



HAL
open science

Étude de la représentation et de l'utilisation du chat dans la bande dessinée

Julie Debout

► **To cite this version:**

Julie Debout. Étude de la représentation et de l'utilisation du chat dans la bande dessinée. Médecine vétérinaire et santé animale. 2023. dumas-04137488

HAL Id: dumas-04137488

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-04137488v1>

Submitted on 22 Jun 2023

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.

ANNÉE 2023 THESE : 2023 - TOU 3 - 4015

ÉTUDE DE LA REPRÉSENTATION ET DE L'UTILISATION DU CHAT DANS LA BANDE DESSINÉE

THÈSE
Pour obtenir le titre de
DOCTEUR VÉTÉRINAIRE

DIPLOME D'ÉTAT

*présentée et soutenue publiquement
devant l'Université Paul-Sabatier de Toulouse*

par

Julie DEBOUT
Directrice de thèse : **Mme Lydie BRET**

JURY

PRÉSIDENTE :

Nathalie PRIYMENKO

Maître de Conférences à l'École Nationale Vétérinaire de TOULOUSE

ASSESEURS :

Lydie BRET

Maître de Conférences à l'École Nationale Vétérinaire de TOULOUSE

Mattias DELPONT

Ingénieur de recherche à l'École Nationale Vétérinaire de TOULOUSE

**Ministère de l'Agriculture et de l'Alimentation
ÉCOLE NATIONALE VÉTÉRINAIRE DE TOULOUSE**

Liste des directeurs/assesseurs de thèse de doctorat vétérinaire

Directeur : Professeur Pierre SANS

PROFESSEURS CLASSE EXCEPTIONNELLE

- M. **BERTAGNOLI Stéphane**, *Pathologie infectieuse*
- M. **BOUSQUET-MELOU Alain**, *Pharmacologie, thérapeutique*
- M. **BRUGERE Hubert**, *Hygiène et industrie des aliments d'origine animale*
- Mme **CHASTANT-MAILLARD Sylvie**, *Pathologie de la reproduction*
- M. **CONCORDET Didier**, *Mathématiques, statistiques, modélisation*
- M. **DELVERDIER Maxence**, *Anatomie pathologique*
- M. **ENJALBERT Francis**, *Alimentation*
- Mme **GAYRARD-TROY Véronique**, *Physiologie de la reproduction, endocrinologie*
- Mme **HAGEN-PICARD Nicole**, *Pathologie de la reproduction*
- M. **MEYER Gilles**, *Pathologie des ruminants*
- M. **SCHELCHER François**, *Pathologie médicale du bétail et des animaux de basse-cour*
- Mme **TRUMEL Catherine**, *Biologie médicale animale et comparée*

PROFESSEURS 1^{ère} CLASSE

- M. **BAILLY Jean-Denis**, *Hygiène et industrie des aliments*
- Mme **BOURGES-ABELLA Nathalie**, *Histologie, anatomie pathologique*
- Mme **CADIERGUES Marie-Christine**, *Dermatologie vétérinaire*
- M. **DUCOS Alain**, *Zootecnie*
- M. **FOUCRAS Gilles**, *Pathologie des ruminants*
- M. **GUERIN Jean-Luc**, *Aviculture et pathologie aviaire*
- M. **JACQUIET Philippe**, *Parasitologie et maladies parasitaires*
- Mme **LACROUX Caroline**, *Anatomie pathologique, animaux d'élevage*
- Mme **LETRON-RAYMOND Isabelle**, *Anatomie pathologique*
- M. **LEFEBVRE Hervé**, *Physiologie et thérapeutique*
- M. **MAILLARD Renaud**, *Pathologie des ruminants*

PROFESSEURS 2^{ème} CLASSE

- Mme **BOULLIER Séverine**, *Immunologie générale et médicale*
- M. **CORBIERE Fabien**, *Pathologie des ruminants*
- Mme **DIQUELOU Armelle**, *Pathologie médicale des équidés et des carnivores*
- M. **GUERRE Philippe**, *Pharmacie et toxicologie*
- Mme **MEYNADIER Annabelle**, *Alimentation animale*
- M. **MOGICATO Giovanni**, *Anatomie, imagerie médicale*
- Mme **PAUL Mathilde**, *Epidémiologie, gestion de la santé des élevages avicoles*
- M. **RABOISSON Didier**, *Médecine de population et économie de la santé animale*
- M. **VOLMER Romain**, *Microbiologie et infectiologie*

MAITRES DE CONFERENCES HORS CLASSE

- M. **BERGONIER Dominique**, *Pathologie de la reproduction*
Mme **BIBBAL Delphine**, *Hygiène et industrie des denrées alimentaires d'origine animale*
Mme **CAMUS Christelle**, *Biologie cellulaire et moléculaire*
M. **JAEG Jean-Philippe**, *Pharmacie et toxicologie*
M. **LYAZRHI Faouzi**, *Statistiques biologiques et mathématiques*
M. **MATHON Didier**, *Pathologie chirurgicale*
Mme **PALIERNE Sophie**, *Chirurgie des animaux de compagnie*
Mme **PRIYMENKO Nathalie**, *Alimentation*

MAITRES DE CONFERENCES CLASSE NORMALE

- M. **ASIMUS Erik**, *Pathologie chirurgicale*
Mme **BRET Lydie**, *Physique et chimie biologiques et médicales*
Mme **BOUHSIRA Emilie**, *Parasitologie, maladies parasitaires*
M. **CARTIAUX Benjamin**, *Anatomie, imagerie médicale*
M. **CONCHOU Fabrice**, *Imagerie médicale*
Mme **DANIELS Hélène**, *Immunologie, bactériologie, pathologie infectieuse*
Mme **DAVID Laure**, *Hygiène et industrie des aliments*
M. **DIDIMO IMAZAKI Pedro**, *Hygiène et industrie des aliments*
M. **DOUET Jean-Yves**, *Ophthalmologie vétérinaire et comparée*
Mme **FERRAN Aude**, *Physiologie*
Mme **GRANAT Fanny**, *Biologie médicale animale*
Mme **JOURDAN Géraldine**, *Anesthésie, analgésie*
M. **JOUSSERAND Nicolas**, *Médecine interne des animaux de compagnie*
Mme **LALLEMAND Elodie**, *Chirurgie des équidés*
Mme **LAVOUE Rachel**, *Médecine Interne*
M. **LE LOC'H Guillaume**, *Médecine zoologique et santé de la faune sauvage*
M. **LIENARD Emmanuel**, *Parasitologie et maladies parasitaires*
Mme **MEYNAUD-COLLARD Patricia**, *Pathologie chirurgicale*
Mme **MILA Hanna**, *Elevage des carnivores domestiques*
M. **NOUVEL Laurent**, *Pathologie de la reproduction*
M. **VERGNE Timothée**, *Santé publique vétérinaire, maladies animales règlementées*
Mme **WASET-SZKUTA Agnès**, *Production et pathologie porcine*
Mme **PALIERNE Sophie**, *Pathologie chirurgicale*
M. **GAIDE Nicolas**, *Anatomie Pathologique*

