



HAL
open science

Pif Gadget : qu'est-ce qu'un périodique progressiste pour la jeunesse ?

Pierre Bruno

► **To cite this version:**

Pierre Bruno. Pif Gadget : qu'est-ce qu'un périodique progressiste pour la jeunesse ?. *Le Français Aujourd'hui*, 2008, Images et textes en lecture, 161 (2), pp.127-132. 10.3917/lfa.161.0127. hal-00484681

HAL Id: hal-00484681

<https://hal.science/hal-00484681>

Submitted on 30 May 2017

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

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

CHRONIQUE CULTURE JEUNE. PIF GADGET : QU'EST-CE QU'UN PÉRIODIQUE PROGRESSISTE POUR LA JEUNESSE ?

Pierre Bruno

Armand Colin | « [Le français aujourd'hui](#) »

2008/2 n° 161 | pages 127 à 132

ISSN 0184-7732

ISBN 9782200924263

Article disponible en ligne à l'adresse :

<http://www.cairn.info/revue-le-francais-aujourd-hui-2008-2-page-127.htm>

Pour citer cet article :

Pierre Bruno, « Chronique culture jeune. Pif Gadget : qu'est-ce qu'un périodique progressiste pour la jeunesse ? », *Le français aujourd'hui* 2008/2 (n° 161), p. 127-132.

DOI 10.3917/lfa.161.0127

Distribution électronique Cairn.info pour Armand Colin.

© Armand Colin. Tous droits réservés pour tous pays.

La reproduction ou représentation de cet article, notamment par photocopie, n'est autorisée que dans les limites des conditions générales d'utilisation du site ou, le cas échéant, des conditions générales de la licence souscrite par votre établissement. Toute autre reproduction ou représentation, en tout ou partie, sous quelque forme et de quelque manière que ce soit, est interdite sauf accord préalable et écrit de l'éditeur, en dehors des cas prévus par la législation en vigueur en France. Il est précisé que son stockage dans une base de données est également interdit.

PIF GADGET : QU'EST-CE QU'UN PÉRIODIQUE PROGRESSISTE POUR LA JEUNESSE ?

Pierre BRUNO

Concurrent direct du *Journal de Mickey*, s'adressant comme lui à un lectorat plus populaire que celui des illustrés belges (*Tintin*, *Spirou...*), et s'opposant à lui par un jeu d'antagonismes symboliques (le chien de gauche contre la souris de droite) qui rendent mal compte de la portée de ces périodiques, *Pif Gadget* n'a pas suscité le même intérêt commentaire ou critique que son illustre concurrent. Pif, Rahan ou Docteur Justice, malgré une qualité qui n'est pas inférieure à celle de leurs rivaux belges ou américains, sont restés longtemps *terra incognita* de la critique littéraire. Pourtant la revue est, par la variété des évolutions ou ruptures idéologiques qu'elle propose, un intéressant objet d'étude.

La réappropriation des codes de la culture de masse

Les « grandes aventures » formaient le cahier central de la revue. S'opposant symboliquement aux textes qui les encadraient, elles se constituaient de textes longs (au moins seize pages), en noir et blanc (pendant les premières années) mettant en scène des héros humains (et non pas des animaux anthropomorphisés comme Pif, Hercule ou Placid et Muzo). La teneur de ces récits s'inscrivait dans un contexte progressiste changeant. *Pif Gadget* publiait, à ses débuts, des séries très marquées par une admiration pour le modèle soviétique. Le Grêlé 7-13 mettait en scène un jeune résistant de Belleville, héritier direct des personnages de la presse communiste de l'après-guerre, en lutte contre l'occupant. Ses aventures prendront vite fin après d'ultimes exploits suivis d'un résumé très partisan de la fin de la guerre, axé sur le rôle libérateur de l'Armée Rouge et où l'action des Américains et le personnage de De Gaulle sont soigneusement occultés. La série des pionniers de l'espérance, où avait été célébré aussi le rôle glorieux des armées soviétiques devait disparaître rapidement elle aussi. Désormais la culture militante tentera de faire passer ces valeurs en s'appuyant non plus sur des références politiques explicites mais sur les codes des cultures de masse (et par leur « perversion ».) Les aventures de Loup Noir (l'Indien) et Teddy Ted (le Blanc) permettaient l'expression d'une réécriture du mythe de l'Ouest qui, sans aller aussi loin que les westerns contestataires de l'époque (*Little Big Man*, *John Mac Cabe* et autres), rompait avec le manichéisme antérieur du genre. Ces séries ne visaient pas à montrer la réalité de l'Ouest mais à en casser le mythe. Ainsi le problème noir, absent des

