagerie Pellerin.

Dans la pratique, il est arrivé aux deux genres de coexister chez le même auteur : pour des raisons de format et de qualité d'impression, Marten Toonder fut publié sous forme d'histoire en images dans la presse régionale française ainsi que dans le quotidien *La Croix*,

mais en bande dessinée chez Artima. L'hebdomadaire pour la jeunesse Cœurs Vaillants imposa quelque temps à Hergé un format double (bande dessinée de *Tintin en Amérique* dont chaque case avait une légende sous-jacente), puis y renonça au soulagement du dessinateur^[réf. nécessaire].

Aux États-Unis

- *Funny* : à la fin du XIX^e dessin d'humour paraissant dans la presse quotidienne. Au début du XX^e siècle synonyme de *strip*.
- *Strip*, aphérèse de *comic strip* : dessin d'humour en deux ou trois cases disposé horizontalement et paraissant avec le supplément du dimanche d'un journal, appelé aussi *sunday strip* dès qu'il regroupe les *daily strips* sur une page, avant de devenir une véritable histoire avec des personnages récurrents plutôt pour les adultes.
- *Comic*, apocope de *comic strip* : appelé aussi *daily strip*, dessins d'humour en deux ou trois cases disposé horizontalement paraissant tous les jours et organisés pour raconter une histoire plutôt pour les adultes.
- *Comic book* : à l'origine les huit pages de *comic strip* du supplément dominical repliés en quatre, soit 32 pages revêtus d'une couverture en couleur. Ensuite un livre de 64 ou 96 pages spécialement édités pour raconter les histoires des super-héros à destination de la jeunesse.
- *Graphic Novel* : livre relié pouvant comporter jusqu'à une centaine de page et racontant une histoire unique.

En Europe

- *Journal illustré*, apocopé en illustré : journal édité dès la fin du XIX^e siècle et comportant des histoires dessinées à destination de la jeunesse.
- *Fumetto* : pour les Italiens les phylactères ressemblent à des petits nuages de fumée. C'est donc le phylactère qui définit, ici, la bande dessinée.
- *Tebeo* : c'est le nom de la première revue de bandes dessinées espagnole (TBO, en 1917) qui a donné son nom aux bandes dessinées en Espagne, on parle aussi souvent d'*historietas* (historiettes).
- *Tegneserie* ou *Tecknad serie* : *Tegneserie* en norvégien ou *Tecknad serie* en suédois signifie série ou suite de dessins.
- Petit format : nom français des *comic books* reprenant souvent des aventures venant des États-Unis.
- Album : livre relié à couverture rigide proche du format A4 comportant à l'origine une quarantaine de pages puis 46 planches (environ 50 pages) généralement en couleurs. Maintenant la pagination est libre et va à plus de 150 pages pour des suites d'histoires.

Un album fait généralement partie d'une série, dans le cas contraire les professionnels utilisent un anglicisme pour désigné un album unique : *One shot* (coup unique), à rapprocher de l'américain *graphic novel*.

En Occident

Beaucoup de pays ont simplement traduit la locution dans leur langue vernaculaire comme les portugais qui parlent de *Banda desenhada* (bande dessinée) ou ont adopté le terme américain de *comic*. D'autres comme les Brésiliens utilisent un terme plus imagé puisqu'il parle de *História em quadrinhos* (histoire en petits tableaux).

En Asie

- *Manga* : au Japon, terme inventé par *Gakyōjin* Hokusai, « le Fou de dessin » en 1814 et qui s'applique à tout ce qui s'approche de près ou de loin aux bandes dessinées japonaises. *Manga* (漫画) qui est généralement traduit par « images dérisoires », (*man* signifiant originellement en chinois « déborder, à son gré »), « dessins libre » dans le sens d'interprétation libre.
- *Amekomi* : au Japon, traduction de l'américain **american comic**, pour désigner les bandes dessinées d'importation généralement américaines et traduites en japonais.
- *Lianhuanhua* (连环画 « images enchaînées ») : bandes dessinées chinoise composée de petits livres ne contenant qu'une seule image par page accompagnée d'un récitatif, très rarement de phylactères.
- *Manhua* : désigne les bandes dessinées d'importation japonaise et traduites en chinois.
- *Manhwa* (만화, prononcer man-h'oua) : désigne en Corée la deuxième production de bandes dessinées d'Asie après le Japon.

