

Social și estetic în evoluția benzilor desenate

Rezumat

Pentru orice artist, a face o cercetare asupra benzii desenate este o provocare ce-i poate oferi experimentul teoriei conceptuale a artei secvențiale. Prin banda desenată, o poveste scrisă se poate transforma într-un limbaj vizual, căruia i-ar putea corespunde fraze sau expresii, codul vizual potrivindu-se comportamentului trupurilor printr-o deciptare a mimicii gesturilor.

O cercetare asiduă a domeniului te introduce într-o multitudine de publicații, dicționare, albume de referință, colecții de reviste din domeniu, animații după benzi desenate și chiar filme bazate pe acest gen.

Ca în orice studiu, e necesar de parcurs trei tipuri de activități complementare: colecția, studiul științific și critica de artă. Pentru banda desenată, activitățile de cercetare se bazează, în mare măsură, pe colecțiile iubitorilor de bandă desenată.

Datorita pasiunii pentru banda desenată a publicului, nume celebre ca: Francis Lacassin, Roger Sabin - jurnaliști, Alain Resnais, Tim Burton, Frank Miller II, Michael Bay, James Cameron, Zack Snyder - cineaști, Evelyne Sullerot, Jean Bruno Renard, Numa Sadoul – sociologi, au făcut ca ea să capete valoare de artă, putând fi colecționată, arhivată sau reeditată. În Franța, în jurul anilor 1960, s-a fondat primul “club al benzilor desenate”, iar patru ani mai târziu, Libraria “Le Kiosque” devine un fel de salon al iubitorilor de bandă desenată. Pe măsură ce banda desenată devine la modă, sporește interesul oamenilor de cultură asupra benzilor desenate, generându-se o asiduă activitate de cercetare, raportată la toate disciplinele. În acest sens, pot să evidențiez câteva nume: Gérard Blanchard, Pierre Couperie, Henry Filippini, Claude Moliterni, Jacques Sadoul, Thierry Groensteen, Roger Sabin, Art Spiegelman, Dodo Niță și Alexandru Ciubotariu, pentru istorie și estetică, Jean-Claude André, Numa Sadoul, Jean Bruno Renard, pentru sociologie și estetică, Antoine Rous, Umberto Eco, Guy Gauthier și Pierre Fresnault-Deruelle, pentru semiotică, Henry Van Herpe și Bernard Pourprix, pentru politică.

Criticii benzilor desenate au relevat faptul că acestea se constituie într-un fenomen publicistic și social al anilor 1930-1970. Pe scurt, banda desenată este o narațiune în imagini secvențiale. Ținând cont de tot ce s-a creat, începând cu planșele secolului al XIX-lea, banda desenată este, în concepția generală, o narațiune în sens epic și imagistic, având un personaj central, o acțiune interactivă susținută de elemente literare și coduri grafice. Prin abordarea subiectelor legate de factorul social, raportat la viața cotidiană, banda desenată are un evident caracter universal. Sprijinindu-se în mare măsură pe activitatea jurnalistică, în scopul difuzării, banda desenată a devenit, treptat, un martor de proximitate, redând evenimentele sociale, politice, istorice, cu veridicitate și sarcasm, cum poate nu ar fi făcut-o un istoric adevărat.

Criteriile de definire ale unei benzi desenate se situează, funcție de cititor, la niveluri diferite. Pentru că se adresează tuturor, banda desenată se remarcă printr-un gen artistic complex, dedicat omului simplu dintr-o societate modernă, frământată de probleme cotidiene.

Influențe și interacțiuni social-estetice în istoricul benzilor desenate

Omul, considerat subiect social, a simțit nevoia exprimării prin intermediul vizualului. Mai târziu, narațiunea vizuală a început să se dezvolte de la un subiect la altul, primind valențe stilistice și estetice. Aceste valențe au făcut ca omul de rând să devină un subiect de studiu și dezbateri. Omul modern are oportunitatea de a-și exprima propria creație și sub denumirea de bandă desenată, având libertate la o infinitate de abordări stilistice.

Numită de Töpffer “literatură în stampe”, de Francis Lacassin “literatură grafică” sau “reprezentare narativă”, după Pierre Couperie, banda desenată mai poate fi definită și ca “povestire desenată și imprimată”. Criteriul de “imprimată” o plasează alături de mijloacele mass-media. La acest criteriu se mai adaugă două caracteristici valabile pentru majoritatea benzilor desenate, și anume prezenta unui text care se combină cu imaginea și apariția periodică a unei povestiri al cărei erou se regăsește de la un episod la altul sau de la o întâmplare la alta.

Important în studiul interacțiunii elementului social estetic cu imaginea vizuală este observarea evoluției benzilor desenate de la origini până în epoca modernă. Picturile rupestre nu sunt texte ilustrate, dar sugerează desfășurarea unui episod de viață. În plus, repetiția imaginii și tehnicile reprezentative utilizate, fie prin gravare, fie prin trasare a unor linii ce fac conturul personajului, denotă o reprezentare convențională.

Reprezentarea personajelor din profil, regăsită mai târziu în arta mesopotamiană, cretană și egipteană, relevă o caracteristică prezentă și în banda desenată, cu scopul de a induce senzația de mișcare a personajelor.

Arta preistorică are similitudini cu banda desenată, pentru că ambele dețin reprezentări grafice și figurative. La fel, primele scrieri foloseau figuri pictate sau pictograme. Acestea, deseori s-au schematizat și modernizat, devenind ideograme (Scrierea cuneiformă și ideogramele chineze.). Originalitatea ideogramelor orientale constă în așezarea în același tablou al unui text și a unui peisaj. Ambele sunt desenate. Această relație între imagine (pictogramă) și semn (scriere și idee) stă la baza conceptului de bandă desenată. În banda desenată modernă se întâlnește procedeul acesta dus în extremis, imaginea devenind semn. De exemplu, dinamita, desenată într-o bulă, semnifică frica. Apariția scrierii pe diverse materiale, mătase, papirus sau chiar bețe de bambus, nu exclude desenul. Însoțirea scrierii cu desenul a dus la apariția benzilor desenate din secolul XIX și XX. Este vorba de textul ilustrat ca în “Cartea Morților” a vechilor egipteni (cca 1500 IC), unde este redactată, pe papirus, călătoria sufletului către lumea cealaltă. Egiptologii susțin că fiind prima bandă desenată, în care textul este situat sub fiecare imagine.

Grecia și Roma Antică au lăsat posterității imagini pe vase, însoțite de cele mai multe ori de nume proprii. În Pompei, la Vila Misterelor, imaginile se succed povestind “Odiseea Dionisiacă”. Aici lipsește textul care ar fi trebuit să însoțească fiecare act ritual.

Basoreliefurile și frescele, dacă ar fi fost însoțite de text, ar fi răspuns cerinței de maniabilitate, proprie benzilor desenate. Columna lui Traian este un exemplu în acest sens; epopeea războaielor traco-romane se derulează într-un basoreliev ca o spirală pe toată înălțimea.

În Evul Mediu, apariția imprimeriilor marchează nașterea primelor elemente constitutive ale benzii desenate moderne. În secolul XI este creată prima “bandă” desenată: “Tapiseria de la Bayeux”. Lungă de 70 metri, ea cuprinde o succesiune de scene de război. Secvențele sunt colorate și de un dinamism impresionant.

În secolele XII și XIII, textul începe să însoțească imaginea, fie pe timpanele bisericilor, fie pe banderole scrise, fie pe vitralii, fie chiar pe imagini. Banderola care poartă textul se numește “filacteră” după numele ruloului pe care stau scrise texte extrase din Thora. Singurul document din Evul Mediu, care se apropie cel mai mult de banda desenată, este cel descoperit de Gérard Blanchard și pastrat la Karlsruhe: este o povestire biografică executată în secolul XIV pentru Jeanne de Navare și relatează viața lui Raymond Lulle. Manuscrisul are tot ce îi trebuie unei benzi desenate: succesiunea epică a scenelor desenate, text, chenare și filactere.

Secolul XV marchează apariția tiparului și a publicațiilor populare, ca o formă de literatură de propagandă. Acest gen de literatură se va folosi pe parcursul secolelor XVI, XVII și XVIII, până la mijlocul secolului al XIX-lea, când se va descoperi presa tipografică, ce va deschide era jurnalismului. Publicațiile populare apăreau sub formă de mici fascicule sau sub formă de planșe numite în popor “Ilustrațiile de la Epinal” (“Images d’Epinal”). Micile fascicule vor alcătui așa-numita “Bibliotecă Albastră” datorită culorii albastre a cotorului.

În Anglia secolelor XVIII-XIX, încep să apară planșe de dimensiuni mari, imprimate în tipare de lemn numite “broadsheets”. Ele expuneau scene de tortură în care apăreau, fragmentar, câteva fraze sau chiar un text. Subiectele au evoluat în timp, temele religioase și istorice sunt înlocuite cu cele laice, cu un pronunțat caracter umoristic. Acesta este motivul pentru care le găsim în popor sub denumirea de: ”the comicals” sau pe scurt “the comics”. Tehnica gravurii în acid, pe suport de metal, va înlocui tiparul de lemn și va oferi publicului lucrări de o mai bună calitate și rezistență în timp. Acest lucru va dezvolta cititorului gustul pentru imagine și obisnuința de a găsi un text asociat imaginii. Începând cu a doua jumătate a secolului al XIX-lea, aceste ilustrații cu text vor evolua în ritmul dezvoltării tehnicilor de imprimare a imaginilor și se vor difuza ca manifest artistic.

În raport cu impactul social, istoric și estetic, s-a constatat faptul că banda desenată a cunoscut începuturile sale în perioada 1827-1889 (pionieratul) și s-a

dezvoltat impunându-se ca artă în perioada 1889-1929. Epoca de aur a benzii desenate se desfășoară pe parcursul anilor 1929 până în 1950. Această structurare a fost făcută de sociologul francez Jean Bruno Renard în lucrarea sa “La Bande Dessinée”, 1978.

Începând cu “Les Amours de Monsieur Vieux-Bois” (1827), al lui Töpffer și până la “La famille Fenouillard” (1889), a lui Christophe, banda desenată are o evoluție crescătoare, abordând subiecte cu un puternic caracter satiric, moralizator, dar și de ficțiune, cum sunt minunatele gravuri ale lui William Hogarth din “Călătoriile lui Gulliver”, Anglia, sfârșitul secolului al XVIII-lea.

La mijlocul secolului al XIX-lea burghezia, aflată în ascensiune socială, se dedică educării copiilor, încurajând apariția publicațiilor instructive pentru copii: “Le Bon Génie” 1824, “Le Journal des jeunes personnes” 1833 și “Le Journal des Demoiselles” 1833. Aceste reviste, dedicate școlărilor, aveau un conținut cu o puternică trăsătură caricaturizantă și protestatară.

După 1889 apar două stiluri diferite de bandă desenată, unul european și altul american, ambele cu particularități distincte. Din publicațiile de bandă desenată ale acestei perioade nu pot să nu amintesc de cele mai cunoscute: “Bernadette” 1914, care va deveni “Nade” în 1963, “Le petit Illustré” 1904, “Cri-cri” 1911, “Mickey” 1934, “Vaillant” 1945, care va deveni “Pif”, “La Semaine de Suzette” 1905, “Spirou” 1938 și “Tintin” 1949. În Anglia, banda desenată apare în publicații lunare cu caracter satiric: ”Punch”, ”Comic Cuts”, ”Chips” și “Ally Sloper’s Half Holliday” 1880-1953. Din 1915, cu apariția în “Daily Mail” al lui “Tedy Tail”, se lansează în public desenele de tip comic strips, foarte originale, de un umor subtil.

Stilul American se remarcă printr-o bandă desenată simplă, “strip”, alcătuită din 4-5 cadre care derulează o poveste. Ilustrațiile sunt adresate copiilor și utilizează lumea animală pentru a o descrie pe cea umană. Umorul este dat de grafisme și nu de subiect, glumele sunt simple ca cele din filmul mut. Calitatea desenului din benzile americane este desăvârșită ducând la apariția stilului fantastic bazat pe grafisme de tip “modern style” și pe planse cu cadre multiple. Din publicațiile americane ale epocii, reamintesc doar: ”San Francisco Examiner” cu seriile “Little Bears and Tigers” al lui James Swinneton 1892, “Pogo” a lui Walt Kelly, “Fritz the Cat” a lui Crumb, “The Yellow Kid”, al lui Richard Felton Outcault, care folosește pentru prima dată în America bulele, “American Humorist”, publicație care apare din 1897.

După 1900 apar seriile “Little Nemo in Slumberland”, “And her name was Maud”, “Wee Willie Winkie’s World” a lui Feininger, “Mutt and Jeff” a lui Bud Fisher, “Crazy Cat”, “Abie the agent” 1914 a lui Harry Hersfield, “Felix the Cat” 1920 a lui Pat Sullivan, “Bugs”, 1924, a lui Edgar Martin, “Mickey” 1928 al lui Walt Disney.

Anii 1928-1945 marchează apariția și dezvoltarea unei benzi desenate inteligentă, rafinată, cu țință socială precisă, cu teme eroice datorate Primului Război Mondial, fapt care va duce la dezvoltarea genului de bandă desenată cu eroi: ”Buck Rogers”, “Popeye”, “Tarzan”, “Blondie” și super-eroi: ”The Black Condor”, ”The Shield”, “Plastic Man”, ”Superman”, “Batman” și alții. Începând cu 1955, banda desenată americană cu eroi și super-eroi se grupează în jurul magazinului “MAD” . Perioada celui de-Al Doilea Război Mondial este marcată de o abundență de super-eroi cu aptitudini și atitudini super-patriotice. Expresie a unei națiuni marcată de dificultățile războiului (“Captain America”). Seriile cu super-eroi apar în două publicații celebre: “D.C. Comics” și “Marvel Comics” .

De remarcat este faptul că în această perioadă banda desenată americană invadează Europa, influențând originalitatea lucrărilor europene. Benzile desenate europene care apar sunt: “Jane” 1937 a lui Norman Pett, “Garth” 1943 a lui Steve Dowling în Anglia. “Saturno Contro la Terra” 1937 al lui Giovanni Scalari în Italia. “Futuropolis” al lui René Pelos în Franța. Anii 1930 marchează epoca de maxim a benzii desenate belgiene sau franco-belgiene. Publicația “Le petit vingtième” lansează seria “Tintin si Milou” a lui Hergé. Aventurile lui Tintin se desfășoară pe aproape tot mapamondul, în perioada 1930-1949 și țintește subiecte de actualitate istorică. În Franța seria “Tintin” a fost publicată de editura “Casterman”.