INGENIEURS DE RECHERCHE

- M. **AUMANN Marcel**, *Urgences, soins intensifs*
M. **AUVRAY Frédéric**, *Santé digestive, pathogénie et commensalisme des entérobactéries*
M. **CASSARD Hervé**, *Pathologie des ruminants*
M. **CROVILLE Guillaume**, *Virologie et génomique cliniques*
Mme **DEBREUQUE Maud**, *Médecine interne des animaux de compagnie*
Mme **DIDIER Caroline**, *Anesthésie, analgésie*
Mme **DUPOUY GUIRAUTE Véronique**, *Innovations thérapeutiques et résistances*
Mme **GAILLARD Elodie**, *Urgences, soins intensifs*
Mme **GEFFRE Anne**, *Biologie médicale animale et comparée*
Mme **GRISEZ Christelle**, *Parasitologie et maladies parasitaires*
Mme **JEUNESSE Elisabeth**, *Bonnes pratiques de laboratoire*
Mme **PRESSANTI Charline**, *Dermatologie vétérinaire*
M. **RAMON PORTUGAL Félipe**, *Innovations thérapeutiques et résistances*
M. **REYNOLDS Brice**, *Médecine interne des animaux de compagnie*
Mme **ROUCH BUCK Pétra**, *Médecine préventive*
M. **DELPONT Mattias**, *Clinique Aviaire*
Mme **POUJADE Agnès**, *Anatomie pathologique Vétérinaire*
Mme **LAYSSOL-LAMOUR Catherine**, *Imagerie Médicale*
Mme **SAADA Chloé**, *Gestion intégrée de la santé des ruminants*

REMERCIEMENTS

À Madame le Docteur Nathalie PRIYMENKO,

Maître de Conférences à l'École Nationale Vétérinaire de TOULOUSE

Alimentation

Pour m'avoir fait l'honneur de présider ce jury de thèse

Qu'elle trouve ici l'expression de mes remerciements et de mon plus grand respect.

À Madame le Docteur Lydie BRET,

Maître de Conférences à l'École Nationale Vétérinaire de TOULOUSE

Physique et chimie biologiques et médicales

Pour son grand soutien, son enthousiasme et ses conseils avisés depuis trois ans,

Mes très sincères remerciements.

À Monsieur le Docteur Mattias DELPONT,

Ingénieur de recherche à l'École Nationale Vétérinaire de TOULOUSE

Clinique aviaire

Qu'il trouve ici la marque de ma gratitude pour participer à ce jury de thèse.

SOMMAIRE

TABLES DES MATIÈRES DES ILLUSTRATIONS	11
INTRODUCTION	21
PARTIE I - POURQUOI ÉTUDIER LE CHAT DANS LA BANDE DESSINÉE ?	23
I. La bande dessinée est un moyen d'expression fort	23
A. Définition de la bande dessinée	23
B. La création de la bande dessinée	25
C. Histoire de la bande dessinée	27
D. La bande dessinée, un puissant moyen de communication autour du chat et du vétérinaire	29
II. Le chat, sa relation étroite avec l'humain et la vision que l'on en a	38
A. Définition et classification	38
B. Histoire du chat	38
C. Sa représentation dans l'art	49
D. Dimensions psychologiques de la relation sociale chat/humain	55
PARTIE II - LA REPRÉSENTATION DU CHAT DANS LA BANDE DESSINÉE	60
I. La représentation du squelette félin dans la bande dessinée	60
A. Données anatomiques générales	60
B. Le squelette axial félin et la mise en scène en bande dessinée des caractéristiques félines : souplesse et rapidité	62
C. La représentation et l'anthropomorphisation du squelette appendiculaire	68
II. La représentation des oreilles félines et des facultés auditives et d'équilibre du chat dans la bande dessinée	75
A. L'oreille externe, un capteur mobile se dirigeant vers la source sonore	75
B. L'oreille moyenne	81
C. L'oreille interne, un relai pour les sons et un capteur pour l'équilibre du corps	81
III. La représentation des yeux du chat et de sa très bonne vue dans la bande dessinée	84

A.	Quelles sont les différentes parties qui composent l'œil du chat ?	84
B.	Quelles sont les différences entre l'œil d'un chat et l'œil d'un être humain ?	86
IV.	La représentation de la truffe du chat et de son bon odorat dans la bande dessinée	94
A.	La truffe : des représentations différentes en fonction du genre de la bande dessinée	94
B.	L'odorat aiguisé du chat	96
V.	La représentation du pelage, des vibrisses et de la queue du chat dans la bande dessinée	101
A.	La représentation des différentes robes	101
B.	La représentation des poils, des vibrisses et de la queue	104
VI.	La représentation des systèmes de communication du chat dans la bande dessinée	111
A.	Organisation sociale générale des chats et bases de la communication	111
B.	Les vocalises félines et leur représentation dans la bande dessinée	112
C.	Comment l'humain peut-il décoder le langage corporel félin ?	116
VII.	La représentation du mode de vie du chat dans la bande dessinée	129
A.	Un mode de vie différent selon le degré d'anthropomorphisation du chat de BD	130
B.	Les petits bobos quotidiens du chat de BD et ses visites chez le vétérinaire	134
PARTIE III - LA SYMBOLISATION DU CHAT DANS LA BANDE DESSINÉE		140
I.	Un personnage humoristique	140
A.	Un personnage destructeur et désobéissant	140
B.	Un personnage glouton	142
C.	Un personnage « idiot » aux comportements et réactions étranges	144
D.	Le principe de la bande dessinée au service de l'humour	146
II.	Un personnage sage et intelligent	149
A.	L'intelligence, la sagesse et la perspicacité du chat de la bande dessinée	149
B.	Ironiser la philosophie	151
C.	Vulgariser la religion	152

III.	Un personnage attendrissant et affectueux	157
	A. Le lecteur se projette dans une relation tendre avec le chat	157
	B. L'auteur veut rendre le méchant de l'histoire moins effrayant	163
IV.	Un personnage mauvais et haïssable	164
	A. Dans une bande dessinée humoristique	164
	B. Dans une bande dessinée sérieuse	167
	CONCLUSION	172
	REFERENCES	175
	ANNEXE	186

TABLE DES MATIÈRES DES ILLUSTRATIONS

LISTE DES FIGURES

- Figure 1 - Exemple des différents éléments composant une bande dessinée [XXI]
- Figure 2 - Exemple d'œuvre ne correspondant pas à la définition de bande dessinée [XXXIV]
- Figure 3 - Exemple de crayonné d'une bande dessinée [63]
- Figure 4 - Exemple de mise en couleur d'une bande dessinée [V]
- Figure 5 - Première ébauche de bande dessinée : Histoire de monsieur Jabot de Rodolphe Töpffer [XLIII]
- Figure 6 - Adaptation d'une bande dessinée en dessin animé puis en film (A : Astérix et Cléopâtre de R. Goscinny, B : Astérix et Cléopâtre réalisé par R. Goscinny et A. Uderzo, et C : Astérix et Obélix Mission Cléopâtre réalisé par Alain Chabat) [XXI] [35] [1]
- Figure 7 - L'attrait des chats pour le lait dans les bandes dessinées Tom et Jerry [I], Maliki [XXXIX] et Le Chat du rabbin [XXXVII]
- Figure 8 - Ancienne publicité pour des pansements Urgo [85]
- Figure 9 - Campagne de publicité de Virbac de 1999 utilisant des chats de bandes dessinées [91]
- Figure 10 - Campagne d'affichage de 2017 de la SPA pour inciter à la stérilisation utilisant Le Chat de Geluck [83]
- Figure 11 - Bandes dessinées pour enfants présentant le métier de vétérinaire [XVII] [XIX] [XX] [XXVII]
- Figure 12 - Le Croissant fertile [45]
- Figure 13 - Représentation d'un chat tuant Apophis sur une peinture murale sur une tombe en Égypte ancienne [77]
- Figure 14 - Représentation de la déesse Bastet en Égypte ancienne [77]
- Figure 15 - Dessin humoristique mettant en scène la façon dont le chat perçoit son maître dans Simon's Cat [XLI]