westerns sera aussi absent de ces bandes dessinées alors que Lauzier dans ses scénarios d'*Al Crane* utilisera ce thème comme élément destructeur des mythes américains. Dans *Pif Gadget*, les caractères habituels des westerns sont réutilisés ou pervertis dans des intrigues placées sous le signe de ce que l'on n'appelait pas encore l'antiracisme : « L'apache et moi n'avons jamais fait de différences entre blancs et rouges » dit Teddy Ted en désignant son compagnon de chevauchée, un métis de blanc et d'apache. Autre héros de la revue, le brigand au grand cœur, français (Fanfan la Tulipe) ou anglais (Robin des Bois), qui combat l'autorité monarchique ou les abus des puissants pour faire respecter la justice. Le thème permet d'aborder des sujets plus universels. Fanfan la Tulipe après avoir combattu un soldat allemand prend conscience de leur position commune et décide, avec son compagnon, de s'entraider et de faire sauter les réserves de poudre de leurs généraux respectifs afin d'éviter une inutile boucherie. Dans d'autres scénarios, Fanfan sert de catalyseur à l'action commune des démunis qui, par leur union et leur force nouvelle, parviennent à faire cesser la dictature d'un notable. Docteur Justice poussait plus loin encore l'implication dans le réel des connotations idéologiques. Ce spécialiste des arts martiaux au service de l'Organisation mondiale de la santé se rendait sur tous les points chauds de la planète, essentiellement dans le Tiers-monde, pour y apporter la justice. La série dénonce ainsi le trafic de la drogue au Proche et Extrême Orient, l'exploitation du marché du sang en Amérique Latine, le rôle des « affreux » en Afrique noire, des tontons macoutes en Haïti, les massacres ethniques au Pakistan Oriental ou le terrorisme en Irlande du Nord. Mais le grand héros reste Rahan, fils des âges farouches, grand guerrier blond aux yeux bleus, qui parcourt sans fin le vaste monde pour y apporter justice et savoir et qui comme le médecin de l'OMS, incarne la croyance dans le rôle émancipateur de la science ou dans le rôle dominant des classes intellectuelles. Dans la quasi-totalité des épisodes le héros met en pratique une observation et une découverte scientifique. C'est en voyant voler un ptéranodon qu'il invente le vol à voile. C'est en observant l'écoulement de l'eau qu'il invente l'aqueduc. C'est en glissant sur un rondin qu'il invente la roue. Cette dimension intellectuelle donne à ces récits la dimension d'une appropriation constante par l'homme de son destin par le savoir. Le savoir permet de dépasser les barrières matérielles : un aqueduc jeté sur une rivière infestée de piranhas approvisionne en eau douce une tribu qui se mourrait de soif. Le savoir permet de dépasser les barrières intellectuelles : Rahan combat de méchants sorciers obscurantistes qui asservissent leur tribu par de fausses croyances. Il démontre à des peuples déchirés par des conflits racistes qu'hommes blancs et noirs sont semblables, et permet l'union d'un couple mixte.

Ruptures et contradictions

L'ambiguïté ou l'ambivalence idéologique de la revue tient à la juxtaposition dans des œuvres matériellement proches de niveaux idéologiques différents, voire opposés. *Pif Gadget* propose ainsi dans ses pages, trois ensembles de textes de portées idéologiques différentes, d'autant plus faci-

lement distinguables qu'ils étaient, à l'origine, sous des présentations matérielles très différentes les unes des autres.