“Jurnalul lui Spirou” apare în 1938 datorită editorului belgian Dupuis și reprezintă, alături de Tintin al lui Hergé, banda desenată de tip european.

Numită de cercetatori “Epoca de aur a benzii desenate Franco-Belgiene”, această perioadă se remarcă prin apariția a trei școli importante de cultivare a stilului în banda desenată.

Școala Charleroi, susținută de “Journal de Spirou”, dezvoltă o bandă desenată cu un desen desăvârșit și cu un conținut comic. Printre autori se remarcă: Jijé, Sirius, Morris, Peyo, Roba, Salverius ca pseudonime.

Școala de la Bruxelles este susținută de publicația “Journal de Tintin” și promovează o bandă desenată în care primează subiectul și mai puțin elementul grafic. Colaboratori ai școlii de la Bruxelles au fost: Hergé, Edgar Pierre Jacobs, Paul Cuvelier, Jaques Martin, Raymond Macherot.

Școala de la Paris, sprijinită de “Journal de Pif” și de “Pilote”, se remarcă prin apariția unui stil nou nonconvențional fără a neglija totuși și stilul celorlalte două școli. Importanța școlii este dată de publicația “Pilote”, unde s-a difuzat banda desenată “Astérix” creată de Albert Uderzo, după un scenariu aparținând lui René Goscinny. “Astérix” se adresează unui public inteligent, cult și patriot. În publicația “Pif” se remarcă un stil realist evidențiat de Raymond Poïvet cu “Pionierii Spațiului”, și un stil comic evidențiat de Eugène Gire, Gotlib sau Mandryka.

Începând cu anii 1960, banda desenată europeană, americană și chiar asiatică cunoaște o dezvoltare esențială în plan artistic și scenografic. Apariția lor a generat o adevărată industrie publicistică bazată pe actul artistic, act ce va duce la apariția diferitelor genuri de benzi desenate, funcție de gustul cititorului, de cultura și de cadrul social.

În America, acest gen de benzi desenate s-a numit “comics” și în funcție de subiectul lor, s-au grupat în: Crime comics, Love comics, Super-Hero comics, Heroic Fantasy comics, Underground comics (Comix), în anii '60 apărând “Comics Code”, care va impune prin cenzură anumite norme în compunerea estetică și socială a benzii desenate.

Prin apariția Publicațiilor “Marvel”, “DC” și “Charlton Comics” banda desenată cu super-eroi invadează piața. Acest lucru se datorează scenaristului de geniu de la “Marvel Comics”, Stan Lee și colaboratorilor săi, Jack Kirby și Steve Ditko.

Banda desenată franco-belgiană, de după 1960, este în mare parte, influențată de cea americană, dar nu în plan artistic. Scenariile se modernizează, făcând oportună apariția benzilor desenate cu subiect fantastic și non-sens ca: “Philémon”, “Timon Léon”, “Stanislas”.

Din 1970, Philippe Druillet începe să colaboreze la “Pilote”, cu seria “Six Voyages de Lone Sloane”. Lucrările publicate la Pilote, l-au impus pe Druillet ca pe

un desenator original, cu lucrări elaborate, cu o grafică de tip baroc extrem de încărcată cu decorații stranii și monștrii.

Banda desenată Science-Fiction este susținută în Franța de revista “Métal Hurlant”, condusă de Dionnet, Druillet și Moebius.

În perioada 1950-1960, apare și se dezvoltă în Japonia, o bandă desenată aparte, cunoscută sub denumirea “Manga”. Banda desenată de tip manga cuprinde, la fel ca și celelalte tipuri de benzi desenate, patru genuri distincte: story manga (Osamu Tezuka cu “Astro Boy”); boys manga (“Dragon ball”), girls and womans manga (“Candy candy”), underground manga sau fanzine manga (“Silent Service”).

În Italia anilor 1965-1970, banda desenată, de o calitate excelentă, este difuzată de publicația “Linus”, unde apar seriile “Valentina” și “Neutron” ale lui Guido Crepax. El va face să apară mai târziu banda desenată “Istoria lui O” (1975).

Spania anilor 1970 editează benzile desenate create de Carlos Ghimenez, dintre care mai importanta este “Dani Futuro”. Julio Ribera, mutat în Franța în 1954, a colaborat cu Christian Godard și a continuat să facă bandă desenată până în 1994, când apar seriile “Le Grand Manque” și “Le grand scandale”. Esteban Maroto a emigrat în Statele Unite și a colaborat cu cei din grupul “Waren”, fiind cunoscut pentru seria science-fiction “Cinco por Infinito”.

În Anglia, după 1950, apare o bandă desenată de tip satiră, denumită comic-strip, ca “Andy Capp” a lui Reg Smythe și “Bristow” a lui Frank Dickens, 1963. În același an, inspirați de eroul cinematografic James Bond, Jim Holdaway și Peter O’Donnell o creează pe “Modesty Blaise”, în contra partidă cu eroul amintit.

În Argentina, până în anii 50, stilul american a avut o mare influență, însă apariția benzii desenate “Cisco Kid”, 1951, va pune în evidență un desen original și un stil realist caracteristic autorului argentinian José Luis Salinas. Un desenator remarcabil argentinian a fost Alberto Breccia, care, colaborând cu scenaristul Hector Oesterheld, a creat banda desenată “Mort Cinder”, remarcabilă prin desenul alb-negru extrem de încărcat.

Banda desenată olandeză a fost susținută de Alfred Mazure și de Hans Kresse cu seriile de bandă desenată “Dick Boss”, “Pieile Roșii” și respectiv “Eric de Noorman”.

În fostul URSS, dar și în estul Europei, banda desenată a fost considerată produs al civilizației americane de tip capitalist, decadent, și a fost cenzurată cât s-a putut. Se remarcă totuși apariții de desene umoristice în ziarul “Krokodil”.

Banda desenată românească apare pe la sfârșitul secolului al XIX-lea în publicații pentru copii, având un caracter satiric și educativ. Primele încercări apar în revista “Amicul Copiilor” 1895, după o idee a lui B.P. Hașdeu și ilustrații ale lui Constantin Jiquidi. În 1924, scriitorul și omul politic Nicolae Batzaria, (cu pseudonimul Mos Nae), editează revista “Dimineața Copiilor”, în care publică aventurile celui mai celebru personaj românesc “Haplea”, după un desen creat de Marin Iorda. În perioada comunistă, cele mai importante publicații pentru copii, care conțineau și bandă desenată, au fost “Licurici”, “Arici Pogonici” și pentru adulți “Urzica”.

În 1982, revista “Luceafărul”, editează un supliment pentru copii, intitulat “Luceafărul Copiilor”. Dintre artiștii români de bandă desenată ai perioadei 1980-1990 se remarcă Vasile Olac cu adaptări în bandă desenată a unor lucrări literare clasice.

După 1989 se remarcă publicația “Carusel” prin editarea seriilor de bandă desenată creată de cel mai profesionist român în domeniu, Sandu Florea. Alți autori de bandă desenată sunt Horia Aramă, Ion Baeșu, Viorel Parligras, Valentin Iordache, Dinu Giurașcu, Marian Mirescu, Virgil Tomuleș și alții. În banda desenată contemporană s-a remarcat pe plan internațional Alexandru Ciubotariu, cu pseudonimul “Ciubi”.

Sfârșitul anilor 1970 și începutul anilor 1980 au marcat o scădere a vânzărilor de bandă desenată, lucru ce a determinat apariția magazinelor specializate. Amatorii de benzi desenate, numite fanzine, s-au grupat într-o asociație numită “Fandome”, menită să difuzeze benzi desenate cu caracter științifico-fantastic. Vânzările au început să crească odată cu creșterea interesului pentru acest gen, iar autorii și editorii au început să ofere antologii de benzi desenate și romane grafice, cu mențiunea că se

adresau unui public adult. Este perioada în care banda desenată trece de la stadiul de literatură de stradă, la cea de librărie. Titlurile făceau referire la super-eroi, la politică, la ambiguitate morală, la violență și sex, editurile asumându-și riscul ieșirii din rigorile “comics code”-ului. Cele mai importante edituri ale genului au fost: “Marvel”, “DC Comics”, mai târziu “Dark Horse”, “Voyager”, “Vertigo” și “Image”. La aceste edituri au colaborat autori de bandă desenată încă celebri: Frank Miller II, Steve Ditko, Jack Kirby, George Perez, Alan Moore, Dave Gibbons, John Constantine, Jim Shooter, Todd McFarlane, Jim Lee, Rob Liefeld, Mark Silvestry, Neil Gaiman.

Alternativa la banda desenată clasică de tip comics a fost preluată de cea underground prin acapararea unui teritoriu neexplorat, cum ar fi: politica radicală, horror, sex etc. Se poate spune că și arta, prin neoexpresionism, a influențat aceste desene spontane, care țineau mai mult de o expresie estetică de tip “punk”, decât de psihedelic sau fantastic. Mai târziu, acest gen alternativ se va lăsa influențat de alte noi curente ca “rave”, “hindi” etc. Rezultatul a fost acela că banda desenată a început să fie citită de un public complet diferit, dar nu într-atât de alternativ încât să considere “comics”-urile depășite. Cele mai importante publicații de bandă desenată pentru adulți au fost: “RAW books” și “Graphics” în America, susținute de Art Spiegelman, “Interview”, “Arcade” unde au colaborat Robert Crumb, Bil Griffith, Justen Green și Lynda Barry, tot în America. În Anglia, asemănătoare lui “RAW” a fost “Escape”, unde au colaborat: Hunt Emerson, Brian Boland, Ed Pinsent și alții. Franța a fost reprezentată de artiști renumiți ca Serge Clerk, Jean-Claude Götting, Alex Varenne, Edmond Baudoin și Claude Gendrot, care au colaborat la editurile de benzi desenate pentru adulți, “Dupuis” și “L’Association”. După anul 2000, difuzarea benzilor desenate underground a continuat atât în America și Europa, cât și în Asia. În România acest curent a luat amploare tot după anul 2000, cu ajutorul publicației “Hardcomics”.

Esteticul tehnic și stilistic al benzilor desenate

Desfășurarea unor cadre sau imagini, după o anumită logică, însoțite sau nu de un text, cu scopul de a comunica unui public interesat o poveste, o idee sau o stare,

înseamnă să ai sub ochi o bandă desenată. Tehnicile de expresie care îndeplinesc dezideratul de mai sus, trebuie să respecte anumite norme, cunoscute sub denumirea de coduri. În banda desenată există trei coduri de corespondență între semnificația grafismelor și textul narativ: Codul pictural, care se referă strict la imagine, Codul cinematografic, care se referă la narațiune sau scenariu și Codul ideografic, care se referă la iluzia creată (mișcare, sunet, stare).

O caracteristică principală a benzilor desenate este comunicarea vizuală. Ea se bazează pe relația care există între estetica imaginii (picturalul) și text (narațiunea).

Raportul imagine-text în banda desenată trebuie să îndeplinească două condiții minimale: desenul trebuie să ocupe un spațiu cel puțin egal cu cel al textului, iar povestirea trebuie să fie deasupra, astfel încât fiecărei imagini să-i corespundă un fragment din narațiune. Există, totuși, banda desenată cu imagine fără text (atunci când se redă o acțiune bruscă), dar și texte fără imagine (un pasaj din povestire).

Se disting trei situații ale raportului imagine-text:

- un text unic sub imagine, ca în benzile desenate de la începutul secolului XIX, unde textul era împărțit în fragmente cu înțeles de sine stătător (Imaginile de la Epinal) sau era transformat în versuri, ca în strips-urile umoristice ale lui Cami.

- un text unic în imagine, ca în stampele din extremul orient. Remarcabil este faptul că textul este închis într-un chenar, pentru a atrage atenția cititorului ("Prince Valiant" a lui Foster, sau "Tarzan" a lui Bourne Hogarth). Textul devine parte grafică cu estetică definită, ca în ideogramele asiatice. Acest lucru a însemnat un caz aparte în estetică, permițând artistului să plaseze textul oriunde în planul imaginii.

- mai multe texte în imagine, ca în cazul în care, în imagine apare text încadrat, dar și bule și ideograme, care completează firul narativ al acțiunii. Pierre Fresnault-Deruelle, în lucrarea sa "La Bande Dessinée Essay D'Analyse Sémiotique", 1972, remarcă două tipuri de text prezente în imagine și anume "textul recitativ", care se referă la comentariul făcut de narator, și "textul sonor", care corespunde exclamațiilor, zgomotelor etc.

Legat de codul pictural este și principiul conform căruia banda desenată trebuie să dea un mesaj rapid și eficace. Această rigoare se atinge folosind, la

maximum, simplificarea, pentru a da viteză ritmului creației (Episoade multe, în timp scurt.). Simplificarea, apărută dintr-o necesitate, a imprimat specificitate benzii desenate caricaturale. Recurgându-se la elipse (subintelecturi) sau la litota (minimalizare). În banda desenată realistă, simplificarea se face prin mărirea dimensiunilor până la hiperbolă. Exista și stilul mixt, ca cel din “Tintin”, unde fundalul este redat realist, iar personajul simplificat.

Din rigorile specifice benzii desenate, care se supun codului pictural, face parte și contrastul alb-negru, utilizat de creatori în mod intenționat în benzile desenate fantastice, în cele care au o conotație de erotism pervers, dar și în aventuri misterioase de tip polițist (“Dick Tracy”, “Blanche Epiphanie”, “Aventurile lui Tintin”, “The Spirit” sau “Mort Cinder”). Folosirea contrastului alb-negru explică, de fapt, alte contraste ca: lumină și întuneric, bucurie și tristețe, binele și răul etc. Aceste contraste, în orice situație, nu pot fi redată plastic decât prin alb și negru.

În perioada de după cel de-Al Doilea Război Mondial, banda desenată se bucură de culoare, pentru că mijloacele tehnice din tipografii o permiteau. Culoarea face parte din codul pictural al benzilor desenate, în scopul de a fi mai lizibile, cât mai aproape de realitate. Există simboluri în culori. De exemplu, secvențele sunt colorate în verde, atunci când există o acțiune liniștită și în culori calde, când se redă acțiune, luptă, victorie etc. De asemenea, nuanțele feței unui personaj, culoarea veșmintelor, a cerului sau a unui element de decor, poate juca un rol simbolic, neașteptat, subtil, ireal.