- Figure 16 - Mosaïque représentant un chat dans les rues de Pompéi [77]
- Figure 17 - Le chat, représentant du diable (d'après le tableau La Gueule des Enfers, enluminure du Maître de la Cité des Dames, début XVe siècle [77])
- Figure 18 - Association sorcier(ère)/chat dans les bandes dessinées Pepper et Carrot [XXXV], Les Schtroumpfs [XXXIII] et La Forêt [XXXII]
- Figure 19 - La superstition vis-à-vis des chats noirs dans les bandes dessinées Blacksad [XIV] et Katz [X]
- Figure 20 - Figurine japonaise en céramique représentant le Maneki Neko, chat porte-bonheur [77]
- Figure 21 - La légende des neuf vies du chat dans les bandes dessinées Blacksad [XIV] et Le chat aux sept vies [XXXVIII]
- Figure 22 - La légende des neuf vies du chat mise en scène dans le jeux vidéo Garfield [61]
- Figure 23 - Utilisation en BD de l'expression populaire « les chats n'aiment pas l'eau » dans Simon's Cat [XLI] et Blacksad [XIV]
- Figure 24 - Utilisation de l'expression populaire « les chats retombent toujours sur leurs pattes » dans les bandes dessinées Le Chat [XVIII], Kid Paddle [XXX] et Blacksad [XIV]
- Figure 25 - Evolution de la place du chat dans la peinture à travers les tableaux A : La Raie de Chardin, B : Portrait de Magdaleine Pinceloup de La Grange de Perroneau, C : Un panier plein de chats de Léon Huber [76] [43]
- Figure 26 - Le chat du Cheshire de Alice au pays des merveilles [11]
- Figure 27 - Représentation des chats dans les premières bandes dessinées : Histoire de monsieur Jabot de Rodolphe Töpffer [XLIII]
- Figure 28 - Couverture de la bande dessinée Krazy Kat de G. Herriman [XXII]
- Figure 29 - Le chat de bande dessinée apaise sa maîtresse tourmentée dans Pepper et Carrot [XXXV]
- Figure 30 - Anatomie du chat domestique [58] [25]
- Figure 31 - Le réflexe de redressement du chat [3]
- Figure 32 - Vues latérale et dorsale des vertèbres lombaires du chat [25]

- Figure 33 - Vues latérale et dorsale des vertèbres lombaires du chien [25]
- Figure 34 - Vues latérale et dorsale des vertèbres lombaires de l'humain [31]
- Figure 35 - La représentation de la souplesse de la colonne vertébrale dans la bande dessinée Maliki [73] [XXXIX]
- Figure 36 - La représentation des mouvements par des traits et des petits nuages dans les bandes dessinées Maliki [XXXIX] et Gaston Lagaffe [XV]
- Figure 37 - La représentation des mouvements par plusieurs dessins se chevauchant dans les bandes dessinées Maliki [XXXIX] et Gaston Lagaffe [XV]
- Figure 38 - La représentation des mouvements par un flou dans Maliki [XXXIX]
- Figure 39 - La représentation des performances félines dans la bande dessinée Gaston Lagaffe [XV]
- Figure 40 - Accentuation du mouvement avec une « sortie de case » dans Cédric [VI]
- Figure 41 - Schéma de l'anatomie des membres antérieurs du chat [25]
- Figure 42 - Schéma de l'anatomie des membres postérieurs du chat [25]
- Figure 43 - La représentation des membres félines dans les bandes dessinées Katz [X], Gaston Lagaffe [XV], Maliki [XXXIX] et Le Chat du rabbin [XXXVII]
- Figure 44 - Schémas de l'anatomie osseuse des pattes avant des chats et des mains humaines [5] [71]
- Figure 45 - Des chats capables de tenir des objets avec leurs pattes antérieures dans les bandes dessinées Felix le chat [XXIX], Tom et Jerry [I] et Le Chat du rabbin [XXXVII]
- Figure 46 - Les différents types de locomotion chez les vertébrés terrestres avec l'évolution du membre chiridien [71]
- Figure 47 - La plantigradie des chats dans les bandes dessinées Garfield [XI] et Krazy Kat [XXII]
- Figure 48 - Représentation d'une chimère chat-oiseau dans la bande dessinée Thoral [XLV]
- Figure 49 - Anatomie de l'oreille chez le chat (A) et l'humain (B) [25] [53]
- Figure 50 - Anatomie de l'oreille externe chez le chat (A) et l'humain (B) [25] [53]

- Figure 51 - La représentation des oreilles des chats dans les bandes dessinées Katz [X], Le Chat du rabbin [XXXVII] et Gaston Lagaffe [XV]
- Figure 52 - Photographie du chat de Joann Sfar [XXXVII]
- Figure 53 - Représentation de l'ouïe dans la bande dessinée Blacksad [XIV]
- Figure 54 - Anatomie du tympan [55]
- Figure 55 - Schéma de l'anatomie du labyrinthe membraneux droit avec ses nerfs : vue postéro-médiale [79]
- Figure 56 - Illustration du bon équilibre du chat dans les bandes dessinées Simon's Cat [XLI], Kid Paddle [XXX] et Le Chat du rabbin [XXXVII]
- Figure 57 - Schéma de la coupe sagittale médiane de l'œil et des organes accessoires de l'œil chez le chat [14]
- Figure 58 - Les grands yeux des chats dans les bandes dessinées Katz [X], Maliki [XXXIX] et Garfield [XI]
- Figure 59 - Le champ de vision chez le chat et chez l'humain [78]
- Figure 60 - La représentation des capacités de chasse du chat dans la bande dessinée Katz [X]
- Figure 61 - Schéma comparatif de la diffusion de lumière dans l'œil du chat et de l'humain [78]
- Figure 62 - Schéma du myosis et de la mydriase chez le chat et chez l'humain [27]
- Figure 63 - Représentation de la mydriase dans les bandes dessinées Catsu [92], Chi [XXV] et Lou ! [XXXI]
- Figure 64 - Le *tapetum lucidum* des chats visible la nuit [77]
- Figure 65 - L'aspect brillant des yeux félins illustré dans les bandes dessinées Le Chat du rabbin [XXXVII], Katz [X] et Gaston Lagaffe [XV]
- Figure 66 - Couverture de la bande dessinée Les yeux du chat de Moebius et Jodorowsky [XXIII]
- Figure 67 - Photographie de la truffe d'un chat [2]
- Figure 68 - Des traits grossiers et surdimensionnés dans les bandes dessinées humoristiques Le Chat [XVIII], Maliki [XXXIX] et Garfield [XI]