Anatomie d'une bande dessinée

Les amateurs s'entendent sur un certain nombre de mots et de définitions pour décrire les différents éléments dont sont composées les bandes dessinées :

- Les récitatifs sont des panneaux généralement situés au bord des vignettes et servant aux commentaires en « voix off », notamment pour donner des indications de temps et de lieu ou pour fournir des informations permettant une meilleure compréhension de l'action. Le style ligne claire a beaucoup utilisé le récitatif comme Edgar P. Jacobs, l'auteur de *Blake et Mortimer*. Les « histoires en images » sont caractérisées par l'usage exclusif du récitatif.
- Les bulles, appelées à l'origine phylactères (terme - moins utilisé aujourd'hui que bulle dans la BD - qui désignait les banderoles supportant les textes dans les enluminures du Moyen-âge) ou en anglais *balloon* (ballon, plus rare en français que bulle). Généralement rondes (plutôt rectangulaires dans le style ligne claire), elles contiennent les dialogues des personnages auxquels elles sont rattachées. Pour les pensées ou les rêves, elles ont souvent une forme de nuage.
- Les onomatopées sont des mots ou des icones suggérant un bruit, une action, une pensée par imitation phonétique, graphique ou iconique. Les *mangas* utilisent des onomatopées pour suggérer des sentiments.
- La case est une image ou une vignette contenant un dessin et généralement encadrée. À noter qu'une bande dessinée ne comporte pas nécessairement de case, dans ce cas la case se confond avec la planche.
- La bande (de l'anglais : *strip*) ou bandeau est une suite de cases, disposées sur une ligne.
- La planche est une superposition de bandes, à noter qu'une planche n'est pas obligatoirement constituée de bande et même quelque fois de case.

À l'origine le mot planche était réservé au document original dessiné par l'auteur. Celui-ci numérote souvent sa planche discrètement dans un coin de celle-ci. La numérotation des planches n'est pas nécessairement, pour ne pas dire jamais, identique à la numérotation des pages de l'album dans lequel elles paraissent.

- Un album est un recueil de planches qui raconte une aventure. Elles peuvent appartenir à une même série, à un même auteur, ou à un même thème (albums collectifs).

À l'âge d'or des illustrés, les aventures des héros de bandes dessinées étaient publiées sous forme de feuilletons appelés « histoires à suivre » puis éditées en albums.

Depuis la quasi disparition des magazines de bandes dessinées les histoires sont quelque fois pré publiées dans toutes sortes de médias, magazines, fanzines, hebdomadaires, quotidiens, etc. avant d'être éditées en albums.

Le reste du temps, les histoires sont directement édités en albums, cette pratique a tendance à se généraliser.

- Une série est un ensemble d'albums reliés par un thème ou un personnage, organisée de façon chronologique quand l'histoire cours tout le long de la série.

Histoire de la bande dessinée

Apparue en Suisse au début des années 1830 avec la parution des premiers albums de Rodolphe Töpffer (voir l'Histoire de monsieur Jabot) , la bande dessinée se diffuse au cours du XIX^e siècle dans le monde entier via les revues et journaux satiriques. Popularisée à la toute fin de ce siècle dans les journaux américains sous la forme du *comic strip*, la bande dessinée devient alors un médium de masse, assez diversifié aux États-Unis, de plus en plus restreint à l'humour et aux enfants en Europe.

Dominant de plus en plus la presse enfantine mondiale, via des périodiques spécialisés à partir des années 1930, la bande dessinée touche également les adolescents et certains adultes, dans le cadre du *comic book* et de *strips* de qualités aux États-Unis, des « petit format » en Europe. À partir des années 1950, elle connaît un troisième foyer de développement majeur lorsque le Japon se met à en créer massivement sous l'influence d'Osamu Tezuka. Les trois foyers sont alors relativement indépendants, tant dans les œuvres publiées que dans les structures éditoriales, seul le foyer américain pénétrant les deux autres.