Codul cinematografic este o normă indispensabilă benzii desenate moderne, care s-a văzut nevoită să redea grafic opere în care aventurile eroilor se desfășoară într-un ritm aproape cinematografic. Adevăratele benzi desenate “cinematografice” au apărut după 1945 și au fost elaborate de artiști de excepție ca: Will Eisner, Milton Caniff și Winsor Mc Kay. Influența cinematografului asupra benzilor desenate a făcut ca acestea să adopte, aproape în totalitate, așa-numitul lexic tehnic. În banda desenată, desenatorul poate face o mare varietate de aranjări ale imaginii, o mare varietate de forme și are posibilitatea de a vedea un obiect din mai multe puncte. Manipularea imaginii este proprie benzilor desenate, concretizându-se în conturarea cu o linie mai mult sau mai puțin expresivă a eroilor, încadrarea imaginii în casete de diferite forme, dispunerea casetelor în pagină, în concordanță cu dispoziția autorului.

Toate acestea oferă cititorului plăcerea de a vizualiza o ritmicitate estetică aparte, în concordanță cu ritmul desfășurării acțiunii.

Un alt mijloc tehnic aflat la îndemana desenatorului este planul. Planurile utilizate în banda desenată sunt următoarele: Planul panoramic, care permite ilustrarea unui peisaj; Planul general sau planul de ansamblu, care poate cuprinde o scenă întreagă sau un decor; Planul mijlociu, unde eroii sunt pozați în picioare ca în lucrările lui Töpffer sau Hergé; Planul de tip american sau “planul italian”, unde personajul este expus până la jumătatea coapsei; Planul apropiat sau “prim-planul”, unde personajul este redat până la bust în scopul detalierii expresiei feței; Planul mare, care aduce personajul foarte aproape de ochii cititorului; Detaliul, care este imaginea cu cea mai mare forță de expresie.

Postarea eroilor sau obiectelor, în diverse tipuri de planuri, poate reprezenta un indiciu pentru identificarea genului de bandă desenată. Numărul mare de planuri detaliate este apanajul benzilor psihologice (“Sin City” a lui Frank Miller II).

Codul cinematografic a impus benzii desenate principiul folosirii imaginilor ca și cum acestea ar fi fost luate cu o cameră de luat vederi. Acest lucru sugerează direcția de filmare sau, altfel spus, punctul de vedere. Astfel, imaginea poate fi luată de sus în jos (“en plongée”), figura personajului este deformată fizic; contrar acesteia este imaginea luată de jos în sus (“contre plongée”), personajul ia dimensiuni hiperbolice, triumfale, ca în “Rahan”, “X-men”, “Batman” etc. Alte “puncte de vedere” sunt, în terminologie cinematografică, “champ contre champ”, unde sunt folosite două imagini succesive, în care una este complementară celeilalte și “travelling”-ul, unde imaginea redată este efectul apropierii sau depărtării obiectivului de scena filmată. Acest efect este redat în banda desenată prin succesiunea a trei sau patru casete. Un alt criteriu al codului cinematografic este “decupajul”. Procedul permite realizarea unei narațiuni logice prin asocierea unui număr mai mare sau mai mic de casete. Secvențele din cinematografie sunt înlocuite cu imagini prinse în casete. Decupajul permite folosirea, în banda desenată, a “flash back”-ului. Grafic, desenatorul modifică formatul casetei sau face suprapuneri. Iluzia de întoarcere în timp este readată prin linie ondulată sau punctată.

Al treilea cod, impus de raportul narațiune-imagine, este codul ideografic sau procedul de sugerare prin semne. Creatorii de bandă desenată, prin inventivitate, au

găsit procedee proprii care s-au impus ca norme. Aceste procedee s-au concretizat în semne grafice, numite ideograme. Ideogramele folosite în banda desenată au scopul de a sugera, într-o manieră subtilă, mișcarea, sunete diverse, stări psihice etc. Pentru materializarea mișcării, desenatorii folosesc procedeul ieșirii din cadru, la fel cum pentru o viteză marită sau șoc sunt folosite hașururile, serpentinele, liniile sinuoase.

“Bula” cu “apendicele” este o ideogramă folosită pentru a reda sunetele și a indica pe cel care vorbește. Caracterele sonore ale fiecărui cuvânt pot fi redade, grafic, prin schimbarea formei literelor, a mărimii lor sau prin colorarea bulelor. Toate acestea creează iluzia de sunet. Desenatorii de bandă desenată s-au străduit să inventeze procedee distincte, pentru a reda exclamațiile pronunțate de un personaj furios sau surprins: cap de mort, cruci sau litere dezordonate sau diverse semne.

Ideogramele folosite în banda desenată pentru a reda o stare psihică sunt cel mai greu de realizat, dar și cele mai surprinzătoare, prin inventivitate și umor. Pentru a reda o stare sufletească, ideogramele sunt diverse: o inimă semnifică dragoste, bule ca niște nori negri pentru a reda gânduri rele, stele multicolore etc. Toate ideogramele descrise mai sus pot intra într-un sistem de semne convenționale, specifice benzilor desenate, care au menirea de a aduce un plus de comic și atractivitate.

Sociologia și relațiile socialului cu benzile desenate

Datorită numărului mare de cititori, a locului pe care îl ocupă în cultura unei națiuni, a faptului că sunt produse de autori celebri și difuzate de grupuri mari de presă, în scopul de a reflecta într-un limbaj clar și simplu ideologia și tipicul unei întregi societăți, se poate admite că benzile desenate au fost și sunt încă un fenomen social.

Studiul benzilor desenate, din punct de vedere social, te obligă să observi interacțiunea lor cu omul modern, cu societatea de consum, cu forme diverse de psihologie socială, dar și cu diferitele mijloace de expresie, concurente ca: animația, televiziunea, filmul, muzica, literatura. Indiferent de natura mijloacelor de expresie cu care interacționează, benzile desenate își păstrează conținutul ideologic și idealist.

Cele mai influente mijloace de expresie asupra benzilor desenate au fost: cinematograful, care a dat benzilor eroi ca “Stan si Bran”, “James Bond”, “Robo-Cop”, curente artistice importante, începând cu arta clasică până la cea modernă, ca “Op-Art” sau arta psihedelică (regăsită frecvent în benzile desenate ale lui Nicolas Devil, Philippe Caza, Philpe Druillet) și, nu în ultimul rând, literatură, cu romanele de aventuri și ficțiune sau cu autori clasici ca Wells, Conan Doyle, Jules Verne.

Ca mijloc de expresie, banda desenată deține tehnicile cele mai adecvate procesului publicitar de propagandă, aliniindu-se perfect așa-numitului “folclor contemporan”.

Eroii benzilor desenate sunt prezenți peste tot în viața cotidiană, întâlnindu-i fie în reclame, fie în spoturi de propagandă politică, fie în sistemul pedagogic, fie în limbajul vorbit, fie pe internet, fie în campanii electorale sau în conflicte ideologice.

Publicul cititor de bandă desenată se diferențiază după varstă, sex, nivelul cultural și starea materială. Concluzia cercetărilor făcute în acest sens relevă faptul că cititorul de bandă desenată este citadin, tânăr, receptiv și școlarizat.

Benzile desenate, ca toate mijloacele mass-media, influențează mai mult sau mai puțin moralitatea cititorului. Studiile sociologilor și psihologilor au constatat că toate aceste mijloace, inclusiv banda desenată, întăresc atitudinile preexistente deja. Acest lucru este posibil pentru că cititorul depinde de mediul familial și social din care face parte.

Prin modelele culturale pe care le-a creat, banda desenată a consolidat educația și comportamentul deja deprinse. Rolul social al benzii desenate este acela de a-l face pe cititor să se elibereze de canoane conservatoriste și să descopere alte modele de viață. Pentru copii, mediul familial este esențial. El este cel care dă coerență rațiunii copilului și nu o povestire dintr-o bandă desenată. Oricât de realiste ar fi ele, benzile desenate propuse copiilor vor sugera întotdeauna în conștiința acestora că banda desenată este o ficțiune.

Pe lângă rolul ideologic pe care îl dețin, benzile desenate poartă și un anumit rol de idealizare, care se face răspunzător pentru locul pe care îl ocupă imaginarul și irealul, în grafică. Idealizarile din banda desenată reflectă tot ce poate fi mai bun, printr-un limbaj simbolic al imaginii, raportat la problemele ridicate în societate.

Altfel spus, problemele unei societăți sunt rezolvate pe hârtie, în imagini idealizate care ating, uneori, fantasticul. Idealizările din banda desenată pun în evidență rolul compensator al imaginației debordante, dar și ceea ce a devenit banda desenată, adică o formă de folclor contemporan. Indiferent de mijloacele artistice folosite, banda desenată poartă, în general, un mesaj comic, care îl face pe cititor să râdă, să se sustragă de la grijile cotidiene, de la relațiile interpersonale, de la stresul generat de tot felul de administrații și guverne. (“Katzenjammer Kids”, “Corinne et Jeanot”, “Boule et Bil”, “Bringing Up Father”, “L’il Abner”, “Le Sapeur Camember”, “Bittle Bailey”, “Pogo”, “Fluke etc.)

Benzile desenate au similitudini cu folclorul prin caracterul lor viu, legat de actualitate, prin posibilitatea de a crea arhietipuri cărora le imprimă o anumită tematică și prin modalitatea de a-l face pe scriitor să se ataseze de ele, ca de o tradiție populară, moștenită. Eroii benzilor desenate au devenit notorii pentru că au intrat în limbajul și comportamentul cititorilor, fiind amuzant să le cităm numele în conversațiile noastre. Mai mult decât atât, eroii benzilor desenate sunt suporturi ale unor transpuneri psihologice. În banda desenată, voința colectivă (opinia publică) este cea care, ținând cont de propriile nevoi de imaginar, admite sau respinge lansarea unui personaj. Așa se explică faptul că au existat benzi desenate care au apărut la momentul nepotrivit. (“Wonder Women” 1942 și “Popeye” 1935)

Fenomenul de suprapunere psihologică a realității peste personajele din banda desenată este frecvent întâlnit în societatea modernă care, pentru a duce în derizoriu oameni politici neagreați, îi asociază cu eroi negativi ai benzilor desenate.

Civilizația modernă stăpânită de omul citadin, de mijloacele media, de tehnologiile sofisticate și robotică a asimilat benzile desenate, incluzându-le în literatura imaginară a folclorului. Ele pot fi comparabile cu folclorul, pentru că au în comun rolul social, forma și conținutul. Rolul social constă în ceea ce se ascunde sub aspectul comic și fabulos: strips-urile sunt similare proverbelor și maximelor populare, “Peanut”-urile sunt asemănătoare cu fabulele, benzile desenate de aventură au ca echivalent în folclor legendele și basmele.

Ca și în cazul folclorului, benzile desenate își pierd autorii, rămânând în atenția cititorului celebritatea eroilor creați.

Benzile desenate și povestirile populare au în comun un element esențial și anume acela de a da frâu liber imaginației și de a crea arhetipuri. În acest caz, idealizarile se ascund în spatele ideologiilor. În banda desenată, dar și în folclor, sunt permanent prezente două arhetipuri: metamorfozele și eroismul.

Transformările sau metamorfozele antropomorfe sunt cele mai frecvente în banda desenată. Obiectele sunt animate și transformate, încep să sugereze, prin aspectul lor diform, fie grimasa unui “spiriduș”, fie chipul hidos al “șefului”.

Eroismul din benzile desenate se bazează pe arhetipul opoziției binelui față de rău. Super-eroii din benzile desenate americane au specific faptul că împrumută aspectul materiei și al diverselor energii care îi înconjoară (“The Flash”, “The Thing”, “Storm”). Alteori, ei pot împrumuta masca și forțele mitologice ale unui animal.

Banda desenată de aventură demonstrează că are mijloace proprii să transmită mitul etern dintre bine și rău, mit ce este și astăzi baza culturii umane moderne.

Concluzii

În concluzie, prin diversitate, inovație și provocare, banda desenată devine, pentru cel care o studiază, un subiect inepuizabil, universal prin formă și conținut. Din punct de vedere social, banda desenată a fost, așa cum o numește Jean-Bruno Renard, un fenomen mass-media al secolului XX.

Studiile asupra benzilor desenate, efectuate pe mai multe planuri, estetic, literar, psihologic, social și istoric au demonstrat că din punct de vedere științific, banda desenată este o artă bazată pe imagistică, pe tradiții și tehnici grafice, dar și pe un postament literar inedit. Studiile sociologice au demonstrat rolul binefăcător, compensator al benzilor desenate asupra psihologiei maselor și în special importanța pedagogică, în sensul de educațional, pe care o au benzile desenate pentru cititorii tineri.

Deși i se recunosc astăzi merite artistice și sociale, banda desenată actuală se găsește și se citește doar în anumite medii intelectuale, de colecționari și artiști plastici pasionați.

Prin mesajul social pe care îl poartă, prin aportul educativ adus generațiilor de copii de orice vârstă, banda desenată este și va rămâne o parte modestă din cultura umană universală.

Social and aesthetics in the evolution of the comic - strips

Abstract

For any artist, doing research on comic - strips is a challenge that can provide the experiment of the conceptual theory of the sequential art. Through comic - strips, a written story can turn into a visual language where phrases or expressions could correspond, the visual code matching to the bodies' behavior through a decryption of the mimic gestures.

An assiduous research in the field introduces you into a variety of publications, dictionaries, reference albums, collections of journals in the field, and even animation by comic films based on this genre. As in any study, it is necessary to go over three types of complementary activities: the collection, the scientific research and the art criticism. For a comic, the research is based largely on the collections of comic lovers. Due to the public passion for comic - strips, famous names as: Francis Lacassin, Roger Sabin, -journalists, Alain Resnais, Tim Burton, Frank Miller II, Michael Bay, James Cameron, Zack Snyder-filmmakers, Evelyne Sullerot, Jean Bruno Renard, Numa Sadoul-sociologists, have made it to gain value art, giving the opportunity to collect, archive, or reprint it. In France, around 1960, the first "comic - strips club" was founded, and four years later the Bookstore "Le Kiosque" became a sort of art gallery of comic lovers. As comic - strips become fashionable, there is an increasing interest on behalf of the literati for comic - strips, leading to an assiduous research, reported in all subjects. In this respect, I can point out a few names: Gérard Blanchard, Pierre Couperie, Henry Filippini, Claude Moliterni, Jacques Sadoul, Thierry Groensteen, Roger Sabin, Art Spiegelman, Dodo Nita and Alexandru Ciubotariu, in history and aesthetics, Jean-Claude André, Numa Sadoul, Jean Bruno Renard in sociology and aesthetics, Antoine Rous, Umberto Eco, Guy Gauthier and Pierre Fresnault-Deruelle in semiotics, Henry Van Herpe and Bernard Pourprix in politics.