- Figure 69 - Le gros nez rouge du chat de Gaston Lagaffe, rappelant celui des clowns [XV]
- Figure 70 - Visage d'un chat dans la bande dessinée non humoristique Maus [XL]
- Figure 71 - Schéma du mécanisme d'olfaction et de détection des goûts chez A : le chat et chez B : l'humain [82]
- Figure 72 - Photographie d'un chat réalisant le flehmen [88]
- Figure 73 - Illustration de l'odorat développé des chats dans les bandes dessinées Le Chat du rabbin [XXXVII], Léonard [XII] et Les Schtroumpfs [XXXIII]
- Figure 74 - Le mécanisme de l'éternuement dans les bandes dessinées Simon's Cat [XLI] et Katz [X]
- Figure 75 - Diversité des robes de chats dans les bandes dessinées Crapule [XIII], Simon's Cat [XLI], Gaston Lagaffe [XV], Garfield [XI], Boule et Bill [XXXVI], Le chat aux sept vies [XXXVIII], Cédric [VI] [40]
- Figure 76 - Diversité des robes de chats dans la bande dessinée Léonard - Le génie donne sa langue au chat (Tome 35) de Turk et De Groot [XII]
- Figure 77 - Schéma de l'anatomie d'un poil [19]
- Figure 78 - Photographie des vibrisses d'un chat [57]
- Figure 79 - Schéma du fonctionnement d'une vibrisse de chat [36]
- Figure 80 - Le marquage facial du chat et sa représentation dans la bande dessinée Gaston Lagaffe [13] [XV]
- Figure 81 - Schémas anatomiques de la queue du chat [58] [25]
- Figure 82 - Représentation plus ou moins simpliste des poils, des vibrisses et de la queue du chat dans les bandes dessinées Cédric [VI], Gaston Lagaffe [XV] et Carmen Cru [XXVI]
- Figure 83 - Différence de style de dessin à trois vignettes d'écart dans Le Chat du rabbin [XXXVII]
- Figure 84 - Regroupage de chats errants dans la bande dessinée Boule et Bill [XXXVI]
- Figure 85 - La représentation des pensées d'un chat dans les bandes dessinées Simon's Cat [XLI], Garfield [XI] et Katz [X]

- Figure 86 - Langage corporel et position de la queue du chat pour l'émotion neutre [16] [27]
- Figure 87 - Position de la queue du chat lors d'une menace [27]
- Figure 88 - Photographies de chats dans une situation de peur et/ou de menace [54]
- Figure 89 - Fonctionnement des griffes rétractiles du chat [16]
- Figure 90 - Utilité des griffes rétractiles des chats dans la bande dessinée Gaston Lagaffe [XV]
- Figure 91 - Anatomie et représentation en bande dessinée des dents du chat [25] [VIII]
- Figure 92 - Dentition humaine chez les chats dans les bandes dessinées Boule et Bill [XXXVI] et Katz [X]
- Figure 93 - La représentation de la surprise des chats dans la bande dessinée Boule et Bill [XXXVI]
- Figure 94 - La représentation de la surprise dans la bande dessinée Léonard [XII]
- Figure 95 - Position de la queue du chat pour l'émotion joie [27]
- Figure 96 - La représentation de la joie des chats dans les bandes dessinées Simon's Cat [XLI], Maliki [XXXIX] et Blacksad [XIV]
- Figure 97 - La représentation de la tristesse des chats dans la bande dessinée Garfield [XI]
- Figure 98 - La définition du chat anthropomorphe dans les bandes dessinées Blacksad [XIV] et Le Chat [XVIII]
- Figure 99 - Organisation du lieu de vie du chat [27]
- Figure 100 - Le quotidien d'un chat dans les bandes dessinées Garfield [XI], Chi [XXV], Gaston Lagaffe [XV], Simon's Cat [XLI], Iris [VIII] et Pépère le chat [III]
- Figure 101 - Le quotidien d'un chat anthropomorphe dans la bande dessinée Le Chat [XVIII]
- Figure 102 - La relation proie-prédateur d'un chat anthropomorphe et d'une souris dans la bande dessinée Le Chat [XVIII]

- Figure 103 – Blessures récurrentes dans les bandes dessinées Le Chat [XVIII] et Léonard [XII]
- Figure 104 - Soins chez les chats dans les bandes dessinées Le Chat [XVIII], Léonard [XII] et Pif et Hercule [IX]
- Figure 105 - Les conséquences du port de la collerette chez les chats dans les bandes dessinées Simon's Cat [XLI] et Pépère le chat [III]
- Figure 106 - Le vétérinaire dans les bandes dessinées Le Chat [XVIII] et Titi et Gros Minet [XVI]
- Figure 107 - La représentation de la difficulté pour le maître d'emmener son chat chez le vétérinaire dans Simon's Cat [XLI]
- Figure 108 - Les bêtises sans mauvaise intention d'un chat dans les bandes dessinées Katz [X], Crapule [XIII], Simon's Cat [XLI] et Cath & son chat [VII]
- Figure 109 - Les bêtises avec mauvaise intention d'un chat dans les bandes dessinées Katz [X] et Le Chat [XVIII]
- Figure 110 - La glotonnerie du chat dans les bandes dessinées Simon's Cat [XLI], Garfield [XI] et Gaston Lagaffe [XV]
- Figure 111 - Le chat dans Simon's Cat va jusqu'à agresser son maître pour dévorer sa gamelle de pâtée plus rapidement [XLI]
- Figure 112 - Le vol de poisson par les chats dans les bandes dessinées Boule et Bill [XXXVI] et Gaston Lagaffe [XV]
- Figure 113 - Les comportements « étranges » pour nous, lecteurs humains, des chats dans les bandes dessinées Maliki [XXXIX] et Simon's Cat [XLI]
- Figure 114 - Le manque de pudeur du chat dans les bandes dessinées Maliki [XXXIX], Simon's Cat [XLI] et Crapule [XIII]
- Figure 115 - Le chat de Simon's Cat est perçu par le lecteur comme un personnage idiot [XLI]
- Figure 116 - L'utilisation du principe de la bande dessinée dans la BD humoristique Le Chat [XVIII]
- Figure 117 - L'utilisation du principe de la bande dessinée dans la BD humoristique Le Chat [XVIII]