Les héros « réalistes » vus ci-dessus cohabitent avec d'autres personnages à faible connotation idéologique. Autour des personnages créés par Arnal (Pif, Pifou, Placid...), humains fortement caricaturés, fantômes et, surtout, animaux anthropomorphisés peuplent les pages couleurs de début et de fin de revue. Ces dessins ne sont pas totalement dénués de tout sous-entendu progressiste : lorsqu'un des personnages de la Jungle en folie, après avoir inventé la boule, prend conscience que son invention peut donner naissance au boulet de canon, il préfère la détruire plutôt qu'apporter au monde une telle malédiction. Mais quand des problèmes actuels sont, parfois, évoqués, la conclusion n'est pas toujours celle à laquelle on pourrait s'attendre. Opposés à un promoteur immobilier, Pif et Hercule finissent en prison pour avoir miné leur propre jardin (n° 240). Ces séries fonctionnent en fait sur trois principes de base très simples qu'il est possible de décliner à l'infini. Le premier d'entre eux est le récit d'aventure et, plus généralement, l'intrigue policière. Pif et Hercule convoient un trésor guatémaltèque. Lorsque des bandits finissent par mettre la main dessus, le trésor se révèle n'être qu'un diable à ressort. En fait le trésor était dissimulé à l'intérieur de la marionnette (n° 158). Autre moteur : les récits de la vie quotidienne. Pif et Hercule vont à la chasse, ils usent de ruse pour être le premier à ramener du gibier. Finalement, ils abattent le même lapin et se réconcilient autour d'un bon civet (n° 191). Troisième ressort : la comédie de caractère. Les personnages de ces séries fonctionnent généralement par couples antithétiques fortement connotés moralement. Pif est intelligent et honnête, Hercule est bête et méchant. Muzo est travailleur, Placid est paresseux et gourmand. À l'exception de la série des Pif ou de la Jungle en folie, les traits structurent une relation immuable, ou presque, entre les personnages : Corinne fait des farces à Jeannot en se servant de l'agent Bodart, Brutus brutalise Pifou, Muzo tente de faire sortir Placid de sa placidité, Léo tente de s'échapper du zoo malgré les efforts du gardien. Dicotim se joue de la bêtise de Bougredane... Les rapports entre Pif et Hercule reposent elles sur plusieurs variantes autour des mêmes caractères : 1) les héros doivent accomplir une mission, ils y parviennent à la suite de péripéties où la bêtise d'Hercule sert de contrepoint à l'astuce d'un Pif ; 2) Hercule est victime de malfaiteurs. Pif remet tout en ordre ; 3) Hercule cherche à nuire à Pif (farce, vol...) mais ne parvient pas à ses fins.

Ces bandes dessinées, en couleur ou en noir et blanc, cohabitaient avec des pages qui se démarquaient nettement des préceptes inculqués par les grandes figures progressistes et monochromes. L'idée même de gadget, symbole de l'inutile et d'une société de consommation aliénante avait de quoi surprendre dans une revue d'obédience communiste. Encore, certains d'entre eux – et surtout dans les premiers numéros – pouvaient-ils se présenter comme des outils pédagogiques nouveaux. La série des gadgets scientifiques, placée sous l'autorité de Albert Ducrocq (« un vrai microscope qui grossit 45 fois », des Artemia Salina, poissons préhistoriques, ou les inénarrables pois sauteurs du Mexique), pouvait se placer dans le droit fil d'une autre approche éducative, d'une sensibilisation aux sciences très

prisées dans le réseau de l'action culturelle progressiste. Mais le ziglotron à coulisse, le pistolet lance élastique ou le « véritable » sous-marin (véritablement gonflable et de vingt bons véritables centimètres) ne pouvaient guère se revendiquer d'une quelconque portée pédagogique ou idéologique. L'adhépif, transfert à imprimer à chaud sur ses vêtements, annonçait même la mode des griffes qui fait aujourd'hui la fortune des Chevignons ou Nike... Les pages jeux témoignent aussi de cette intégration parfaite, par la revue, des aspects les plus critiquables de la société de consommation. Passons sur les tests dignes de la presse féminine, les jeux cherchent très souvent parti de la notoriété des personnalités populaires et, principalement, de vedettes de la chanson française aussi contestataires que Sheila, Ringo ou Mireille Mathieu. Ces vedettes vont prêter leurs traits aux héros de mini-intrigues policières, d'autres vont raconter des histoires aux prétentions humoristiques, d'autres encore vont être l'objet même du jeu (il faudra que le lecteur reconnaisse à qui appartient une bouche ou un regard). La spécificité idéologique de ces pages jeux se retrouve dans les énigmes de Ludo. Ce jeu de déduction, régulièrement (et mal) copié depuis, met en scène un détective privé qui doit démasquer les forfaits de malandrins mais, contrairement à un Fanfan la Tulipe qui défend les petits voleurs et les braconniers contre les grands de ce monde, Ludo va être toujours du côté des notables et des possédants (comme le baron des Roches, un prêteur sur gages) contre les délinquants et les travailleurs (il enquêtera sur le sérieux d'un garde-chasse au profit de son employeur).