Dans les années 1960, la bande dessinée commence à chercher à se légitimer en quittant les champs de l'enfance et du genre. Les créations de Jean-Claude Forest, du mouvement *gekiga* et de l'underground américain conduisent à de nombreuses remises en question qui permettent l'apparition d'un premier discours critique eu Europe et aux États-Unis. Dans les années 1970, les expérimentations se poursuivent derrière Moëbius, tandis que le revendication de la paternité littéraire, de plus en plus patente, explose à la fin de la décennie avec le succès du terme « roman graphique » de Will Eisner ou le concept des « romans en bande dessinée » lancé pour promouvoir *Corto Maltese* d'Hugo Pratt.

Si les séries classiques de divertissement dominant toujours les marchés à la fin des années 2000, la bande dessinée a exploré depuis les années 1980 tous les champs abordés par les autres arts narratifs, et s'est vue de plus en plus légitimée, malgré les récriminations récurrentes de ses acteurs sur la lenteur de cette reconnaissance.

Technique de la bande dessinée

Processus de création

Bien que les étapes de la création d'une bande dessinée dépendent des artistes et des œuvres, un cheminement général peut être évoqué :

- **synopsis** : histoire ou idée originale ou inspirée d'une œuvre existante (littéraire ou cinématographique, par exemple).
- **scénario** : traitement détaillé de l'histoire. Il précise, planche par planche, le découpage de l'action, la position des personnages, et présente les dialogues.
- **recherche graphique** : Le dessinateur travaille au style général. Il crée les personnages principaux et l'environnement dans lequel ils évoluent.
Si le lieu et l'époque existent, ou ont existé, un travail de recherche de matériel typographique et iconographique est effectué. Si l'univers de l'histoire sort de l'imaginaire de l'auteur, les recherches sont beaucoup plus orientées vers du design graphique.
- **mise en page** : choix des points de vue, des cadrages et de l'agencement des vignettes dans la planche ;
- **crayonné** : première ébauche proprement dite du dessin. À partir de cette étape, le travail s'effectue généralement sur un support plus grand (format A2) que celui de la planche imprimée (format A4).
- **encrage** : opération consistant à redessiner à l'encre les contours du crayonné et les ombres afin de donner au dessin un trait définitif. Au final, seul ce tracé sera imprimé. Les décors et les phylactères sont aussi ajoutés et positionnés lors de cette étape. Ils ne sont pas toujours présents, où alors de manière succincte, dans le crayonné. Certains auteurs encrent directement sur le crayonné, qu'ils éliminent ensuite en gommant. Perdant ainsi toutes traces de cette étape. D'autres utilisent un calque transparent placé par dessus le crayonné.
- **mise en couleur** : opération qui consiste à choisir et appliquer la couleur aux différentes zones délimitées par les traits encrés (personnages, décors, vêtements), tout en respectant la continuité des couleurs au fil des planches. Le coloriste doit aussi définir les lumières et les ombres du dessin. La mise en couleur dite traditionnelle est effectuée sur un tirage particulier de la planche, appelé "bleu", où les traits noirs de l'encrage sont imprimés en bleu-gris clair.
Par le passé cette tâche était faite à l'aquarelle appliquée au pinceau et à l'aérographe ; de nos jours elle est effectuée par informatique. Les couleurs sont de plus en plus réalisées par des professionnels, les coloristes et parfois par le dessinateur lui-même.
- **couleur directe** : l'encrage et la mise en couleur peuvent être réalisés lors d'une étape unique, à la manière d'un peintre.

Le champ graphique est vaste en fonction de la technique utilisée qui va des premiers dessins gravés à la pointe sèche jusqu'à l'utilisation de la peinture aérographe par certains auteurs tels Juan Gimenez. Cette dernière méthode (maintenant souvent même remplacée par l'infographie) permet des réalisations qui sont plus proches visuellement de la photo que du dessin avec la totale élimination du trait.