- Figure 118 - L'utilisation du principe de la bande dessinée dans la BD humoristique Imbattable [XXIV]
- Figure 119 - L'intelligence du chat de Simon's Cat pour arriver à ses fins [XLI]
- Figure 120 - L'univers animalier dans Blacksad de J. Guarnido [XIV]
- Figure 121 - L'environnement dans Blacksad de J. Guarnido [XIV]
- Figure 122 - Ironiser la philosophie dans la bande dessinée Le Chat [XVIII]
- Figure 123 - Les notions de tolérance dans Le Chat du rabbin de J. Sfar [XXXVII]
- Figure 124 - Les questionnements du chat sur la religion juive (existence d'un dieu, d'un destin et d'un ordre naturel) dans Le Chat du rabbin de J. Sfar [XXXVII]
- Figure 125 - Pousser les humains dans leurs retranchements concernant la religion juive dans Le Chat du rabbin de J. Sfar [XXXVII]
- Figure 126 - La jalousie envers les chiens du Chat du rabbin de J. Sfar [XXXVII]
- Figure 127 - Les marques d'affection du chat pour son maître dans les bandes dessinées Gaston Lagaffe [XV] et Simon's Cat [XLI]
- Figure 128 - La relation affectueuse entre le chat et sa maîtresse dans Chats! [IV]
- Figure 129 - Taille égale entre le chat et son maître dans la bande dessinée J'veux pas oublier mon chat [XLIV]
- Figure 130 - La recherche d'un ami ou d'un aimé dans la relation chat-maître dans les bandes dessinées Le Chat du rabbin [XXXVII] et Le Petit Spirou [XLII]
- Figure 131 - La relation touchante entre les chats et d'autres animaux dans les bandes dessinées Gaston Lagaffe [XV], Simon's Cat [XLI] et Léonard [XII]
- Figure 132 - Rendre le méchant moins effrayant grâce à un chat dans la bande dessinée Les Schtroumpfs [XXXIII]
- Figure 133 - Le chat en personnage méchant dans les bandes dessinées Boule et Bill [XXXVI], Les Schtroumpfs [XXXIII] et Donald [II]
- Figure 134 - La relation conflictuelle entre le chat et le chien dans les bandes dessinées Boule et Bill [XXXVI] et Simon's Cat [XLI]
- Figure 135 - La préférence des chats par rapport aux chiens d'après certains personnages dans la bande dessinée Maliki [XXXIX]

- Figure 136 - Le mauvais rôle du chat lorsqu'il est le compère d'un chien dans la bande dessinée Pif et Hercule [IX]
- Figure 137 - La relation entre Garfield et Odie [XI]
- Figure 138 - Le chat prédateur dans les bandes dessinées Tom et Jerry [I] et Titi et Gros minet [XVI]
- Figure 139 - L'univers animalier de Maus avec utilisation de la relation prédateur-proie du chat et de la souris [XL]
- Figure 140 - La perte d'identité des juifs durant la Seconde Guerre mondiale représentée dans la bande dessinée Maus d'A. Spiegelman [XL]
- Figure 141 - La relation prédateur-proie du chat et de la souris mise en scène dans la bande dessinée Maus d'Art Spiegelman [XL]
- Figure 142 - A. Hitler avec des traits de chat dans Blacksad de J. Guarnido [XIV]
- Figure 143 - La perte d'identité des juifs durant la Seconde Guerre mondiale représentée dans la bande dessinée Blacksad de J. Guarnido [XIV]

LISTE DES TABLEAUX

- Tableau 1 - Interprétation du poème Le chat dans Les Fleurs du mal de C. Baudelaire [7]
- Tableau 2 - Nombre de vertèbres des segments de la colonne vertébrale chez différentes espèces [31] [25]
- Tableau 3 - Capacités auditives du chat, de l'humain et du chien [55]
- Tableau 4 - Perception des couleurs en fonction de l'espèce étudiée
- Tableau 5 - Récapitulatif des performances visuelles du chat, du chien et de l'humain
- Tableau 6 - Pourcentage de zone olfactive en fonction de l'espèce animale [86]
- Tableau 7 - Interprétation des vocalises du chat [27]
- Tableau 8 - Écriture du miaulement d'un chat dans les bandes dessinées Lou ! [XXXI], Alix [XXVIII], Simon's Cat [XLI], Gaston Lagaffe [XV], Katz [X], Crapule [XIII], Les

Schtroumpfs [XXXIII], Carmen Cru [XXVI], Boule et Bill [XXXVI], Cédric [VI] et Maliki [XXXIX]

- Tableau 9 - Décodage corporel du chat pour l'émotion neutre [27]
- Tableau 10 - Décodage corporel du chat pour l'émotion peur [27]
- Tableau 11 - Décodage corporel du chat pour l'émotion menace [27]
- Tableau 12 - Représentation de la peur des chats dans les bandes dessinées Blacksad [XIV], Gaston Lagaffe [XV], Les Schtroumpfs [XXXIII], Le Petit Spirou [XLII], Maliki [XXXIX], Lou ! [XXXI]
- Tableau 13 - Représentation du mécontentement des chats dans les bandes dessinées Chi [XXV], Boule et Bill [XXXVI] et Simon's Cat [XLI]
- Tableau 14 - Représentation de la colère des chats dans la bande dessinée Blacksad [XIV]
- Tableau 15 - Formule dentaire du chat [4]
- Tableau 16 - Décodage corporel du chat pour l'émotion joie [27]
- Tableau 17 - Temps moyen de chaque activité du chat durant une journée [59]

INTRODUCTION

Le chat est très présent dans notre société : en 2021, 15,1 millions de chats en France (contre 6,9 millions de chiens), répartis dans 28 % des foyers (contre 21% pour les chiens) [66]. La France est ainsi le 3^e pays où le chat est le plus présent [56].

Sa place vis-à-vis des humains n'a cessé d'évoluer jusqu'à en faire aujourd'hui un être très proche sentimentalement de la plupart des familles, qui le considèrent comme affectivement irremplaçable. L'art lui accorde donc naturellement une place importante dans tous les domaines (cinéma, musique...). La bande dessinée (BD), art populaire par excellence, nous propose une vision riche et variée du monde félin. Réalité, imaginaire et sentiments s'entremêlent pour nous livrer une image multiple, colorée et attachante de l'animal.

Personnages principaux d'aventures comiques comme *Garfield* (de Jim Davis), *Le Chat* (de Geluck), *Simon's Cat* (de Simon Tofield) ou encore *Krazy Kat* (de George Herriman), les chats peuvent conter leur histoire comme dans *Le Chat du rabbin* (de Joann Sfar). Souvent accompagnés d'un compère antagoniste pour faire rire, tels Sylvestre de *Titi et Gros Minet* (de Friz Freleng), Tom de *Tom et Jerry* (de Barbera) ou Hercule de *Pif et Hercule* (de José Cabrero Arnal), les chats sont aussi des personnages secondaires récurrents comme les chats Artémis, Luna et Diana dans le manga *Sailor Moon* (de Naoko Takeuchi) ou encore Azraël, compagnon de Gargamel dans *Les Schtroumpfs* (de Peyo). Les chats peuvent également soutenir un propos sérieux à travers la bande dessinée, comme les enquêtes policières réalisées par Blacksad de la série éponyme (de Juanjo Guarnido) ou l'extermination des juifs dans l'univers animalier *Maus* (de Art Spiegelman).

Comment sont représentés ces chats à travers la bande dessinée ? Quels sont leur morphologie, leur langage, leurs rapports aux autres et leur mode de vie ? Comment la bande dessinée illustre-t-elle les caractéristiques, les comportements et la volonté de cet animal ? Quels messages et symboles ces personnages véhiculent-ils ? Pourquoi les auteurs de bandes dessinées choisissent-ils de travailler un personnage animal ? Pourquoi le chat en particulier ? Toutes ces questions nous interpellent.