Mais certains héros positifs des bandes monochromes ne sont pas dépourvus de toute ambiguïté, ambiguïtés par ailleurs communes à l'ensemble des productions (progressistes ou pas pour la jeunesse). Ainsi le discours antiraciste d'un docteur Justice est-il éclairé sous un autre jour par les illustrations où on le voit se reposer alors que s'activent autour de lui ceux dont il est censé défendre les droits. Lorsqu'il remonte un fleuve africain dans une pirogue, il est le seul à ne pas payer (n° 245). Lorsqu'il campe au milieu du désert, on nous le montre se reposant, une cigarette à la main, tandis que des indignes lui préparent son thé (n° 266). Les aventures de Bob Mallard et Puchon, héros rapidement disparus, montrent les deux héros combattant un réseau de terroristes blancs post-colonialistes au Burundi. Si le dessinateur leur adjoint un partenaire noir, celui-ci est cantonné aux tâches secondaires et ses collègues blancs ne lui adressent la parole qu'une seule fois au cours du récit, encore est-ce pour lui ordonner d'ouvrir le feu (n° 236). L'introduction de personnages féminins au début des années soixante-dix va présenter les mêmes ambiguïtés. À côté de rares personnages féminins actifs, la plupart des personnes du beau sexe (seules les jolies femmes ont droit d'apparaître dans la revue) se caractérisent par leur passivité. Lors d'un important cambriolage, la seule femme du gang des Aristocrates est chargée d'occuper l'attention d'un vieux célibataire (n° 310). Rahan est de tous ces héros celui qui véhicule les valeurs les plus contestables. Ce grand guerrier blond aux yeux bleus ne rencontre que des tribus de bruns guidés par des chefs dont la laideur morale se traduit dans leur morphologie. Dans l'épisode qui se conclut sur l'égalité entre noirs et blancs (« La mère des mères », n° 243), le méchant chef est représenté dans

le droit fil de la caricature antisémite avec des lèvres épaisses, un nez épaté, un système pileux développé et longues mèches de cheveux crépus. D'autres leaders sont chauves, adipeux...

Progressisme politique et démocratie médiatique

Originellement, les lecteurs se voyaient attribuer deux plages d'expression, les blagues répétitives insérées dans le cahier des jeux (envoi des lecteurs avec une histoire primée par numéro) et le courrier des lecteurs. Lorsqu'elle n'était pas purement et simplement remplacée par un mot du rédacteur en chef, cette page, placée en deuxième de couverture et initialement baptisée *De vous à nous... de nous à vous*, était un lieu de rencontre entre les lettres des lecteurs et les informations de la rédaction (participation de la revue à un salon du livre, publication d'un numéro spécial sur un illustrateur maison, etc.). Dans un premier temps, les lettres témoignaient de l'intérêt des lecteurs pour leur revue en évitant, à quelques exceptions près, les débats critiques. Des pommes à la gloire de Rahan, des questions sur la vie du journal (nombre de dessinateurs...) ou sur les séries (nom d'un personnage) y côtoient les commentaires de textes (renseignements sur le cri qui tue du docteur Justice) et les lettres apologétiques (« Les lettres disent à peu près la même chose, c'est-à-dire le succès de ces gadgets et la fidélité accrue du journal » (n° 192)). À partir de janvier 1975, la revue va, sous l'influence des médias libéraux, intégrer davantage les lecteurs à la vie de la revue. L'opération *Pif est à vous*, par son nom même, s'affirme comme un pâle démarquage de l'émission la *Une est à vous*. Diffusée le samedi après midi sur la Une, l'émission permettait aux téléspectateurs de composer eux-mêmes leur programme en téléphonant au standard pour indiquer leurs séries préférées. Lancée dans le numéro 311, l'opération « Pif est à vous » propose aux lecteurs de devenir le rédacteur en chef de la revue : « Pif est votre journal. Changez-le. (...) À partir du numéro 315, un nouveau Pif va paraître : les héros, la couleur ou le noir, le nombre de pages, les jeux, le gadget, le prix... oui, même le prix, c'est toi qui l'aura décidé. » (n° 311 : 6-7).