The critics of the comic - strips have revealed that they form a publicist and social phenomenon of the years 1930-1970. Briefly, the comic strip is a narrative in sequential images. Considering all that has been created, since the nineteenth century drawings, the comic strip is, in general, a narrative from an epic and imaging point of view, with a central character, an interactive action supported by literary elements and graphical codes.

Through the approach of the subjects related to the social element reported to the daily life, the comic strip has an obvious universal feature. Relying heavily on the journalistic activity for distribution purposes, the comic strip has become gradually a proximity witness reproducing the social, political and historical events in a veridical and sarcastic manner as perhaps the true story wouldn't have done it.

The defining criteria of a comic strip stand at different levels, depending on the reader. Because the comic strip addresses to everyone, it distinguishes by a complex artistic genre dedicated to ordinary people of a modern society, tormented by daily problems.

Social and aesthetic influences and interactions in the history of comic - strips

Man, considered to be a social subject, felt the need to express himself through visual expression. Later, the visual narrative began to develop from one subject to another, receiving stylistic and aesthetic valences. These valences made the common man become a subject of study and debate. The modern man has the opportunity to express his own creation also under the name of the comic strip, being free to adopt an infinity of stylistic approaches.

Called by Töpffer "literature in prints", "graphic literature" by Francis Lacassin and "narrative representation" by Pierre Couperie, the comic strip can also be defined as a "drawn and printed narrative". The criterion of "printed" rates it alongside mass-media. We can add to this criterion two other features valid for the majority of comic - strips, namely, the presence of a text combined with the image and the periodical occurrence of a narrative whose hero is found from one episode to another or from one adventure to another.

In the study of the interaction of the social and aesthetic element with the visual image it is important to observe the evolution of the comic - strips from its origins to modern times. The cave paintings aren't illustrated texts, but suggest the development of an episode of life. In addition, the repetition of the image and the representative techniques used, either by engraving or by tracing the contour lines forming the character, denotes a conventional representation.

Representing the characters in profile, technique to be found later in Mesopotamian, Cretan and Egyptian art, reveal a feature existing also in comic - strips, in order to induce the sensation of movement of the characters.

The prehistoric art has similarities with comic - strips, because both own graphics and figurative representations. Similarly, the first scripts used painted figures or pictographs. They often generalized and modernized, becoming ideograms (the cuneiform writing and Chinese ideograms). The originality of the oriental ideograms consists in placing within the same picture a text and a picture. Both are drawn. This relation between image (pictographs) and sign (writing and idea) is the basis of the concept of comic strip. In the modern comic strip we often meet this method lead to the extreme, where the image becomes a sign. For example, the dynamite, drawn in a bubble, means fear. The arrival of writing on various materials, silk, papyrus or even bamboo sticks, does not exclude the drawing. Accompanying the writing with the drawing leads to nineteenth and twelfth century comic - strips. It's about the illustrated text as in "The Book of the Dead" of the ancient Egyptians (about 1500 BC) where the soul's journey to the other world it's drawn on papyrus. The Egyptologists say that it is the first comic book in which the text is below each image.

The Ancient Greece and Rome have left to the posterity images on vessels more often accompanied by proper names. In Pompeii, at the Villa of Mysteries, the images succeed narrating the "Dionysian Odyssey". Here the text which should accompany each ritual act is missing.

The bas reliefs and frescoes, if they were accompanied by text, they would have answered to the need for controllability, appropriate to the comic - strips. The Trajan's Column is an example for that purpose; the saga of the Thracian and Roman wars unfolds in a spiral bas relief at full-length.

In the Middle Ages, the emergence of the printing marks the birth of the first constitutive elements of the modern comic strip. In the eleventh century is created the first drawn “strip”: “The Tapestry from Bayeux.” Measuring 70 meters long, it encompasses a series of scenes of war. The sequences are colorful and of an impressive dynamism.

In the 12th and 13th century, the text accompanies the image gradually, either on the tympanum of the churches or on written bands, either on stained glass or even on image. The band bearing the text is called “phylactery” after the name of the roll on which the written texts are extracted from Thora. The only medieval document that is the closest to the comic strip is the one discovered by Gérard Blanchard and kept in Karlsruhe: it is a biographical narrative performed in 14th century for Jeanne de Navarre and which relates the life of Raymond Lull. The manuscript has everything a comic strip needs: epic sequence of comic scenes, text, borders and phylacteries.

The 15th century marks the emergence of the printing and popular publications, as a form of propaganda literature. This genre of literature will be used during 16th, 17th and 18th century, until the mid-nineteenth when the printing press will be discovered, thus opening the era of journalism. The popular publications were issued under the form of small fascicles or drawings called popularly “The Illustrations of Epinal” (“Images d’Epinal”). The small fascicles will form the so-called “Blue Library” because of the blue colour of the spine.

In the 18th and 19th centuries in England large drawings began to appear, printed in xylography pattern called “broadsheets”. They exposed the scenes of torture in which occurred, fragmentary, some phrases or even a text. The topics evolved over time, the religious and historical themes being replaced by the secular ones, with a strong humorous character. That is why they are popularly found under the name of “the comicals” or simply “the comic - strips”. The engraving technique in acid, on metal support will replace the xylography pattern and will offer to the public a work of a better quality and durability in time. This will develop to the reader the taste for image and the habit of finding a text associated to the image. Beginning with the second half of the nineteenth century, these illustrations with text will evolve at the pace of developing the printing techniques of the images and they will serve as artistic manifesto.

In relation to the social, historical and aesthetic impact, it was found that the comic strip saw its beginnings in the period 1827-1889 (pioneer) and developed establishing as an art in the period 1889-1929. The Golden Age of the comic - strips takes place during the years 1929 until 1950. This structure was made by the French sociologist Jean Bruno Renard in his work "La Bande Dessinée" (1978).

Starting with "Les Amours de Monsieur Vieux-Bois" (1827) written by Töpffer and up to "La famille Fenouillard" (1889) of Christophe, the comic strip registers an increasing evolution, approaching issues with a strong satirical and moralizing character, as well as fictional, in the manner of the beautiful engravings of William Hogarth from "Gulliver's Travels", England, at the end of the 18th century.

In the mid-nineteenth century, the bourgeoisie in social ascension is devoted to children's educations, encouraging thus the emergence of the instructive publications for children: "Le Bon Génie" 1824, "Le Journal des jeunes personnes" (1833) and "Le Journal des Demoiselles" (1833). These magazines, dedicated to the pupils contained a strong caricature and protesting feature.

After 1889, there are two different styles of comic - strips, one European and another American, both with distinct features. In comic publications of this period I must mention the most popular: "Bernadette" 1914, which will become "Nade" (1963), "Le petit Illustré" (1904), "Cri-cri" (1911), "Mickey" (1934), "Vaillant" (1945), which will become "Pif", "La Semaine de Suzette" (1905), "Spirou" (1938) and "Tintin" (1949). In England, the comic strip appears in monthly publications with satiric character: "Punch", "Comic Cuts", "Chips" and "Ally Sloper's Half Holliday" between 1880-1953. In 1950, with the advent of the "Daily Mail" by "Tedy Tail" are made public the drawings of comic strips type, very original and of a very subtle humor.

The American style is distinguished by a simple comic "strip", consisting of 4-5 frames which unfold a narrative. The illustrations are addressed to the children and use the animal world in order to describe the human one. The humor is given by the graphisms and not by the subject; the jokes are simple as in the silent film. The quality of the drawing in the American comic - strips is perfect, leading to the emergence of the fantastic style based on the graphisms of "modern style" type and on drawings with multiple frames. From the American publications of the time, I

mention only: : "San Francisco Examiner" with the series "Little Bears and Tigers" of James Swinneton (1892), "Pogo" a lui Walt Kelly, "Fritz the Cat" of Crumb, "The Yellow Kid", of Richard Felton Outcault, who uses for the first time in America the bubbles, "American Humorist", publication which comes out since 1897.

After 1900, the series "Little Nemo in Slumberland", "And her name was Maud", "Wee Willie Winkie's World" of Feininger, "Mutt and Jeff" of Bud Fisher, "Crazy Cat", "Abie the agent" (1914) of Harry Hersfield, "Felix the Cat" (1920) of Pat Sullivan, "Bugs", (1924), of Edgar Martin, "Mickey", (1928) of Walt Disney, are published.

The years 1928-1945 mark the emergence and development of intelligent, refined comic - strips with a precise social target and heroic themes due to the First World War, which will lead to the development of the genre of comic book with heroes: "Buck Rogers", "Popeye", "Tarzan", "Blondie" and superheroes: "The Black Condor", "The Shield", "Plastic Man", "Superman", "Batman" and others.

Since 1955, the American comic - strips with heroes and super heroes are grouped around the store "MAD". The period of the Second World War is marked by an abundance of superheroes with super-patriotic skills and attitudes. Expression of a nation marked by difficulties of the war ("Captain America"), the series with superheroes appear in two famous publications: "DC comic - strips" and "Marvel comic - strips". It should be noted that in this period, the American comic strip invades Europe, influencing the originality of European works. The European comic - strips that appear are: in England, "Jane", (1937) of Norman Pett, "Garth", (1943) of Steve Dowling; in Italy, "Saturno Contro la Terra", (1937) of Giovanni Scalari; in France, "Futuropolis" of René Pelos. The year 1930 marks the maximum age of French and Belgian comic - strips. The publication "Le petit vingtième" releases "Tintin and Milou" by Hergé. The Adventures of Tintin unfold on almost all over the world, between 1930-1949 and aims at topical and historical subjects. In France the series "Tintin" was published by the publishing house "Casterman".

"The Journal of Spirou" is published in 1938 due to the Belgian publisher Dupuis and represents, with Hergé's Tintin, the comic strip of European type.

Called by the researchers “The Golden Age of the French and Belgian comic strip”, this period is remarkable through the appearance of three major schools of cultivation of style in comic - strips.

The School in Charleroi, supported by “The Journal of Spirou”, develops a comic with a perfect drawing and with a comic content. Among the authors, stands out: Jijé, Sirius, Morris, Peyo, Roba, Salverius as pseudonyms.

The School in Bruxelles is supported by the magazine “The Journal of Tintin” and promotes a comic strip where the subject prevails in the detriment of the graphic element. The contributors of the Bruxelles School were: Hergé, Edgar Pierre Jacobs, Paul Cuvelier, Jaques Martin, Raymond Macherot.

The School in Paris, supported by:”The Journal of Pif” and “Pilote” stands out by the appearance of a new unconventional style without however neglecting the styles of the other two schools. The importance of the School is given by the magazine “Pilote” which spread the comic strip “Asterix” created by Albert Uderzo after a script belonging to Goscinny René. “Astérix” addresses to an intelligent, educated and patriotic audience. The magazine “Pif” displays a realistic style highlighted by Reymond Poïvet with “Space Pioneers”, and a comic style revealed by Eugène Girele, Gotlib and Mandryka.

Since the 1960s, the European, American and even Asian comic - strips, faces an essential artistic and scenographic development. Their appearance generated a real publishing industry based on artistic act, an act that will lead to different genres of comic - strips, depending on the reader's taste, culture and social background.

In America, this type of comic strips was called “comic - strips” and according to their subject, they grouped into: Crime comic - strips, Love comic - strips, Super-Hero comic - strips, Heroic Fantasy comic - strips, Underground comic - strips (Comix), in the ‘60s appeared “comic - strips Code” which will impose the censure through certain standards in aesthetic and social compositions of the comic strip.

Through the magazines: “Marvel”, “DC” and “Charlton comic - strips” the comic strip with superheroes invades the supermarket. This is due to the genius writer of “Marvel comic - strips” Stan Lee and to his contributors, Jack Kirby and Steve Ditko.

The French and Belgian comic strip after 1960 is mostly influenced by the American one, but not from an artistic point of view. The scripts are updated allowing the issue of the comic strips with fantastic and nonsense subject as: “Philémon”, “Timon Léon”, “Stanislas”.

Since 1970, Philippe Druillet begins his collaborations with “Pilote”, at the series “Six Voyages of Lone Sloane”. The works published at “Pilote”, imposed Druillet as an original drawer, his works being designed with Baroque graphics, full of strange decorations and monsters.

The science fiction comic strip is supported in France by the magazine “Métal Hurlant”, lead by Dionnet, Druillet and Moebius,

During 1950-1960, appears and develops in Japan, a special comic strip, known as “Manga”. The comic strip of Manga type covers, just like the other types of comic - strips, four distinct genres: manga story (Osamu Tezuka with “Astro Boy”); manga boys (“Dragon ball”), manga girls and women (“Candy candy”), underground manga or fanzine manga (“Silent Service”).

In Italy, during 1965-1970, the comic strip, of an excellent quality, is spread by the magazine “Linus” where the series “Valentina” and “Neutron” of Guido Crepax are issued. He will issue later the comic book “The History of O” (1975).

In Spain during 1970s, the comic books created by Carlos Ghimenez, of which the most important is “Dani Futuro”. Julio Ribera, moved to France in 1954, worked together with Christian Godard and continued to make comic - strips until 1994, when series “Le Grand manque” and “Le grand scandal” are issued. Esteban Maroto emigrated to the United States and has worked together with the “Warren” group, being famous due to his science fiction series, “Cinco por Infinito”.

In England, after 1950, there is a comic of satire type, called comic-strip, as “Andy Capp” of Reg Smithie and “Bristow” of Frank Dickens(1963). In the same year, inspired by the film hero James Bond, Peter O'Donnell and Jim Holdaway create the “Modesty Blaise” as counterpart of the mentioned hero.

In Argentina, until the 50's, the American style had a great influence, but the appearance of the comic strip “Cisco Kid”(1951), will highlight an original drawing

of realistic style typical to the Argentine author José Luis Salinas. A remarkable Argentinean drawer was Alberto Breccia who worked with the scriptwriter Hector Oesterheld and created the comic book “Mort Cinder”, remarkable for its black and white drawing, extremely charged.

The Dutch comic strip was supported by Alfred Mazure and Hans Kresse with the series “Dick Boss”, “Red skins” and respectively “Eric de Noorman”.

In the former USSR but also in the Eastern Europe, the comic book was considered a product of American capitalist civilization, decadent, and was censored as much as possible. There are however some publications of humorous drawings in the magazine “Krokodil”.