Nous traiterons tout d'abord de l'utilité d'étudier le chat comme moyen d'expression dans la bande dessinée puis nous analyserons la représentation et le symbolisme du chat dans cet art populaire.

Cette étude se limite aux bandes dessinées occidentales (européennes et américaines), et sous forme papier, excluant tout autre support de diffusion, comme Internet (sauf rare exception si rien d'autre n'a été trouvé par ailleurs pour illustrer le propos). Certains cas étudiés sont à l'origine un dessin animé ayant été adapté en bande dessinée par la suite (ex : *Tom et Jerry* de Barbera, *Simon's Cat* de Simon Tofield, *Titi et Gros Minet* de Friz Freleng).

PARTIE I - POURQUOI ÉTUDIER LE CHAT DANS LA BANDE DESSINÉE ?

I. La bande dessinée est un moyen d'expression fort

A. Définition de la bande dessinée

Une bande dessinée (dénomination communément abrégée en BD) est une forme d'expression artistique utilisant une juxtaposition de dessins articulés en séquences narratives et le plus souvent accompagnés de textes (narrations, dialogues, onomatopées) [48]. La bande dessinée est donc un art à la croisée de l'écriture littéraire et de l'écriture graphique. D'après Rodolphe Töpffer, auteur de la toute première bande dessinée (*Histoire de Monsieur Jabot*, 1833) : « Les dessins, sans le texte, n'auraient qu'une signification obscure ; le texte, sans les dessins, ne signifierait rien. » [37]

Comme le présente la *Figure 1*, une planche de bande dessinée se divise en bandes, blanches le plus souvent, permettant de distinguer les vignettes (ou cases). Ces vignettes sont composées de dessins, de bulles (parole, pensée et expression) ou phylactères, de cartouches (insertion de texte narratif le plus souvent) et d'onomatopées.



Figure 1 -Exemple des différents éléments composant une bande dessinée [XXI]

Légende :

Une planche

Une bande

Une vignette

Une bulle

Un cartouche

Une onomatopée

Si une image unique (une illustration, un dessin d'humour...) peut être narrative, elle ne peut pas relever de la bande dessinée, puisque « le propre de celle-ci est le dévoilement progressif de l'histoire racontée, sa répartition en "paquets narratifs" ou "fragments d'espace-temps" placés les uns à la suite des autres » (H. Filippini, journaliste, critique et historien de la bande dessinée [37]). Pour autant, il ne suffit pas de juxtaposer des images pour créer une bande dessinée : il faut qu'elles entretiennent entre elles certains rapports de sens ou de temporalité.

Le texte doit s'inscrire obligatoirement sous une forme graphique dans le dessin au sein d'une bulle : pour H. Filippini, « la bande dessinée est une suite de dessins contant une histoire ; les personnages s'y expriment par des textes inscrits dans des bulles » [37]. Cette définition rejette les œuvres dont les dessins sont des illustrations, parfois nombreuses, d'un texte narratif, qui sont alors appelées « histoires en images » comme *Bécassine* par le Français Joseph Pinchon (Figure 2).



Cette discussion n'est pas inscrite sous forme de bulle, ce qui exclut donc *Bécassine* de la définition de bande dessinée

Figure 2 - Exemple d'œuvre ne correspondant pas à la définition de bande dessinée [XXXIV]

B. La création de la bande dessinée

1. Le processus de création

Bien que les étapes de la création d'une bande dessinée dépendent des artistes et des œuvres, un cheminement général peut être proposé [69] :

- **Le synopsis** : histoire ou idée, originale ou inspirée d'une œuvre existante (littéraire ou cinématographique, par exemple).
- **Le scénario** : traitement détaillé de l'histoire. Il précise, planche par planche, le découpage de l'action, la position des personnages, et présente les dialogues.
- **La recherche graphique** : Le dessinateur travaille le style général. Il crée les personnages principaux et l'environnement dans lequel ils évoluent. Si le lieu et l'époque existent, ou ont existé, un travail de recherche de matériel typographique et iconographique est effectué. Si l'univers de l'histoire sort de l'imaginaire de l'auteur, les recherches sont beaucoup plus orientées vers du design graphique.
- **La mise en page** : choix des points de vue, des cadrages et de l'agencement des vignettes dans la planche.
- **Le crayonné** (*Figure 3*) : première ébauche proprement dite du dessin. À partir de cette étape, le travail s'effectue généralement sur un support plus grand (format A2) que celui de la planche imprimée (format A4).



Figure 3 - Exemple de crayonné d'une bande dessinée [63]

- **L'encrage** : opération consistant à passer à l'encre les contours du crayonné et les ombres afin de donner au dessin un trait définitif. Finalement, seul ce tracé sera imprimé. Les décors et les phylactères (synonyme de « bulle ») sont aussi ajoutés et positionnés lors de

cette étape. Ils ne sont pas toujours présents, ou alors de manière succincte, dans le crayonné.

- **La mise en couleur** (Figure 4) : opération qui consiste à choisir et appliquer la couleur aux différentes zones délimitées par les traits encrés (personnages, décors, vêtements), tout en respectant la continuité des couleurs au fil des planches. Le coloriste doit aussi définir les lumières et les ombres du dessin.

Par le passé cette tâche était faite à l'aquarelle appliquée au pinceau et à l'aérographe ; de nos jours, elle est souvent effectuée par informatique. Les couleurs sont de plus en plus réalisées par des spécialistes, les coloristes, et parfois par le dessinateur lui-même.