- **lettrage** : le texte des dialogues et commentaires est encré en l'alignant dans les espaces laissés à cet effet lors de l'encrage de la planche. L'opération est répétée pour chaque langue dans laquelle l'histoire est publiée.

En fonction de l'œuvre et de l'artiste, la même personne peut réaliser tout ou une partie du travail de création : scénario, dessin, encrage. Le plus souvent le travail est partagé entre un scénariste et un dessinateur. Certaines étapes plus spécifiques, telles que le lettrage et la mise en couleur, peuvent être laissées à des spécialistes.

Enki Bilal, par exemple, est un artiste complet. Scénariste et dessinateur, il travaille en couleur directe. Il a aussi la particularité de dessiner les cases sur des feuilles séparées, ce qui lui permet de les agencer à loisir sur la planche.

Économie de la bande dessinée

Le marché

En 2007, le marché de la bande dessinée en France représentait 33,6 millions d'albums pour 320 millions d'euros, soit 6,5% du chiffre d'affaire de l'édition^[23].

Les éditeurs

Un classement rapide permet de distinguer, parmi les éditeurs de langue française :

- les grandes maisons d'édition, qui ont bâti leur succès sur la bande dessinée franco-belge "classique", comme Casterman, Dargaud, Dupuis, Le Lombard...
- les éditeurs plus récents, qui ont plus ou moins essayé de renouveler les genres classiques, sous l'influence des comics et des mangas : Delcourt, Glénat, Soleil, Vents d'Ouest...
- les éditeurs spécialisés dans la bande dessinée dite "d'auteur", préférant souvent l'autofiction intimiste aux aventures débridées, comme L'Association, Ego comme X...
- les éditeurs spécialisés dans la traduction de bandes dessinées en langue étrangère, notamment anglaise : Marvel/Panini, Semic, Bamboo, mais aussi Akileos...

La place de la bande dessinée dans la société

Un art longtemps mal considéré et déprécié

Au même titre que la musique pop ou le roman policier, la bande dessinée connut le plus grand mal pour acquérir une véritable reconnaissance. D'abord considérée comme un simple outil de divertissement destiné à la jeunesse, la bande dessinée dut s'émanciper de son statut de *comic* pour assoir un moyen d'expression artistique nouveau. Certains auteurs contribuèrent largement à cette émancipation, cette reconnaissance, tels Hugo Pratt. Remarquons toutefois que, contrairement au cinéma (qui a bénéficié du combat mené par les cinéastes-critiques de la Nouvelle Vague), la bande dessinée reste largement méconnue comme art à part entière, et souvent vue comme de la littérature pour illettrés et pré-adolescents (on peut se demander dans quel mesure le succès de la bande dessinée franco-belge, Hergé en tête, n'a pas contribué à cet état de fait, le public n'en ayant retenu que la ligne claire et l'humour parfois un peu potache, et oublié les innombrables possibilités narratives mises au jour par ce courant).

Ce sentiment semble cependant moins fort aujourd'hui. Ainsi, Vincent Bernière écrit en 2008 que « Vouloir défendre la bande dessinée Japonaise, ou la bande dessinée en général, est un combat d'arrière-garde »^[24] Il exprime ainsi avec confiance son sentiment que l'époque où la BD était considérée comme un sous-art est désormais révolue.

Alors que la BD évoque en premier un art propre aux peintres, tout en étant vendue comme de la littérature (ou du moins comptabilisée comme telle dans les chiffres du secteur de l'édition), plus nombreux sont les liens entre cinéma et bande dessinée tant dans la technique de réalisation que par les moyens artistiques à mettre en œuvre, qui ont interpénétrés les deux modes d'expression.

Il en est ainsi pour l'écriture et le rythme de l'histoire, la réalisation des décors, l'utilisation des angles de prises de vue (panoramiques, plongées, contre-plongées, gros plans, plans américains, ...le dessin seul gardant la possibilité de montrer le personnage prenant appui ou marchant sur le bord de l'écran, voire d'en sortir) les montages, les éclairages (avec des outils électroniques de création ou de colorisation maintenant communs aux deux arts), la limitation du champ visuel par l'écran ou la page, la vision 2D, la sonorisation (subjective pour la BD même si certains auteurs tel Cosey font des suggestions d'accompagnements musicaux) avec voix "off" ou attribuée à l'acteur, les ellipses, retours en arrière et autres jeux sur l'échelle du temps, ... Mais le dessinateur est, lui, maître de ses acteurs, n'a pas besoin de budget pour des milliers de figurants ou de difficiles décors, et peut refaire toute prise sans limite.