The Romanian comic strip emerges by the end of the nineteenth century in magazines addressed to children, with satiric and instructive character. The first attempts emerge in the magazine “Children’s Buddy” (1895), after an idea of B.P. Hasdeu and illustrations of Constantin Jiquidu. In 1924, the writer and politician Nicolae Batzaria (under the pseudonym Father Nae), prints the magazine “Children’s Morning” which contains the adventures of the most famous Romanian character “Glutton”, after a drawing created by Marin Iorda. During the communist period the most important publications for children, which also contained comic strips were: “Licurici”, “Arici pogonici” and for adults “Urzica”.

In 1982, the revue “Luceafarul” publishes a children's supplement names “Luceafarul Copiilor”. Vasile Olac is to be distinguished among the Romanian artists of comic - strips of the period between 1980 until 1990; he is known for adapting classic literature to comic - strips.

After 1989, an important publication is “Carusel” and it is known for having published comic - strips series of the most important Romanian artist in this field, Sandu Florea. Other authors of comic - strips are: Horia Arama, Ion Baesu, Viorel Parligras, Valentin Iordache, Dinu Giurascu, Marian Mirescu, Virgil Tomulet, etc. Alexandru Ciubotariu, known under the pen name “Ciubi”, remarked himself internationally in the field of contemporary comic - strips.

The end of the 70s and the beginning of the 80s meant a drop in sales of the comic - strips, aspect which determined the publication of specialized magazines. The

fans of the comic - strips named fanzine formed an association named “Fandome”, with the purpose to broadcast SF comic-strips. Sales went up once the interest for this genre grew, and the authors and the editors began to issue anthologies of comic-strips and graphic novels, with the mention that they were aiming at an adult public. This is the period when the comic - strips go from being a street art to being sold in bookshops. The titles were referring to super – heroes, politics, to moral ambiguity, violence and sex; the publishing houses took the risk of trespassing the rigors of the code of comic - strips. The most important publishing houses were “Marvel”, “DC comic - strips”, later “Dark Horse”, “Voyager”, “Vertigo” and “Image” and their most important collaborators, still famous comic - strips authors, are: Frank Miller II, Steve Ditko, Jack Kirby, George Perez, Alan Moore, Dave Gibbons, John Constantine, Jim Shooter, Todd McFarlane, Jim Lee, Rob Liefeld, Mark Silvestry, Neil Gaiman.

The alternative to the classic comic - strips was taken by the underground comic-strips by taking over a virgin area, as for example: radical politics, horror, sex, etc. We can state that art as well, by the neo-expressionism, influenced these spontaneous pictures, pertaining moreover to a “punk” aesthetic expression rather than to psychedelic and fantastic. Later, this alternative genre is going to be influenced by other currents, such as “rave”, “hindi” etc. As a result, the comic - strips began to be read by a completely different public, but not too different so as to consider the comic-strips old. The most important comic-strip publications for adults are the following: “RAW books” and “Graphics” in the States, endorsed by Art Spiegelman, “Interview”, “Arcade”, where Robert Crumb, Bil Griffith, Justen Green and Lynda Barry collaborated, still in the States. In England, “Escape” was a comic-strip publication similar to “RAW” and the collaborators for this review were: Hunt Emerson, Brian Boland, Ed Pinsent, etc. France was represented by famous artists such as: Serge Clerk, Jean-Claude Götting, Alex Varenne, Edmond Baudoin and Claude Gendrot who worked with comic-strip publishing houses for adults, “Dupuis” and “L’Association”. After 2000, the underground comic-strips were broadcast in the United States, Europe and even Asia. In Romania, this field began to develop after 2000, with the help of the publication “Hardcomic - strips”.

Technical and stylistic aesthetic of comic - strips

The display of frames and pictures, according to a certain logic, accompanied or not by a text, with the aim of communicating to an interested public a story, an idea or a state, means having a comic-strip under your eyes. The expression techniques which fulfill the above mentioned desideratum must comply with certain norms, most commonly known as codes. In the field of comic-strips, there are three codes of correspondence between the significance of the graphisms and the narrative text. The visual code, referring strictly to the image, the cinematographic code, referring to narration and scenario, and the ideographic code which refers to the illusion created (movement, sound, state).

The main characteristic of comic-strips is the visual communication. It is based on the communication existing between the aesthetic of the image (the visual) and the text (narration).

The relation between image and text must meet two minimal conditions: the dimension of the picture must be at least equal to that of the text and the story must be placed above, so that each image has a corresponding fragment of narration. There is also the comic-strip in image without text (when a sudden action is being rendered), as well as texts without images (an excerpt from a story).

There are three situations of the relation between image and text:

- a unique text under the picture, as in the comic - strips from the beginning of the 19th century, where the text was divided into fragments with their own meaning (Épinal prints) or their were turned into lyrics, just like in Cami's humorist strips.
- A unique text in pictures, like in the engravings from the Far East. It is to be remarked that the text is enclosed in a frame in order to stir the reader's attention (Foster's "Prince Valiant" , or "Tarzan" of Bourne Hogarth). The text becomes a graphic form with defined aesthetic, like in the Asiatic ideograms. This aspect was peculiar for the aesthetics, allowing the artist to place his text anywhere in the plan of the image.
- More texts within the image so as to allow a framed text, as well as speech

bubbles and ideograms to complete the narration. In his work, "La Bande Dessinée Essay D'Analyse Sémiotique" (1972), Pierre Fresnault-Deruelle identifies two types of texts presented within the picture, "the recitative text", which refers to the narrator's comments and to the "sonorous text", corresponding to exclamations, noises, etc.

A principle related to the visual code is that according to which the comic-strip must render a quick and efficient message. This rigor is to be obtained by simplifying, as much as possible, in order to render the rhythm of the creation (a lot of episodes in a short period of time). The process of simplification, issued out of necessity, gave a certain specificity to the caricaturist comic-strip, by adopting ellipses (connotations) or litotes (minimization). In the realistic comic-strip, the simplification is achieved by amplifying the dimensions until achieving hyperbola. There is also a mixed style, like the one from "Tintin", where the background is realistic rendered and the character is simplified.

The contrast black and white is also a part of the rigors specific to comic-strips, meeting the criteria of the visual code; this contrast is used by authors intentionally in SF comic-strips, in those with pervert erotic connotation, as well as in police detective comic-strips ("Dick Tracy", "Blanche Epiphanie", "Tintin's Adventures", "The Spirit" or "Mort Cinder"). The use of the black and white contrast explains, in fact, other contrasts: light and dark, joy and sadness, good and evil, etc. These contrasts can only be rendered by using white and black.

The period after the Second World War witnesses a comic-strip full of colour because the techniques of the printing press allowed this thing. The colour is part of the visual code of the comic-strip so as to make it more visible, closer to reality; there symbols for each color. For example, the sequences are green when there is a peaceful action and there are warm colours when the comic-strip renders an action, a fight or a victory, etc. Also, the nuances of a character's face, the colour of their clothes, the colour of the sky or of the elements of the setting have a symbolic part, unexpected, subtle, unreal.

The cinematographic code is an indispensable norm to modern comic-strips, which had to graphically render works in which heroes' adventures are being developed at an almost cinematographic pace. The real "cinematographic" comic-

strips emerged after 1945 and were developed by exceptional artists like Will Eisner, Milton Caniff and Winsor Mc Kay. The influence of the cinematography on the comic-strip lead to an appropriation of the latter of the technical vocabulary of the former. In the field of the comic-strip, the cartoonist displays the images in numerous ways and has the possibility to look at an object from different points of view. Image manipulation is specific to comic-strips and it materializes in an outline of the characters with a more or less expressive line, in putting the image in frames of different forms, displaying the frames in the page, all according to the author's disposition. All these aspects gives the reader the pleasure to visualize a specific aesthetic rhythm, according to the rhythm of the action.

Another technical means used by the cartoonist is the plan. The plans used for the comic-strips are the following: the panoramic plan, where the heroes are standing like in Töpffer or Hergé's pictures; American plan or the "Italian plan", where the character is exposed with half thigh; the close plan or the forefront, where the character appears only up to his bust in order to give details about the expression of his face; the big plan which brings the character closer to the reader's eyes; the detail, the image with the greatest force of expression.

The display of the heroes or characters in different types of plans can help identify the type of comic-strips. The great number of detailed plans is the appanage of the psychological comic-strips ("Sin City" of Frank Miller II).

The cinematographic code has imposed to the comic-strip the principle of using images as if they were filmed and this suggest the point of view. Thus, the image can be filmed from a high angle view and the character's face is physically deformed; the opposed technique is the position low looking high (low angle view), the character taking hyperbolic and triumphant dimensions, like in "Rahan", "X-men", "Batman" etc. Other points of view, language taken from the cinematographic vocabulary, are the following: "champ contre champ", where only successive images are used, one complementary to the other and the "travelling", where the rendered image is the effect of the the approaching and distancing the objective from the scene being filmed. This technique is transposed into the comic-strip by a sequence of three or four panels. Another criterion for the cinematographic code is the "découpage" (cutout) and it allows to form a logical narration by associating a greater or smaller

number of panels. The sequences from cinematography are replaced with images captured in panels. The cutout allows the use of the “flash back”. From a graphic point of view, the cartoonist modifies the form of the panel or makes superpositions. The illusion of the return in time is given by a wavy or by a dotted line.

The third code, imposed by the relation between narration and image, is the ideographic code or the procedure of suggestion through signs. The cartoonist, due to their originality, have found their own procedures they imposed as norms. These procedures turned into graphic signs, known as ideograms. The ideograms used for the comic-strips aim at suggesting, in a subtle manner, the movement, different sounds, psychic states, etc. In order to materialize the movement, the cartoonists use the procedure "out of frame", while for speed or a shock they use hatching, streamers and winding lines.

The speech bubble is an ideogram used in order to render sounds and point the person who is speaking. The sonorous forms of each sound can be graphically rendered by changing the form of the letters, of their size or by coloring the bubbles. All these procedures create the illusion of the sound. The cartoonists have made efforts to create distinct procedures in order to render the exclamations of an angry or surprised character: a dead man's head, crosses or letters in disorder, or different signs.

The ideograms used in order to render a psychic mood are the most difficult to achieve, but the most surprising as well for their originality and humor. The ideograms are different when rendering a state of mind: the heart means love, the bubbles similar to dark clouds render evil thoughts, multicolor stars, etc. All the ideograms described above can be part of a conventional system of signs, specific to comic-strips, and whose aim is at bringing a plus of humor and attractiveness.

Sociology and the relations of the social with the comic-strips

Due to the great number of readers, of the place it has within the culture of a nation, due to the fact that they are the product of famous cartoonists and that they are broadcast by important press groups in order to reflect, in a clear and simple

language, the ideology and the color of an entire society, we can say that the comic-strips were and still are a social phenomenon.

The study of the comic-strips, from a social point of view, obliges you to observe their interaction with the modern man, with the popular society, with different forms of social psychology, as well as with different and competitor means of expression, such as: animation, television, film, music, literature. Irrespective of the nature of the means of expression they are interacting with, the comic-strips keep their ideological and idealist content.

The most influential means of expression which acted upon the comic-strips were the following: the cinema, which led to the comic-strips heroes like "Stan and Bran", "James Bond", "Robo-Cop"; important artistic currents, beginning with classical art up to the modern art, like "Op-Art" or the psychedelic art (frequently encountered in the comic-strips of Nicolas Devit, Philippe Caza, Philippe Druillet) and last but not least, literature with the adventure or fiction novels or with classical authors such as Wells, Conan Doyle, Jules Verne.

As means of expression, the comic-strips have the most adequate techniques for the advertising process, lining up to the so-called "contemporary folklore".

The heroes of the comic-strips are to be found everywhere in the everyday life, either in commercials, or political propaganda commercials, or in the pedagogical system, or in the spoken language, on the Internet, in election campaigns or in ideological conflicts.

The readers of comic-strips are to be differentiated according to their age, sex, education level and their wealth. The conclusion of the researchers is that the reader of comic-strips is from the urban environment, is young, responsive and educated.

The comic-strips, as any other mass-media means, influence, more or less, the morality of the reader. The studies carried out by the sociologists and psychologists have identified that all these means, including the comic-strips, strengthen the already existing attitudes and this is possible because the reader depends on the social and family milieu he lives in.

The comic-strip has consolidated the education and the behaviour already acquired through the cultural patterns it has created. The social role of the comic-strip is to make the reader free himself from traditional canons and to discover new ways of living. The family milieu is essential for children as it gives coherence to children reasoning and not the story from a comic-strip. As real as they might be, the comic-strips for children will always suggest that they are fiction.

Along with their ideological role, the comic-strips also have an idealisation role, responsible for the place the imagination and the unreal have within the graphic field. The idealisation related to the comic-strips reflect all that is good through symbolic language of the imagination, related to the issues raised by the society. In other words, the issues of a society are solved on a piece of paper, in idealized images which sometimes reach the fantastic. The idealisation found in the comic-strip outline the compensatory role of the creative imagination, but also what the comic-strips has become, that is a contemporary folklore. Irrespective of the artistic means used, the comic-strip has, in general, a comic message which makes the reader laugh, to forget about their daily worries, from their interpersonal relationships, the stress caused by all sorts of administrations and governments. (“Katzenjammer Kids”, “Corinne et Jeanot”, “Boule et Bil”, “Bringing Up Father”, “L’il Abner”, “Le Sapeur Camember”, “Bittle Bailey”, “Pogo”, “Fluke etc).

The comic-strips are similar to the folklore by their vivacity, actuality, by the possibility to create archetypes to which they give a subject and through the means of making the author grow attached of them. The heroes of the comic-strips have become notorious because they have entered the language and the behaviour of the readers, as it is funny to quote their names in our daily conversations. More than that, the heroes of the comic-strips are pillars of the psychological transpositions. The collective will (public opinion) is the one that accepts or rejects a character. This is an explanation for the fact that certain comic-strips were published at an inappropriate time (“Wonder Women” 1942 and “Popeye” 1935).

The phenomenon of psychological superposition of the reality on the characters of the comic-strip is frequently found in our modern society which, in order to render ridiculous unwanted politicians, associates them with negative heroes from the comic-strips.

The modern civilisation mastered by the urban man, by the mass-media means, by the sophisticated technologies and robotics, has assimilated the comic-strips, including them into the imaginary literature of the folklore. The comic-strips can be compared to the folklore because they have in common the social role, the form and the content. The social role consists of that which hides under the comic and fabulous aspect: the strips are similar to the popular proverbs and sayings, the Peanut are similar to the fables, the adventure comic-strips are the equivalent of the folklore, legends and fairy – tales.