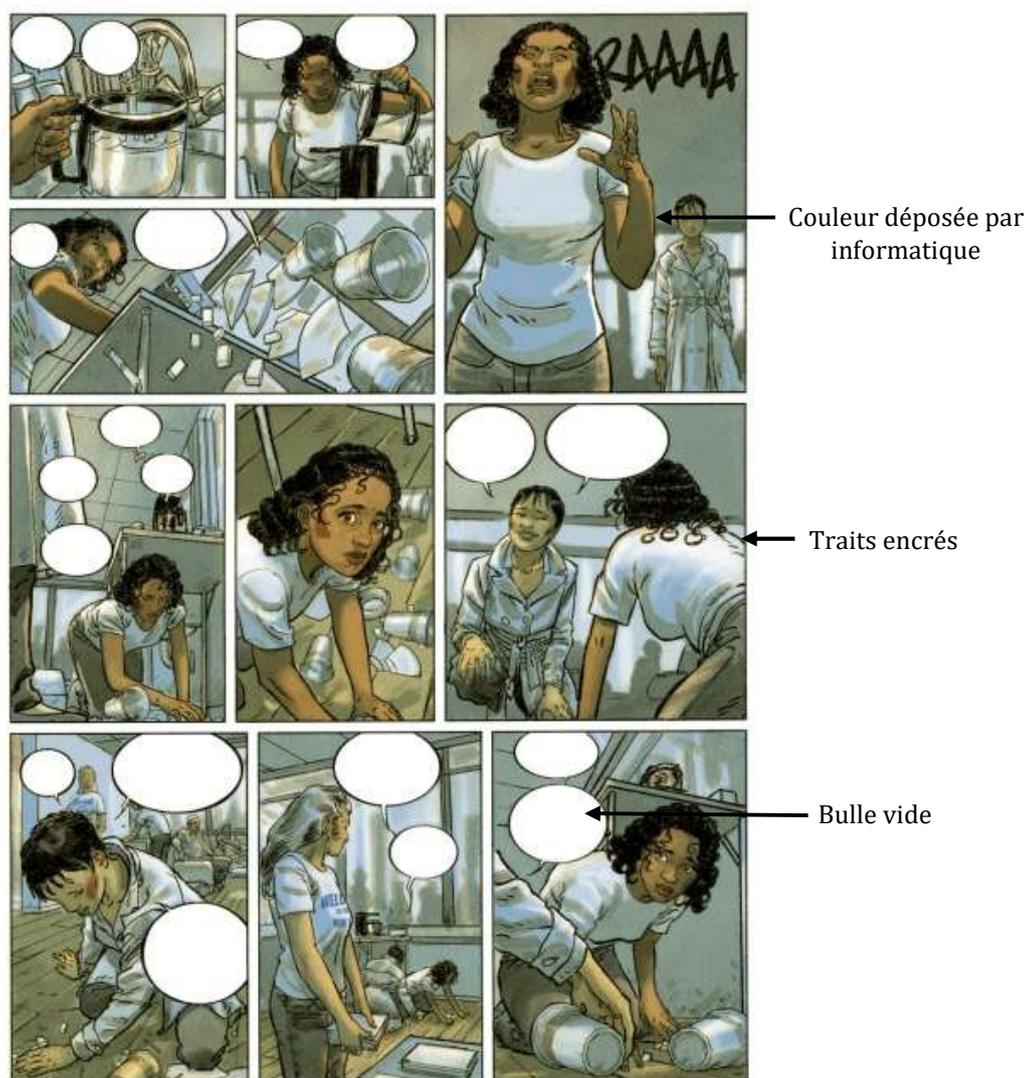


Figure 4 - Exemple de mise en couleur d'une bande dessinée [V]

- **La couleur directe** : l'encrage et la mise en couleur peuvent être réalisés lors d'une étape unique, à la manière d'un peintre.
- **Le lettrage** : le texte des dialogues et commentaires est encré en l'alignant dans les espaces laissés à cet effet lors de l'encrage de la planche. L'opération est répétée pour chaque langue dans laquelle l'histoire est publiée.

2. Les acteurs

En fonction de l'œuvre et de l'artiste, la même personne peut réaliser tout ou une partie du travail de création : scénario, dessin, encrage [72]. Le plus souvent le travail est partagé entre un scénariste (qui écrit l'histoire) et un dessinateur (qui la met en image). Certaines étapes plus spécifiques, telles que le lettrage (intégration du texte dans les phylactères) et la mise en couleur, peuvent être laissées à des techniciens spécialistes.

Une bande dessinée peut être réalisée par un auteur qui peut tout faire de A à Z, on parle d'auteur « complet ». Enki Bilal (auteur de la BD *L'Appel des étoiles*), par exemple, est un auteur complet. Scénariste et dessinateur, il travaille en couleur directe. Il a aussi la particularité de dessiner les cases sur des feuilles séparées, ce qui lui permet de les agencer à loisir sur la planche [72].

Les auteurs complets se trouvent principalement dans la bande dessinée européenne. Les auteurs américains et asiatiques sont plus souvent organisés en studios de plusieurs personnes avec un auteur principal et des assistants.

En France, en 2015, on recense 1 500 auteurs au sens large, c'est-à-dire scénaristes et dessinateurs. Les chiffres de vente par album sont de moins en moins bons depuis les années 2000, le tirage moyen d'un album ayant été divisé par cinq et la moitié des auteurs gagnant moins que le SMIC. Le salaire d'un auteur de bande dessinée varie selon ses travaux et les chiffres de vente mais en moyenne un auteur français reçoit entre 150 € et 250 € par planche [10].

L'éditeur se charge ensuite d'assurer la production proprement dite de l'album et sa diffusion dans les librairies. Nombreuses sont les maisons d'édition qui publient des BD de langue française : Casterman, Dargaud, Dupuis, Le Lombard, Delcourt, Glénat, Soleil, Vents d'Ouest, Emmanuel Proust, etc.

C. Histoire de la bande dessinée

Apparue en Suisse au début des années 1830 avec la parution des premiers albums de Rodolphe Töpffer (*Histoire de monsieur Jabot*, Figure 5), la bande dessinée se diffuse au cours du XIX^e siècle dans le monde entier via les revues et journaux satiriques (exemple, en France, la bande dessinée *L'Idée fixe du savant Cosinus* de Christophe) [42]. *Histoire de monsieur Jabot* n'est alors qu'un précurseur de la bande dessinée puisque les phylactères n'étaient pas encore apparus.



On notera la présence d'animaux dès les premières BDs

Figure 5 - Première ébauche de bande dessinée : *Histoire de monsieur Jabot* de Rodolphe Töpffer [XLIII]

En Amérique du Nord où on l'appelle *comics*, la bande dessinée devient populaire au début du ^{xx}e siècle et un développement important survient dans les années 1930 avec l'émergence de la bande dessinée de super-héros avec, à sa tête, Superman, personnage créé en 1938 dans *Action Comics*. C'est également à l'entre-deux-guerres qu'Hergé crée *Les Aventures de Tintin* qui reste un classique de la bande dessinée franco-belge. À partir des années 1950, la bande dessinée connaît un troisième foyer de développement majeur lorsque le Japon se met à en créer massivement sous l'influence d'Osamu Tezuka qui popularise le genre du manga (*Le Roi Léo*, *Bouddha*, etc.). Les trois foyers sont alors relativement indépendants, tant dans les œuvres publiées que dans les structures éditoriales, seul le foyer américain pénétrant les deux autres [68].

Initialement considérée comme un sous-genre de la littérature, ou un art mineur comparativement à la peinture, et destinée avant tout aux enfants, la bande dessinée gagne à partir des années 1960 une légitimité en tant qu'art. Elle commence à chercher à s'émanciper en quittant cette étiquette de « littérature pour enfants ». Ses auteurs exposent, vendent des planches originales comme peuvent le faire d'autres artistes, des festivals drainant des milliers de visiteurs lui sont consacrés à l'instar du Festival international de la bande dessinée d'Angoulême inauguré en 1974 en France et accueillant en moyenne 220 000 visiteurs chaque année [10]. Une reconnaissance en tant qu'art est alors accordée à la bande dessinée, que ce soit par des prix comme ce fut le cas pour la bande dessinée d'Art Spiegelman Maus, récompensée par le prix Pulitzer en 1992, ou par des expositions dans les musées. De plus, initialement sans valeur, les planches originales (supports sur lesquels les auteurs ont exécuté leur dessin) ont vu leur cote grimper au cours des années 1990 et 2000. Le record absolu est détenu par les pages de garde bleu foncé des albums de Tintin vendues 2,65 millions d'euros en 2014 [10].