Annexes

Notes

- [1] Moris (1964/67)
- [2] F. Lacassin (1971)
- [3] D. Dupuis (2005), p.6
- [4] A. Baron-Carvais (1985), p.5
- [5] Will Eisner (1997)
- [6] S. McCloud (1999), pp.10-11 et 14-19
- [7] En 1942, une exposition organisée par l'*American Institute of Graphic Arts* et intitulée *La Bande Dessinée, son histoire et sa signification* présente les dessins pariétaux de la grotte de Lascaux, qui venait d'être découverte deux ans plus tôt, comme étant aux sources de la bande dessinée<>ref>W. Fuchs et R. Reitberger (1971)
- [8] N. Aujoulat, (2004)
- [9] S. McCloud (1999), pp.14-15
- [10] S. McCloud (1999), pp.10-11
- [11] A. Baron-Carvais (1985), p.7
- [12] Le philosophe et missionnaire catalan Raymond Lulle fait exécuter, au XIV^e siècle des histoires en images juxtaposées mettant en scène ses aventures notamment en terres musulmanes. Les séquences d'images sont dialoguées à l'aide de phylactères (G. Blanchard (1969), p.28). Dans la tradition catalane, les aucas constituaient des séries d'images, accompagnées de textes rimés racontant une histoire.
- [13] G. Blanchard (1969)
- [14] B. Galimard Flavigny (1981), p.19
- [15] S. McCloud (1999), p.19
- [16] T. Groensteen (2005), p.4
- [17] M. Alessandrini (1979)
- [18] R. Töpffer (1837) préface
- [19] R. Töpffer (1845)
- [20] Will Eisner (1997)
- [21] Will Eisner (1998)
- [22] H. Filippini (1989), p.IX
- [23] Source: chiffres IPSOS, rapportés dans l'article " La bande dessinée, un secteur en bonne santé (http://www.lemonde.fr/livres/article/2009/01/29/la-bande-dessinee-un-secteur-en-bonne-sante_1147885_3260.html)", Le Monde des Livres, 29 janvier 2009.
- [24] *Beaux Arts magazine hors-série : Qu'est-ce que le manga ?* Dans le même magazine, on peut lire qu'« il semble aujourd'hui évident de posséder des BD dans son salon. »

Bibliographie

Principale :

- Annie Baron-Carvais, *La Bande dessinée*, PUF, coll. « Que sais-je ? », première édition 1985, cinquième édition revue et augmentée 2007
- Dominique Dupuis, *Au début était le jaune ... , une histoire subjective de la bande dessinée*, PLG, Montrouge (2005)G, Montrouge (2005)
- Will Eisner, *La Bande dessinée, art séquentiel*, Vertige Graphic, 1997, traduit de *Comics and Sequential Art*
- Will Eisner, *Le Récit graphique : narration et bande dessinée*, Vertige Graphic, 1998, traduit de *Graphic Storytelling and Visual Narrative*
- Patrick Gaumer, *Larousse de la BD*, Larousse, 2004
- Thierry Groensteen et Benoît Peeters, *Töpffer, l'invention de la bande dessinée*, Hermann, Paris, coll. « Savoirs sur l'art », 1994
- Thierry Groensteen, *Système de la bande dessinée*, PUF, Collection Formes sémiotiques, 1999
- Thierry Groensteen, *Un objet culturel non identifié*, Éditions de l'An 2, 2006
- Scott McCloud (trad. Dominique Petitfaux), *L'art invisible, comprendre la bande dessinée*, Vertige Graphic, 1999. *Understanding Comics, the Invisible Art*, Édition originale Harper Collins, 1999.
- Harry Morgan, *Principes des littératures dessinées*, Éditions de l'An 2, 2004
- Morris, « Neuvième art, musée de la bande dessinée » dans le *Journal de Spirou*, de décembre 1964 à juillet 1967
- Benoît Peeters, *Lire la bande dessinée*, Flammarion, Collection Champs Flammarion, 2003