As it is the case with the folklore, the comic-strips lose their authors; the heroes are the ones who remain in the memory of the readers.

The comic-strips and the popular stories have in common an essential thing, that is the free imagination and the possibility to create archetypes. There are two archetypes which are permanently present both in the comic-strip and in the folklore: the metamorphosis and the heroism.

The anthropomorphic transformations or metamorphosis are the most frequent to be found in the comic-strip. The objects are being animated and transformed, they suggest, by their deformed aspect, either the grin of an elf, or the hideous face of a master.

The heroism from the comic-strips is based on the archetype of the opposition between good and evil. The super heroes from the American comic-strips take the shape of the matter and of different energies which surround them (“The Flash”, “The Thing”, “Storm”). Other times, they can borrow the mask and the mythological forces of a certain animal.

The adventures comic-strip proves that it has its own means in order to transmit the eternal myth between good and evil, myth which still is at the basis of the human modern culture.

Conclusions

To conclude with, through diversity, innovation and provocation, the comic-strip becomes, for those who study it, an inexhaustible subject, universal by its form and content. From a social point of view, the comic-strip was, as it was named by Jean-Bruno Renard, a mass-media phenomenon of the 20th century.

The researches regarding the comic-strips, on several levels (aesthetic, literary, psychological, social and historical) proved that, from a scientific point of view, the comic-strip is an art based on imagery, on traditions and graphic techniques, as well as on an original literary pedestal. The researches carried out by sociologists have proved the beneficial and compensatory role of the comic-strip on the psychology of the masses and, moreover, the pedagogical importance that it has on the young readers.

Even if it has artistic and social merits, the comic-strips from nowadays is being read only in certain intellectual environments, by the passionate collectors and plastic artists.

The comic-strip will always be a modest part of the human universal culture by its social message and its educational role.

Aspects sociaux et esthétique concernant l'évolution des bandes dessinées

Abstrait

Pour tout artiste, faire une recherche sur les bandes dessinées est un défi qui peut lui offrir l'expérience de la théorie conceptuelle de l'art séquentiel. Un conte écrit peut se transformer, par la bande dessinée, dans un langage visuel auquel on pourrait rattacher des phrases et des expressions, le code visuel en allant avec le comportement des corps par un déchiffrement des gestes.

Une recherche assidue dans ce domaine nous fait connaître une diversité de publications, de dictionnaires, d'albums de référence, de collections de revues, d'animations d'après des bandes dessinées et même des films de ce genre.

Comme pour tout autre type de recherche, il est nécessaire de parcourir trois types d'activités complémentaires : la collection, la recherche scientifique et la critique d'art. Dans le cas de la bande dessinée, les activités de recherche ont à la base les collections de ceux qui aiment la bande dessinée.

Grâce à la passion pour la bande dessinée du grand public de noms tels Francis Lacassin, Roger Sabin, - les journalistes Alain Resnais, Tim Burton, Frank Miller II,

Michael Bay, James Cameron, Zack Snyder- les cinéastes, Evelyne Sullerot, Jean Bruno Renard, Numa Sadoul-sociologues, lui ont apporté une valeur d'art et lui ont permis d'être collectionnée, archivée ou rééditée. Le premier "club de la bande dessinée" a été fondé en France, dans les années 60, et quatre années plus tard la librairie "Le Kiosque" devient une sorte de sallon pour ceux qui aimaient la culture de la bande dessinée. Au fur et à mesure que la bande dessinée devient connue, les hommes de culture développent un intérêt pour celle-ci et cela favorise une recherche assidue sur toutes les matières. À ce sens, je peux donner quelques noms : Gérard Blanchard, Pierre Couperie, Henry Filippini, Claude Moliterni, Jacques Sadoul, Thierry Groensteen, Roger Sabin, Art Spiegelman, Dodo Nita et Alexandru Ciubotariu pour l'histoire et l'esthétique, Jean-Claude André, Numa Sadoul, Jean Bruno Renard pour la sociologie et l'esthétique, Antoine Rous, Umberto Eco, Guy Gauthier si Pierre Fresnault-Deruelle pour la sémiotique, Henry Van Herpe et Bernard Pourprix pour la politique.

Les critiques de la bande dessinée ont souligné le fait que les bandes dessinées représentent un phénomène relatif au journalisme et au social à partir des années 1930 et jusqu'x années 1970. En bref, la bande dessinée est une narration en images séquentielles. Compte tenu de tout ce qui a été créée, en partant des planches du XIX-ème siècle, la bande dessinée est, dans la conception générale, une narration au sens épique et imagistique, ayant un personnage central, une action interactive soutenue par des éléments littéraires et par des codes graphiques. La bande dessinée à un évident caractère universel par ses sujets sociaux et liés à la vie quotidienne. Tout en s'appuyant sur l'activité journalistique en raison de diffusion, la bande dessinée est devenue, graduellement, un témoin de proximité. Elle a pu exprimer vraisemblablement et avec du sarcasme les évènements sociaux, politiques, historiques ; chose que, peut-être, n'aurait pas pu faire un vrai historien.

Les critères de définition de la bande dessinée se situent, en fonction du lecteur, à des niveaux différents. Comme elle s'adresse à tout le monde, la bande dessinée se remarque par un genre artistique complexe, dédié à l'homme simple de la société moderne et qui est tourmenté par les soucis quotidiens.

Influences et interactions sociales et esthétiques sur l'historique de la bande dessinée

L'homme, considéré sujet social, a éprouvé le besoin de s'exprimer à travers le visuel. Plus tard, la narration visuelle a commencé à se développer par chaque sujet, en recevant des valences stylistiques et esthétiques. Ces valences ont fait de l'homme commun un sujet d'étude et de débat. L'homme moderne a la chance d'exprimer sa propre création sous la forme de la bande dessinée aussi, en une infinité d'approches stylistiques.

"Littérature d'estampes" d'après Töpffer, "littérature graphique" selon Francis Lacassin, ou bien "représentation narrative" pour Pierre Couperie, la bande dessinée peut également être définie comme une "narration dessinée et imprimée". Le trait "imprimé" la situe à côté des moyens mass-media. Outre ce trait, il y en a deux autres valables pour les bandes dessinées : la présence d'un texte ainsi que l'image et l'apparition épisodique d'un conte dont on retrouve le héros dans chaque épisode.

Il est important d'observer l'évolution des bandes dessinées des origines jusqu'à l'époque moderne dans l'étude de l'interaction de l'élément social esthétique avec l'image visuelle. Les peintures rupestres ne sont pas des textes illustrés, mais elles suggèrent le déroulement d'un épisode de vie. En plus, la répétition de l'image et les techniques représentatives utilisées soit par une gravure, soit par un contour du personnage, dénote une représentation conventionnelle.

La représentation des personnages de profil, plus tard retrouvée en Mésopotamie, en Crète ou en Egypte, relève une caractéristique présente dans la bande dessinée également, ayant le but de donner la sensation que les personnages bougent.

L'art préhistorique est similaire à celle de la bande dessinée parce que les deux ont des représentations graphiques et figuratives. De même, les premières écritures utilisaient des dessins ou des pictogrammes qui, souvent, sont devenus idéogrammes par un procès de schématisation et de modernisation (l'écriture cunéiforme et les idéogrammes chinois). Les idéogrammes orientaux sont originaux par l'emplacement d'un texte et d'un paysage dans le même tableau. Les deux sont peintes. Cette relation entre l'image (pictogramme) et le signe (l'écriture et l'idée) réside à la

base du concept de bande dessinée. Cette procédure est poussée à l'extrême dans la bande dessinée moderne et devient un signe. Par exemple, la dynamite représentée dans une bulle représente la peur. L'apparition de l'écriture sur divers matériaux comme la soie, le papyrus ou même les bâtons en bambou n'exclue pas le dessin. L'écriture accompagnée du dessin caractérise les bandes dessinées du XIX^{ème} et XX^{ème} siècles. Un exemple est "Le Livre des Morts" des vieux égyptiens (environ 1500 A.J.C) où on a rédigé sur du papyrus le voyage de l'âme vers l'autre monde. Les égyptologues soutiennent qu'il s'agit de la première bande dessinée où le texte est placé en dessous de chaque image.

La Grèce et la Rome Antique nous ont laissé des images sur des vaisseaux qui sont accompagnés, le plus souvent, par des noms propres. À Pompei, à la Villa des Mystères, les images se succèdent en racontant "L'Odyssée de Dionysos", mais il manque le texte qui aurait dû accompagner chaque acte.

Si les bas – reliefs et les fresques étaient accompagnés d'un texte, ils auraient répondu aux demandes de maniabilité propres aux bandes dessinées. La Colonne Trajane est un exemple dans ce sens ; l'épopée des guerres entre les Thraces et les Romains se déroule sur un bas – relief en forme de spirale en hauteur.

Au Moyen Âge, l'apparition des imprimeries marque la naissance des premiers éléments constitutifs de la bande dessinée moderne. Au XI^{ème} siècle est créée la première "bande" dessinée : "La Tapisserie de Bayeux". Longue de 70 mètres, elle présente une succession de séquences de guerre coloriées et d'un dynamisme impressionnant.

Au XII^{ème} et XIII^{ème} siècles, le texte commence à accompagner l'image, soit sur les tympans des églises, soit sur les banderoles écrites, sur les vitraux ou sur les images mêmes. La banderole qui contient le texte porte le nom de "phylactère", d'après le nom du rouleau où on trouve les textes de la Thora. Le seul document du Moyen Âge qui se rapproche le plus de la bande dessinée est celui découvert par Gérard Blanchard et gardé à Karlsruhe : il s'agit d'un conte biographique effectué au XIV^{ème} siècle pour Jeanne de Navarre et qui raconte la vie de Raymond Lulle. Le manuscrit a tout ce dont a besoin une bande dessinée : la succession épique des scènes dessinées, du texte, des vignettes et du phylactère.

Le XVème siècle marque l'apparition de la presse et des publications populaires comme un genre de littérature de propagande. Ce genre de littérature va être utilisé du XVI siècle jusqu'au milieu du XIX ème siècle, au moment où la presse typographique va être découverte. Cette découverte va ouvrir une nouvelle époque, celle du journalisme. Les publications populaires prenaient la forme de faisceaux ou celle de planches, plus connues sous le nom de "Images d'Epinal". Ces petits faisceaux seront nommés "La Bibliothèque bleue" dû à leur couleur.

Au XVIII et XIX siècles, en Angleterre, il commence à apparaître des planches de dimensions plus grandes, imprimées sur du bois et connues sous le nom de "broadsheets". Elles présentes des scènes de torture accompagnées, parfois, par des phrases ou même un texte. Le long du temps, les sujets ont évolués, les thèmes religieux et historiques sont remplacés par ceux laïques, ayant un fort caractère humoristique. C'est la raison pour laquelle elles sont plus souvent connues sous le nom de "the comicals" ou en bref "the comics". La technique de la gravure à l'acide, sur un support métallique, va remplacer l'imprimerie en bois et va offrir au publique des travaux d'une meilleure qualité et plus résistents. Cela va développer le goût du lecteur pour l'image et l'habitude de trouver un texte associé à l'image. À partir de la deuxième partie du XIXème siècle, ces illustrations accompagnées d'un texte vont évoluer dans le rythme du développement des techniques d'impression des images et seront diffusées comme un manifeste artistique.

En ce qui concerne son impact social, historique et esthétique, on a situé le début de la bande dessinée dans la période de 1827 jusqu'à l'année 1889 (la période de la mission du pionnier) et elle s'est développé en tant qu'arte pendant la période de 1889 à 1929. L'âge d'or de la bande dessinée se déroule de l'année 1929 jusqu'en 1950. Cette structure a été effectuée par le sociologue français Jean Bruno Renard dans son travail "La Bande Dessinée" de 1978.

En commençant avec "Les Amours de Monsieur Vieux-Bois"(1827) de Töpffer et jusqu'à "La famille Fenouillard"(1889) de Christophe, la bande dessinée présente une croissance et les sujets attaqués ont un fort caractère satirique, moralisateur ; mais il y a aussi des sujets de fiction comme par exemple les gravures de William Hogarth dans "Les Voyages de Gulliver", dans l'Angleterre du XVIII siècle.

Au milieu du XIX siècle, la bourgeoisie, en plein essor social, se dédie à l'éducation des enfants tout en encourageant la parution des publications d'éducation pour les enfants comme "Le Bon Génie" 1824, "Le Journal des jeunes personnes" 1833 et "Le Journal des Demoiselles" 1833. Ces revues, dédiées aux écoliers, avaient un important caractère de caricature et de protestation.

Après 1889, il y a deux styles différents de bande dessinée : un style européen et un autre américain. Les plus connues publications de bande dessinée de cette période sont : "Bernadette" 1914, qui va devenir "Nade" en 1963, "Le petit Illustré" (1904), "Cri-cri" (1911), "Mickey" (1934), "Vaillant" (1945), qui va devenir "Pif", "La Semaine de Suzette" (1905), "Spirou" (1938) et "Tintin" (1949). En Angleterre, la bande dessinée apparaît dans des publications mensuelles, ayant un caractère satirique : "Punch", "Comic Cuts", "Chips" et "Ally Sloper's Half Holiday" 1880-1953. Une fois la parution de "Tedy Tail", dans "Daily Mail" en 1915, il y a un nouveau type de dessins de type comic strips, très original et ayant un humour subtile.

Le style américain est simple, une bande dessinée du type "strip", composée de 4 ou 5 cadres qui racontent une histoire. Les illustrations sont adressées aux enfants et utilisent le monde des animaux pour décrire celui des hommes. L'humour est rendu par des graphismes et non par le sujet, les blagues sont simples comme celles présentes dans le cinéma muet. Le dessin des bandes dessinées est parfait et il a mené à l'apparition du style fantastique basé sur des graphismes du type "modern style" et des planches à cadres multiples. Je vais rappeler seulement les suivantes publications américaines : "San Francisco Examiner" avec les séries "Little Bears and Tigers" de James Swinneton (1892), "Pogo" de Walt Kelly, "Fritz the Cat" de Crumb, "The Yellow Kid" de Richard Felton Outcault, qui utilise pour la première fois aux États Unis les bulles, dans "American Humorist", publication parue en 1897.