Suivait un bulletin de vote des plus réduits où n'étaient finalement laissés au choix des lecteurs que les thèmes des séries (grandes aventures, le coin des loufoques, histoire et légende...) et, dans chacune d'elles, trois ou quatre personnages culte (Rahan, Docteur Justice ou Loup Noir pour les grandes aventures). Cette approche d'apparence plus démocratique va entraîner une redéfinition du courrier du lecteur. Lieu de rencontre, il devient lieu d'expression : les membres de la revue s'effacent au profit des lecteurs. D'ailleurs, à l'intitulé « De vous à nous... de nous à vous », s'étaient substitués depuis plusieurs mois celui de « Courrier des lecteurs » puis celui de « Courrier ». Cette nouvelle formule annonce et consacre les changements de politiques. La participation des lecteurs y était devenue plus active. Les lecteurs n'y exprimaient plus seulement leur intérêt pour la revue, ils y exprimaient leurs propositions et leurs critiques. Le numéro 310, précédant le lancement de l'opération Pif est à vous, marquait l'apothéose de ce travail préliminaire. Une double page, format exceptionnel pour cette rubrique, accumulait les lettres de proposition sous le

titre suggestif « J'ai rencontré deux lecteurs pas contents... Pas contents, pas contents... contents du tout... » « Les bouleversements réclamés, (annonce la revue) ne pourront être appliqués que dans le cadre d'une décision majoritaire des lecteurs » (n° 310 : 6). Ainsi, l'opération qui va suivre et qui n'est pas annoncée dans ce numéro peut-elle être présentée comme une réaction logique de la revue aux justes revendications des lecteurs. Ces derniers, ou du moins leur courrier, fondent le nouvel ordre et le défendent. Le numéro 322 présente ainsi les réactions scandalisées des lecteurs à la lecture d'une lettre qui remettait en cause la fiabilité et le sérieux des élections. Ce lecteur qui « nous critique incessamment (mais ne nous donne jamais son adresse complète !) reçoit cette semaine un sérieux avertissement des pifophiles » commentent les rédacteurs de la revue (« Je pense avec tous les copains et copines de la ville (Pont-Saint-Esprit) que ton journal est le meilleur et que Francis Taupin est un "gros plein de soupe". Il ferait mieux de remuer ses graisses pour faire le journal. », n° 322 : 6).

Cette « démocratie » s'accompagne d'une intégration accrue de la culture de masse dans une revue qui va s'ouvrir de plus en plus à l'audiovisuel et s'américaniser à outrance. La publication de films sous formes de roman-photos ne s'explique pas par une volonté de perpétuer la même idéologie par-delà l'évolution des techniques de diffusion de la culture. Si la mise en bandes d'un film comme celui de Michel Fugain et du Big Bazar, *C'est la fête*, ne trahissait guère, malgré un simplisme certain, les valeurs traditionnelles des héros réalistes, la mise en images d'un film aussi commercial que le *Zorro* d'Alain Delon, acteur connu pour ses prises de positions conservatrices, montre qu'il s'agit là d'une mutation plus importante qui touche à la nature même des discours tenus et d'une assimilation – plus que d'une remise en cause – des normes anglosaxonnes. Certains nouveaux personnages humoristiques pouvaient se ranger au nombre des démystifications des super-héros américains comme Milot Marat, clone parodique de James Bond ou Supermatou, pastiche des Superman et autres super-héros Marvel. Mais les nouveaux « héros réalistes », inspirés des séries américaines, reproduisaient, sans distance aucune, les valeurs de ces séries. Si les Aristocrates évoquaient à la fois Chapeau melon et bottes de cuir et le Club des cinq, Mannix, Amicalement vôtre et les Mystères de l'ouest, grands succès de la « Une est à vous », furent adaptés tels quels en courts récits médiocrement dessinés basés sur des scénarios répétitifs, plus pauvres encore (et parfois plus caricaturalement « américains ») que ceux des versions télévisées. La cravate de James West, cravate américaine à boucle fut même proposée en gadget alors que le personnage, toujours élégamment vêtu, ne portait que foulards de soie et cravates à l'europpéenne. S'amorce ainsi une évolution qui aboutira à faire de la revue, dans les années quatre-vingts, un porte-avion publicitaire où l'on peut chercher longtemps les aspirations progressistes initiales. Aspirations dont l'étude de la revue permet de mesurer les principaux points d'achoppement : la relation avec la culture de masse nord-américaine, les contradictions internes et – surtout – la difficile définition d'une réelle démocratie médiatique, sinon politique.

Pierre BRUNO