Complémentaire :

- Marjorie Alessandrini, Marc Duveau, Jean-Claude Glasser, Marion Vidal, *L'Encyclopédie des bandes dessinées*, Albin Michel, 1986
- Norbert Aujoulat, *Lascaux, le geste, l'espace et le temps*, Seuil, Paris, 2004
- Gérard Blanchard, *La bande dessinée, histoire des histoires en images de la préhistoire à nos jours*, Marabout, coll. « Marabout Université », 1969
- Alain Chante, *99 Réponses Sur La Bande Dessinée*, Montpellier, Crdp, 1996
- Bernard Duc, *L'Art de la BD, tome 1 : du scénario à la réalisation*, Glénat, Collection Art et technique, 1993
- Bernard Duc, *L'Art de la BD, tome 2 : la technique du dessin*, Glénat, Collection Art et technique, 1993
- Henri Filippini, *Dictionnaire de la bande dessinée*, Bordas, 2005
- Francis Lacassin, *Pour un neuvième art, la bande dessinée*, éd. 10x18, Paris, 1971, rééd. Slatkin, Paris, 1982
- Benoît Mouchart, *La Bande dessinée*, coll. Idées reçues, éditions Le cavalier bleu, 2004 (ISBN 2-8467-0071-0)
- Jean-Bruno Renard, *Clefs pour la bande dessinée*, Seghers, collection Clefs, 1978
- Pierre Fresnault-Deruelle et Jacques Samson (ouvrage collectif, dirigé par), *Poétiques de la bande-dessinée*, éditions de l'Harmattan, 2007
- András Tóth, *L'hyperbédé et la metabédé, Interactivité et jeux avec le médium en bande dessinée* (<http://groupe.hypertexte.org/Groupe/exposes/bdinter.html>)

Voir aussi

- Périodique de bande dessinée | Album de bande dessinée | Fanzine de bande dessinée
- Listes d'auteurs, de héros, d'albums et séries, de BD de science-fiction, de BD autobiographiques, d'éditeurs
- Bande dessinée en ligne
- Prix de bande dessinée
- Dessin animé et Animation
- Bande dessinée et cinéma

Liens externes

- **(fr)** Bandes dessinées oubliées (<http://www.bdoubliees.com>) base de données des magazines illustrés
 - **(fr)** Bedethèque (<http://www.bedetheque.com>) base de données des albums francophones
 - **(fr)** Comicipedia (<http://www.lambiek.net/fr/auteurs.html>) base de données Lambiek
 - **(fr)** Du9 (<http://www.du9.org>) L'autre bande dessinée
 - **(fr)** BDTheque (<http://www.bdtheque.com/>) Le plus gros site d'avis de bédéphiles
-