Après 1900, il y a les séries "Little Nemo in Slumberland", "And her name was Maud", "Wee Willie Winkie's World" de Feininger, "Mutt and Jeff" de Bud Fisher, "Crazy Cat", "Abie the agent" (1914) de Harry Hersfield, "Felix the Cat" (1920) de Pat Sullivan, "Buds", (1924), de Edgar Martin, "Mickey" (1928) de Walt Disney.

De 1928 à 1945, la bande dessinée est intelligente, raffinée, avec un but social précis et ayant des thèmes héroïques inspirées de la Première Guerre Mondiale. Cet

aspect va aider au développement de la bande dessinée pour les enfants : "Buck Rogers", "Popeye", "Tarzan", "Blondie" et les super – héros: "The Black Condor", "The Shield", "Plastic Man", "Superman", "Batman" et autres. À partir de 1955, la bande dessinée américaine avec héros et super – héros se groupe autour du magazine "MAD". La période de la Seconde Guerre Mondiale est marquée par une abondance de héros, ayant des aptitudes et des attitudes super – patriotiques. La bande dessinée est, à ce moment, l'expression d'une nation marquée par les difficultés de la guerre ("Captain America"). Les séries avec super – héros apparaissent dans des publications célèbres : "D.C. Comics" et "Marvel Comics".

Il est à remarquer que, à cet époque, la bande dessinée américaine envahit l'Europe et influence l'originalité des travaux européens. Les bandes dessinées européennes de cet époque sont : "Jane" (1937) de Norman Pett, "Garth" (1943) de Steve Dowling en Angleterre, "Saturno Contro la Terra" 1937 de Giovanni Scalari en Italie. "Futuropolis" de René Pelos en France. Les années 30 représentent le plein essor de la bande dessinée belge ou franco – belge. La publication "Le petit vingtième" lance la série "Tintin et Milou" de Hergé. Les aventures de Tintin se déroulent sur presque toute la mappemonde et pendant la période de 1930 jusqu'en 1949, les sujets utilisés sont d'actualité historique. En France, la série "Tintin" a été publiée chez la maison d'édition "Casterman".

"Le Journal de Spirou" est publié en 1938 dû à l'éditeur belge Dupuis et, avec Tintin, le héros de Hergé, représente la bande dessinée de type européen.

Selon les chercheurs, cette période est intitulée "L'âge d'or de la bande dessinée franco – belge" et se distingue par l'apparition de trois écoles importantes pour l'éducation du style de la bande dessinée.

L'école Charleroi, soutenue par "Le Journal de Spirou", développe une bande dessinée avec un dessin accompli et un contenu comique. Parmi les auteurs, les suivants sont à remarquer : Jijé, Sirius, Morris, Peyo, Roba, Salverius, tous comme pseudonymes.

L'école de Bruxelles est soutenue par la publication "Journal de Tintin" et promeut une bande dessinée dominée plus par le sujet et moins par l'élément

graphique. Les collaborateurs de l'école de Bruxelles ont été : Hergé, Edgar Pierre Jacobs, Paul Cuvelier, Jaques Martin, Raymond Macherot.

L'école de Paris, soutenue par le "Journal de Pif" et le "Pilote", se remarque par l'apparition d'un style non conventionnel, sans pour autant négliger le style des deux autres écoles. L'importance de l'école est donnée par la publication le "Pilote", la où on a diffusé la bande dessinée "Astérix", créée par Albert Uderzo, selon un scénario de René Goscinny. "Astérix" vise un public intelligent, instruit et patriot. Le style de la publication "Pif" est souligné par Raymond Poïvet avec "Les pionniers de l'espace", et un style comique mise en place par Eugène Gire, Gotlib ou Mandryka.

À partir des années 1960, la bande dessinée européenne, américaine et même celle asiatique connaît un essor essentiel en plan artistique et scénographique. Leur parution a développé une vraie industrie publicistique basée sur l'acte artistique, ce qui va engendrer la naissance de différents genres de bande dessinée, en fonction du lecteur, de son éducation et de son milieu social.

Aux États Unis, ce genre de bandes dessinées a été connue sous le nom de "comics" et, en fonction de leurs sujets, se sont groupées comme il suit : Crime comics, Love comics, Super-Hero comics, Heroic Fantasy comics, Underground comics (Comix). Dans les années 60, le "Comics Code" va apparaître et ce genre va imposer, par la censure, certaines normes en ce qui concerne la composition esthétique et sociale de la bande dessinée.

Par la parution des publications "Marvel", "DC" et "Charlton Comics", la bande dessinée avec des super - héros invade le marché. Ce phénomène est dû au scénariste de génie de "Marvel Comics", Stan Lee et ses collaborateurs, Jack Kirby et Steve Ditko.

La bande dessinée franco – belge d'après 1960 est influencée, en grande partie, par celle américaine, mais pas sur le plan artistique. Les scénarios se modernisent et favorisent l'apparition des bandes dessinées ayant un sujet fantastique et du non sens comme : "Philémon", "Timon Léon", "Stanislas".

À partir de 1970, Philippe Druillet commence à collaborer avec le "Pilote" et la série "Six Voyages de Lone Sloane". Les travaux publiés l'ont imposé comme un

dessinateur original, avec des travaux élaborés d'une graphique de type baroque, extrêmement chargée, avec des décorations étranges et des monstres.

La bande dessinée Science – Fiction est soutenue, en France, par la revue “Métal Hurlant”, dirigée par Dionnet, Druillet et Moebius.

Dans les années 50 et 60, une nouvelle bande dessinée apparaît et se développe au Japon, le “Manga”. Cette bande dessinée est formée de quatre genres différents, tout comme les autres types de bande dessinée : story manga (Osamu Tezuka avec “Astro Boy”); boys manga (“Dragon ball”), girls and women manga (“Candy candy”), underground manga ou fanzine manga (“Silent Service”).

En Italie, dans les années 65 et 70, la bande dessinée, d'une excellente qualité, est publiée par la publication “Linus” où sont publiées les séries “Valentina” et “Neutron” de Guido Crepax. Plus tard, en 1975, il va publier “L'histoire de O”.

En Espagne, dans les années 70, on fait paraître les bandes dessinées créées par Carlos Ghimenez, dont la plus importante est “Dani Futuro”. Julio Ribera, parti en France en 1954, a collaboré avec Christian Godard et a continué à faire de la bande dessinée jusqu'en 1994, quand sont publiées les séries “Le Grand Manque” et “Le grand scandale”. Esteban Maroto a émigré aux États Unis et a collaboré avec le groupe “Warren”, connu pour la série de science – fiction “Cinco por Infinito”.

En Angleterre, après 1950, il apparaît une bande dessinée de type satire, intitulée comic-strip, comme par exemple “Andy Capp” de Reg Smythe et “Bristow” et Frank Dickens, en 1963.

Le style américain a eu une grande influence en Argentine jusqu'en 1950, mais la publication de la bande dessinée “Cisco Kid”, en 1951, va mettre en évidence un dessin original et un style réaliste spécifique à l'auteur argentinien José Luis Salinas. Un dessinateur argentinien remarquable a été Alberto Breccia qui a collaboré avec le scénariste Hector Oesterheld et a créé la bande dessinée “Mort Cinder”, à remarquer par le dessin blanc et noir extrêmement chargé.

La bande dessinée hollandaise a été soutenue par Alfred Mazure et par Hans Kresse, avec les séries de bande dessinée “Dick Boss”, “Les Peaux Rouges” et “Eric de Noorman”.

Dans l'ex – URSS et dans l'est de l'Europe, la bande dessinée a été considérée comme étant le produit de la civilisation américaine de type capitaliste, décadent et sa publication a été censurée le plus possible. Il y a, quand même, des publications de dessins humoristiques dans le journal “Krokodil”.

La bande dessinée roumaine apparaît à la fin du XIXème siècle dans des publications pour enfants, ayant un caractère satirique et instructif. Les premiers essais sont publiés dans la revue “Amicul Copiilor”, en 1895, d'après une idée de B.P.Hasdeu et les illustrations de Constantin Jiquidi. En 1924, l'écrivain et l'homme politique Nicolae Batzaria (connu sous le pseudonyme de Mos Nae) fait paraître la revue “Dimineata Copiilor”, où il publie les aventures du plus célèbre personnage roumain “Haplea”, d'après un dessin créée par Marin Iorda. Pendant la période communiste, les plus importantes publications pour enfants, qui contenaient de la bande dessinée également, ont été les suivantes : “Licurici”, “Arici Pogonici” et pour les adultes “Urzica”.

En 1982, la revue “Luceafarul” fait paraître un supplément pour enfants, nommé “Luceafarul Copiilor”. Parmi les artistes roumains de bande dessinée de la période 1980 – 1990, on remarque Vasile Olac, avec une adaptation dans la bande dessinée de certains travaux de la littérature classique.

Après 1989, on remarque la publication “Carousel”, par la parution de la bande dessinée créée par le plus important roumain dans ce domaine, Sandu Florea. Autres auteurs roumains de bande dessinée sont : Horia Arama, Ion Baesu, Viorel Parligras, Valentin Iordache, Dinu Giurascu, Marian Mirescu, Virgil Tomulet, etc. En ce qui concerne la bande dessinée contemporaine, Alexandru Ciubotariu, connu sous le pseudonymes “Ciubi”, s'est fait remarquer au plan mondial.

La fin des années 70 et le début des années 80, ont connu une diminution des ventes en ce qui concerne les bandes dessinées, ce qui a déterminé l'apparition des revues de spécialité. Les amateurs des bandes dessinées nommées fanzine se sont groupés dans une association nommée “Fandome”, le but étant de diffuser les bandes dessinées SF. Les ventes ont commencé à croître une fois l'intérêt pour ce genre manifesté et les auteurs et les éditeurs ont commencé à offrir des antologies de bande dessinée et des romans graphiques, mais ils étaient adressés à un public adulte. C'est la période où la bande dessinée cesse d'être une littérature de rue et passe dans

les librairies. Les titres font référence aux super – héros, à la politique, à l'ambiguïté morale, à la violence et au sex, les maisons d'édition s'assurant le risque de sortir de la rigueur du code des “comics”. Les plus importantes maisons d'édition de ce genre ont été les suivantes : “Marvel”, “DC Comics” et plus tard “Dark Horse”, “Voyager”, “Vertigo” et “Image”. Des auteurs de bande dessinée encore célèbres ont collaborés avec ces maisons d'éditions : Frank Miller II, Steve Ditko, Jack Kirby, George Perez, Alan Moore, Dave Gibbons, John Constantine, Jim Shooter, Todd McFarlane, Jim Lee, Rob Liefeld, Mark Silvestry, Neil Gaiman.

L'alternative à la bande dessinée classique du type comics a été prise par la bande dessinée de type underground, tout en monopolisant un territoire non exploré comme par exemple : la politique radicale, le horror, le sexe, etc. On peut dire également que l'arte, par le néo – expressionnisme, a influencé ces dessins spontanés qui tenaient plutôt d'une expression esthétique de type “punk” que psychédélique ou fantastique. Plus tard, ce genre se laissera influencé par d'autres courants nouveaux comme “rave” et “hindi”. Il a résulté que la bande dessinée a commencé à être lue par d'autres lecteurs, mais pas totalement alternative pour considérer le comics dépassé. Les plus importantes publications de bande dessinée pour adultes : “Interview”, “Arcade” où collaborateurs ont été Robert Crumb, Bil Griffith, Justen Green si Lynda Barry, toujours aux États Unis. En Angleterre, pareille à “RAW” a été “Escape”, les collaborateurs étant: Hunt Emerson, Brian Boland, Ed Pinsent, etc. La France a été représentée par des artistes renommés comme : Serge Clerk, Jean-Claude Götting, Alex Varenne, Edmond Baudoin si Claude Gendrot, collaborateurs à la maison d'édition de bande dessinée pour adultes “Dupuis” et “L'Association”.

L'esthétique technique et stylistique des bandes dessinées

Le déroulement des cadres ou des images, d'après une certaine logique, accompagnés ou non d'un texte, aux fins de communiquer au public intéressé un conte, une idée ou en état, signifie avoir sous les yeux une bande dessinée. Les techniques d'expression qui accomplissent le desideratum du paragraphe antérieur doivent respecter certaines normes, connues sous le nom de codes. La bande dessinée connaît trois codes de correspondance entre la signification des graphismes et le texte narratif : le code pictural qui fait référence strictement à l'image, le code cinématographique qui fait référence à la narration ou au scénario et le code

idéographique qui fait référence à l'illusion créée (le mouvement, le son, l'état d'esprit).

Une des caractéristiques principales des bandes dessinées est la communication visuelle et a à la base la relation entre l'esthétique de l'image (le pictural) et le texte (la narration).

Le rapport image – texte doit accomplir deux conditions minimales : le dessin doit occuper un espace au moins égal avec le texte, et le conte doit être en dessous, pour qu'à chaque image corresponde un fragment de narration. Il existe, tout de même, de la bande dessinée avec image et sans texte (quand on rend un mouvement soudain), mais aussi des textes sans images (un passage d'un conte).

On distingue trois situations concernant le rapport image – texte :

- un texte unique sous l'image, tout comme dans les bandes dessinées du début du XIX^{ème} siècle, quand le texte était divisé en fragments indépendants (Les images de l'Épinal) ou transformait en vers, comme c'est le cas des bandes humoristiques de Cami.
- Un texte unique en image, comme dans les estampes de l'Extrême Orient. Il est à remarquer que le texte se trouve dans une vignette pour attirer l'attention du lecteur ("Prince Valiant" de Foster ou "Tarzan" de Bourne Hogarth). Le texte devient une partie graphique avec une esthétique définie, tout comme dans les idéogrammes asiatiques. Cet aspect a été un cas spécial pour l'esthétique, permettant à l'artiste de placer le texte n'importe où dans le plan de l'image.
- Plusieurs textes en images pour le cas où dans le texte il y a du texte en vignette, mais aussi des bulles et des idéogrammes pour compléter la narration de l'action. Dans son travail, "La Bande Dessinée Essay D'Analyse Sémiotique" (1972), Pierre Fresnault-Deruelle remarque deux types de textes présentés en images : "le texte récitatif", référence faite au commentaire du narrateur et le "texte sonor" qui correspond aux exclamations, bruits, etc .

Un autre aspect du code pictural est le fait que la bande dessinée doit transmettre un message rapide et efficace. Cette rigueur est atteinte en utilisant, au maximum, la simplification pour donner vitesse à la création (beaucoup d'épisodes dans une période courte de temps). La simplification, issue d'une nécessité, a créé la spécificité de la bande dessinée caricaturale, en utilisant les ellipses (les sous-entendus) ou la litote (la minimalisation). Dans le cas de la bande dessinée, la simplification s'effectue en agrandissant les dimensions jusqu'à l'hyperbole. Il existe le style mixte également, comme dans "Tintin", où le fond est réaliste et le personnage est simplifié.

Parmi les rigueurs du code pictural, il y a aussi le contraste blanc-noir, utilisé par les créateurs intentionnellement dans les bandes dessinées fantastiques, dans celle avec une connotation sexuelle pervers et dans les aventures mystérieuses de type policier ("Dick Tracy", "Blanche Epiphanie", "Les aventures de Tintin", "The Spirit" ou "Mort Cinder"). L'utilisation du contraste blanc-noir explique, en effet, d'autres contrastes comme : la lumière et le noir, la joie - la tristesse, le bien et le mal, etc. Ces contrastes ne peuvent être rendus que par le blanc et le noir.

Dans la période après la Seconde Guerre Mondiale, la bande dessinée jouissait de la couleur parce que les moyens techniques des imprimeries permettaient cela. La couleur fait partie du code pictural des bandes dessinées pour être plus lisibles et plus proches de la réalité. Il y a des symboles dans les couleurs. Par exemple, les séquences sont vertes quand l'action est tranquille et en couleurs chaudes quand on rend une action, une lutte, une victoire, etc. De même, la nuance du visage d'un personnage, la couleur de ses habits, celle du ciel ou d'un élément de décor peuvent avoir un rôle symbolique, inattendu, subtil ou iréal.

Le code cinématographique est une norme indispensable à la bande dessinée moderne qui a dû rendre du point de vue graphique des œuvres dans lesquelles les aventures des héros se déroulaient dans un rythme presque cinématographique. Les vraies bandes dessinées "cinématographiques" sont apparues après 1945 et ont été élaborées par des artistes importants comme Will Eisner, Milton Caniff et Winsor McCay. L'influence de la cinématographie sur les bandes dessinées a mené à l'emprunt total du lexique technique. Dans le cas de la bande dessinée, le dessinateur peut faire une grande variété de mises en places de l'image, une grande variété de formes et à la

possibilité de voir un objet en fonction de plusieurs points. La manipulation de l'image est propre aux bandes dessinées, le résultat étant un contour avec une ligne, plus ou moins expressif des héros, l'encadrement de l'image dans des vignettes de formes différentes, la disposition des vignettes en page, en concordance avec la disposition de l'auteur. Tous ces aspects offrent au lecteur le plaisir de visualiser une rythmicité esthétique spéciale, en concordance avec le rythme de déroulement de l'action.

Une autre technique est le plan. Les plans utilisés dans la bande dessinée sont les suivants : le plan panoramique qui permet l'illustration d'un paysage ; le plan général ou le plan d'ensemble qui peut comprendre une scène entière ou un décor ; le plan moyen où les héros sont photographiés en pied, tout comme les travaux de Töpffer ou de Hergé ; le plan de type américain ou le "plan italien", où le personnage est exposé jusqu'à la moitié de la cuisse ; le plan de près ou le premier – plan où le personnage est rendu jusqu'au buste pour présenter les détails du visage ; le grand plan qui approche le personnage des yeux du lecteur ; le détail, l'image avec la plus grande force d'expression.

La positions des personnages et des objets en divers types de plans peut être un indice pour identifier le genre de bande dessinée. Le grand nombre de plans détaillés est l'apanage des bandes dessinées ("Sin City" de Frank Miller II).

Le code cinématographique a imposé à la bande dessinée l'utilisation des images comme si elles étaient filmées. Cet aspect suggère la direction de tournage ou, mieux dit, le point de vue. Ainsi, l'image peut être prise en plongée et le visage du personnage est déformé du point de vue physique ; une autre modalité c'est en contre plongée, le personnage prend des dimensions hyperboliques, triomphales, comme en "Rahan", "X-men", "Batman" etc. Autres points de vue dans la terminologie cinématographique sont : "champ contre champ", où on utilise deux images successives, une est complémentaire à l'autre et le travelling", l'image rendue est l'effet de l'approchement ou de l'éloignement de l'objectif de la scène filmée. Cet effet est rendu dans la bande dessinée par la succession de trois ou quatre vignettes. Un autre critère du code cinématographique est le "découpage". Le procédé permet la réalisation d'une narration logique par l'association d'un nombre plus élevé un plus réduit de vignettes. Les séquences propres à la cinématographie sont remplacés par

des images en vignettes. Le découpage permet l'utilisation, dans la bande dessinée, du "flash back". Du point de vue graphique, le dessinateur modifie le format de la vignette ou effectue des superpositions. L'illusion

Le troisième code, imposé par le rapport narration image, est le code idéographique ou de suggestion par signes. Les créateurs de bande dessinée, par inventivité, ont trouvé des démarches qui se sont imposées comme des normes. Ces démarches ont été concrétisées dans des signes graphiques, appelés idéogrammes. Les idéogrammes utilisés dans la bande dessinée, ont le rôle de suggérer d'une manière subtile, le mouvement, des sons divers, des états psychiques, etc. Pour la réalisation du mouvement, les dessinateurs utilisent le processus de la sortie du cadre, de la même manière comme pour la grande vitesse ou le choc, on utilise les hachures, les serpentines, les lignes sinueuses.

« La bulle » est un idéogramme utilisé pour rendre les sons et pour indiquer celui qui parle. Les caractères sonneurs de chaque mot peuvent être rendus graphiquement, par le changement de la forme des lettres, par leur mesure ou par le coloriage des bulles. Tout cela crée l'illusion de son. Les dessinateurs de bande dessinée ont essayé d'inventer des processus variés pour rendre les exclamations prononcées par un personnage furieux ou surpris : tête de mort, croix ou lettre désordonnées ou divers signes.

Les idéogrammes utilisés dans la bande dessinée pour rendre un état psychique sont les plus difficiles à réaliser mais les plus surprenants, par leur inventivité et leur humour. Pour rendre un état d'âme on a des divers idéogrammes : un cœur signifie l'amour, des bulles comme des nuages noirs expriment de mauvaises pensées, des étoiles multi couleurs, etc. tous les idéogrammes décrits peuvent entrer dans un système de signes conventionnel, spécifiques aux bandes dessinées, qui ont le rôle d'apporter un plus de comique et d'attractivité.

La sociologie et les relations du social avec les bandes dessinées

Grâce au grand nombre de lecteurs, à la place qu'elle occupe dans la culture d'une nation, grâce au fait qu'elles sont produites par des auteurs célèbres et diffusées par de grands groupes de presse, avec le rôle de réfléchir dans un langage clair et simple, l'idéologie et le typique de toute une société, on peut admettre que les bandes dessinées ont été et sont encore un phénomène social.

L'étude des bandes dessinées, du point de vue social, nous oblige à observer leur interaction avec l'individu moderne, avec la société de consommation, à différentes formes de psychologie social, et à divers moyens d'expression concurrents comme : l'animation, la télévision, la musique, la littérature. Quel que soit la nature des moyens d'expression avec lesquelles interagissent, les bandes dessinées gardent le contenu idéologique et idéaliste.

Les plus influents moyens d'expression sur les bandes dessinées ont été : le cinématographe qui a donné aux bandes dessinées des héros comme «Stan et Bran», «James Bond», «Robo-Cop», des courants artistiques importants commencent avec l'art classique et allant jusqu'à celle moderne comme : «Op-Art» ou l'art psychédélique (retrouvée souvent dans les bandes dessinées de Nicolas Devil, Philippe Caza, Philippe Druillet) et bien sur la littérature avec les romans d'aventure et fiction ou avec des auteurs classiques comme Wells, Conan Doyle, Jules Verne.

Comme moyen d'expression, la bande dessinée détient les techniques les plus adéquates du processus publicitaire de propagande, se trouvant ainsi sur la même ligne que le sous nommé « folklore contemporain ».

Les héros des bandes dessinées sont présents partout dans la vie quotidienne ; on peut les rencontrer soit dans les réclames, soit dans les publicités de propagande, soit dans le système pédagogique, soit sur Internet, soit dans les campagnes électorales ou dans les conflits idéologiques.

Le public qui lit la bande dessinée est différent en fonction de l'âge, du sexe, du niveau culturel et l'état matériel. La conclusion des études faites dans ce sens révèle le fait que le lecteur est citoyen, jeune, réceptif et scolarisé.

Les bandes dessinées comme tous les moyens mass media, influencent plus ou moins la moralité du lecteur. Les études des sociologues et des psychologues ont évidentié le fait que tous ces moyens, y compris la bande dessinée, renforcent les attitudes déjà existantes. Cette situation est possible parce que le lecteur dépend du milieu familial et social dans le quel il est intégré.

Par les modèles culturels créés la bande dessinée a consolidé l'éducation et le comportement déjà appris. Le rôle social de la bande dessinée est celui de faire le lecteur se délivrer des canons conservatoires et de découvrir d'autres modèles de vie. Pour les enfants le milieu familial est essentiel. Il est celui qui donne de la cohérence dans la raison de l'enfant et non l'histoire d'une bande dessinée. Quoi qu'elle soit réaliste les bandes dessinées proposées aux enfants, vont suggérer toujours dans leur conscience que la bande dessinée est une fiction.

A part le rôle idéologique qu'elles détiennent, les bandes dessinées ont aussi un rôle d'idéalisation, qui est responsable pour la place occupée par l'imaginaire et l'irréel dans la graphique. Les idéalizations de la bande dessinée reflètent le meilleur, par un langage symbolique de l'image, rapporté aux problèmes posés par la société. Autrement dit les problèmes d'une société sont résolues sur le papier, dans des images idéalisées qui atteignent, parfois, le fantastique. Les idéalizations de la bande dessinée mettent en évidence le rôle compensateur d'une riche imagination, mais aussi ce que la bande dessinée est devenue, c'est-à-dire une forme de folklore contemporain. Généralement la bande dessinée porte un message comique qui fait le lecteur rire, se soustraire des soucis quotidiens, des relations interpersonnelles, du stress généré par tout sorte d'administration et de gouvernements.

("Katzenjammer Kids", "Corinne et Jeanot", "Boule et Bil", "Bringing Up Father", "L'il Abner", "Le Sapeur Camember", "Bittle Bailey", "Pogo", "Fluke etc)

Les bandes dessinées ont des ressemblances avec le folklore par leur caractère vif, lié à l'actualité, par la possibilité de créer des archétypes auxquels on imprime un certain thématique et par la modalité de faire le lecteur de s'y attacher, comme d'une tradition populaire héritée. Les héros des bandes dessinées sont devenus célèbres parce qu'ils sont entrés dans le langage et le comportement du lecteur, étant amusant

de citer leurs noms dans nos conversations. De plus, les héros des bandes dessinées sont des supports de certaines transpositions psychologiques. Dans la bande dessinée la volonté collective (l'opinion publique) est celle qui, tenant compte de ses propres besoins d'imaginaire, admet ou repousse le début d'un personnage. C'est pour cela qu'on a eu des bandes dessinées qui sont apparues dans un moment inapproprié. ("Wonder Women" 1942 et "Popeye" 1935)

Le phénomène de superposition psychologique de la réalité sur les personnages de la bande dessinée est fréquemment rencontré dans la société moderne, qui pour prendre en dérision les hommes politiques pas pris en charge, font des associations avec les héros négatifs des bandes dessinées.

La civilisation moderne dominée par l'individu citadin, par les moyens media, par les technologies sophistiquées et la robotique, a assimilé les bandes dessinées en les incluant dans la littérature imaginaire du folklore. Elles peuvent être comparées avec le folklore parce qu'elles ont en commun le rôle social, la forme et le contenu. Le rôle social fait référence à ce qu'il cache sous aspect comique et fabuleux : les bandes sont semblables aux proverbes et aux maximes populaires, les bulles sont semblables aux fables, les bandes dessinées d'aventure ont comme équivalent en folklore les légendes et les contes de fées.

Comme dans le cas du folklore, les bandes dessinées perdent leurs auteurs restant dans l'attention du lecteur par la célébrité des héros créés.

Les bandes dessinées et les histoires populaires ont en commun un élément essentiel, c'est-à-dire, celui de laisser faire l'imagination et de créer de archétypes. Dans ce cas les idéalizations se cachent derrière les idéologies. Dans la bande dessinée et dans le folklore sont toujours présents deux archétypes : les métamorphoses et l'héroïsme.

Les transformations et les métamorphoses anthropomorphes sont les plus fréquentes dans la bande dessinée. Les objets sont animés et transformés ; ils commencent à suggérer par leur aspect difforme, soit la grimasse d'un «lutin», soit le visage hideux du «chef».

L'héroïsme des bandes dessinées a l'origine dans l'archétype de l'opposition entre le bien et le mal. Les super héros des bandes dessinées américaines ont comme

spécifique le fait qu'elles empruntent l'aspect des matières et des diverses énergies qu'ils les entourent. ("The Flash", "The Thing", "Storm") Parfois ils peuvent emprunter le masque et les pouvoirs mythologiques d'un animal.

La bande dessinée d'aventure prouve qu'elle a des moyens propres pour transmettre le mythe éternel entre le bien et le mal, mythe qui est aujourd'hui même la base de la culture humaine moderne.

Conclusions

En conclusion, par diversité, innovation et provocation, la bande dessinée devient pour celui qui l'étudie, un sujet inépuisable, universel par la forme et par le contenu. Du point de vue social, la bande dessinée a été, comme Jean Bruno Renard disait, un phénomène mass media du XX siècle.

Les études sur les bandes dessinées, faites sur plusieurs plans, esthétique, littéraire, psychologique, social et historique ont prouvées que de point de vue scientifique, la bande dessinée est un art basé sur l'imagerie, sur les traditions et les techniques graphiques, mais aussi sur un piédestal littéraire inédit. Les études sociologiques ont prouvées le rôle bienfaisant, compensateur des bandes dessinées sur la psychologie des masses et en spécial l'importance pédagogique, dans le sens éducationnel, que les bandes dessinées ont pour les jeunes lecteurs.

Quoi qu'on lui reconnaisse aujourd'hui des mérites artistiques et sociales, la bande dessinée actuelle se retrouve et est lue seulement dans certains milieux intellectuels, par les collectionneurs et par les artistes plastiques passionnés.

Par le message social qu'elle porte, par l'apport éducatif apporté aux générations d'enfants de n'importe quel âge, la bande dessinée est et sera une partie modeste de la culture humaine universelle.