Article Sources and Contributors

Bande dessinée *Source:* <http://fr.wikipedia.org/w/index.php?oldid=42866044> *Contributeurs:* (et)t, Oni, 16@r, A3 nm, ADM, ADN, Abujoy, Adricube, Alacool, Alain Caraco, Alecs.y, Aleg, Alexandre52, Alvaro, Amine Brikci N, Anthere, Anto, Archibald, Arct, Arobadol, ArséniureDeGallium, Avoir-alire, Badmood, Baffab, Bap, Barbe-sauvage, Barbubarb, Bateast, Bayo, Bbullo, Bd-Aix, Bedeo, BenduKiwi, Berisa, Blaise, Bob08, Bollywood, Boretti, Bouktin, Bradipus, CK, CRJO-CRJO, Caknuck, Captain Waters, Cdang, Ce`dric, Chanyu, Chaoborus, CheepnisAroma, Chemaeya, Clem23, CommonsDelinker, Compositepolo, Coyau, Curry, Darkoneko, Darthbob, Dauphiné, David Berardan, Depil, Diapason, Didier, Didvig1, Dilbert, DocteurCosmos, Dom, Dominikvillet, Donar, E.desnoes, Eden2004, Edonyle Ouçien, Effco, El-fafa, Elfix, Elg, Ellisllk, Emmanuel, Encolpe, Enguerrand VII, Enzino, Erasmus, Erquiel, Escaladix, Esperanta Knabo, Eucalyptus gnuuurff, Euroxer, Fab97, Fabian, Fayd, Pfx, Ficelle, Forlane, Franckiz, Frd, Fred.th, Fred091, Freddydz, Freedraes, FvdP, GaMip, Gabriel, Gdgourou, Gihem, Giov, Gizzard, Gnu thomas, Graphivore, Grecha, Greteck, Greudin, Gribeco, Grondin, HB, Hamelin de Guettelet, Hashar, Helldjinn, Hemmer, Highlander, Howard Drake, Hyldrios, Hégésippe Cormier, IALex, Iah-hel, In the laps of the gods, Inisheer, Itomi Bhaa, Ixnay, Iznogood, Iznogoud, J., Jade1997, Jblndl, Jbrun, Jean-no, Jean.stouff, Jeanot, Jef-Infojef, Jerome66, Jgremillot, JiF, Jmh, Jonathaneo, Jotun, Julianedm, Jvfv, Jyp, Kelson, Kilom691, Klapaucjusz, KoS, Korg, Kostia, Koyuki, Lanççelot, Lastpixl, Laurent, Laurent Nguyen, Laurent69, Le sotré, Leag, Leocomix, Lepithec, Lilyu, Litlok, Llaurent789, Looxix, Louis-garden, Lézard, M4tt4m, MG, MaThQc, Macassar, Maloq, Malorn, Malta, Man vyi, Manondeboisemont, Marc Mongenet, Marc.B, Marcel.c, Maston28, Mathieuvernin, Matlefebvre20, Med, Medium69, Mermoz, MetalGearLiquid, Michel BUZE, Michel Hudon, Mielle gris, Mikani, Mikayé, Milegue, Mimosae, Mith, MonsieurMan, Morburre, Mr georges, MrTout, Muad, Musicaline, Mutatis mutandis, Nanoxyde, Nataraja, Nicolas Lardot, Nikolaos, Nocko, Nono64, Numbo3, Nyllos, OSCH, Oblic, Ocre, Okki, Oli-gator, Oliezekat, Olivier, Ollamh, Ork, Orthogaffe, Oz, Paccothk, Padawane, Panoramix, Paradox, Parigot, Parmentier, Pasconi, Pepinzoe, Perrinfa, Peter17, Petrusbarbygere, Phe, Phido, Pierre.labousset, Pirouette1963, Pitoula, Pitoutom, Pll, Ploum's, Poleta33, Pontauxchats, Popolon, Quiou, R, Ramwii, Raph, Reuillos, Ripounet, Riton.com, Romary, Ryo, Rémi, Sam Hocevar, Samaty, Sandrine, Schnouki, Scholasate, Scroteau96, Sebb, Sebjarod, Sept, Shakti, Sherbrooke, ShreCk, Sidney002, Simonvaio, Sirdesk, Skadge, Ske, Skipi, Spack, Speculoos, Spedona, Spooky, Ssire, Staatenloser, Stel92, Sum, SuperHeron, Superman2002, Sylfred1977, Symac, THA-Zp, TK, Taguelmoust, Techno, Teenage, Tegu, Tella, Theocrite, Thérouane, TiChou, TiboQorl, Timon, Tornad, TouN, Treanna, Vargenau, Vautour013, Vincent Simar, Vinz1789, Vlaam, VxD, Waldos, Washkami, Wikig, Wku2m5rr, X-dark, Xate, Xflamand, Xxllvv, Yann, YapaTi, Youssefsan, Yusei, Yuzuru, Yves30, ZA, Zelda, Zerojanvier, Zewan, Zimages, Zouavman Le Zouave, Zyzomys, script de conversion, 523 modifications anonymes

Licence

Creative Commons Attribution-Share Alike 3.0 Unported
<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/>