En 2012, le marché de la bande dessinée francophone vit une situation paradoxale. Depuis seize ans, le nombre de publications n'avait cessé de croître pour atteindre le chiffre de plus de 5 000 livres publiés, dont 70 % étaient des nouveautés. Cette « bonne santé » économique vient après une période de crise qu'avait subie le secteur durant les années 1980-1990 et qui a été dépassée en 2012. Toutefois, ce succès n'est pas total et seule une

centaine d'albums bénéficient de tirages supérieurs à 50 000 exemplaires. De même, dix mangas représentent 50 % de l'ensemble des ventes de ce secteur, le marché du manga se stabilisant après avoir longtemps progressé [10].

Parallèlement, la bande dessinée a évolué en dessins animés, puis en films (ex : *Astérix et Cléopâtre*, Figure 6), donnant alors du corps à ces personnages de bande dessinée grâce aux mouvements permis par les dessins animés, puis grâce aux acteurs.



Figure 6 - Adaptation d'une bande dessinée en dessin animé puis en film (A : *Astérix et Cléopâtre* de R. Goscinny, B : *Astérix et Cléopâtre* réalisé par R. Goscinny et A. Uderzo, et C : *Astérix et Obélix Mission Cléopâtre* réalisé par Alain Chabat) [XXI] [35] [1]

Aujourd'hui, grâce à l'essor d'Internet et au perfectionnement des outils numériques de création, les auteurs de bande dessinée s'emparent de ce nouveau mode de communication, en publiant des bandes dessinées inédites directement sous forme de blogs ou en passant du support papier à la bande dessinée en ligne.

D. La bande dessinée, un puissant moyen de communication autour du chat et du vétérinaire

1. Pourquoi aime-t-on les bandes dessinées ?

La bande dessinée est attractive, par son support étroit en épaisseur qui en fait un objet original agréable à tenir en main et par sa coloration. C'est un support visuel succinct, direct et très suggestif avec identification d'un univers. On adhère facilement à la bande dessinée par la force de son histoire, par l'empathie ou la sympathie des personnages.

Le journal *Le Parisien* a ainsi recueilli en janvier 2002 des témoignages en réponse à la question « Pourquoi lisez-vous autant de bandes dessinées ? » [47] :

❖ J.-Baptiste Cotreuil, 24 ans, étudiant vivant à Paris XVI^e : « J'adore la BD car on trouve souvent des scénarios fouillés, des dessins assez originaux, avec de véritables efforts de mise en scène. Il y a beaucoup de variétés dans les genres puisque ça va du western à la science-fiction en passant par le policier ou l'aventure. Tout le monde peut s'y retrouver. À chaque âge, on peut découvrir une BD qui nous correspond. »

❖ Thierry Arbousset, 44 ans, cadre financier vivant à Garches (92) : « J'apprécie ce genre artistique car, généralement, il y a un vrai rapport entre le lecteur et les personnages principaux. On continue la série et on voit évoluer les héros. On ne retrouve pas cet attachement au cinéma ou dans la littérature. Et puis, on s'évade plus rapidement en lisant une BD. C'est vraiment un art à part entière qui devrait être plus valorisé. »

❖ Estelle Guilmet, 30 ans, chef de projet vivant à Neuilly-sur-Seine (92) : « Je préfère les histoires d'aventure et de science-fiction, souvent très originales. Il y a un véritable aspect ludique dans certains scénarios, puisqu'on peut relire la même BD plusieurs fois et trouver un sens différent à chaque lecture. Par exemple, on ne lit pas les Tintin ou les Astérix de la même manière quand on a 15 ans ou quand on en a 30. »

❖ Nicolas Rastouil, 25 ans, ingénieur vivant à Ax-les-Thermes (09) : « J'ai commencé avec les classiques comme Lucky Luke ou Astérix. Puis, peu à peu, j'ai découvert d'autres styles, notamment le fantastique. Maintenant, je fouine souvent dans les rayons à la recherche de la perle rare. Et l'on finit toujours par la trouver car il y a de plus en plus de collections qui sortent chaque année. Dans la science-fiction, par exemple, il existe des styles très différents. »

❖ Nathalie Lanati, 35 ans, vendeuse vivant à Maisons-Laffitte (78) : « Beaucoup de gens pensent que c'est un sous-produit de la littérature qui ne vise que les enfants. Ils ne réalisent pas qu'il faut un vrai talent pour lancer une collection. Pour ma part, j'aime beaucoup ce genre artistique car c'est rapide à lire et il existe un très large choix. Les BD sont de plus en plus travaillées, au niveau des histoires comme des graphismes. »

2. Une culture commune au vétérinaire et au propriétaire

La bande dessinée, comme les autres arts, peut traduire le regard ou l'attention portée par la société sur les animaux domestiques, en particulier le chat à chaque époque. Elle présente de très nombreux préjugés des propriétaires à travers ses personnages (un chat qui mange trop, dort beaucoup, n'obéit pas à son propriétaire, etc.). Ainsi, le vétérinaire, à travers cette thèse, peut avoir une meilleure vision de la façon dont le propriétaire perçoit son chat : l'idée qu'il se fait de sa morphologie, de son intelligence, la vision qu'il a de son mode de vie, ses défauts et ses qualités.

Cela peut permettre au vétérinaire de savoir quoi dire et comment le dire en fonction du profil du propriétaire, pour, par exemple, annoncer un problème de surpoids, ce qui peut être mal accepté par le propriétaire.

Cela peut également permettre au vétérinaire de mieux comprendre certaines actions des propriétaires. Par exemple, beaucoup de maîtres donnent quotidiennement un petit bol de lait à leur chat. Les supports comme les dessins animés et les bandes dessinées ont participé à véhiculer cette fausse croyance (*Figure 7*). Aurions-nous eu l'idée de proposer un bol de lait à son chat sans avoir vu d'images, dans des bandes dessinées ou autre support artistique, de chats souvent le nez dans un bol de lait ? Ce point est problématique car le lait est dangereux pour la santé des chats [17]. Contrairement aux idées reçues, le chat adulte n'a pas besoin de lait. Si lorsqu'il est chaton, le lait maternel est parfaitement adapté et nécessaire pour sa croissance, il n'en est pas de même une fois qu'il est sevré. Les laits, autres que félines, peuvent alors poser des problèmes nutritionnels. Le lait de vache, notamment, est très riche en lactose, élément difficilement digérable par le chat, quel que soit son âge. S'il n'est pas toxique pour le chat, le lait est lourd pour son estomac et risque de lui causer des diarrhées et autres désagréments.

Ainsi, à l'heure où le vétérinaire s'intéresse aux idées reçues, cherche à les reconnaître pour mieux les éliminer, les arts populaires (cinéma, publicité et bien sûr BD) ne sont-ils pas les justes moyens pour les appréhender ?

Mais la BD est également un sujet d'échange avec les propriétaires, permettant de s'éloigner de la rigueur médicale de la consultation tout en continuant à parler de nos amis félines, pour détendre l'atmosphère et présenter un profil plus amical. Le vétérinaire se trouve ainsi plus proche de ses clients, partageant avec eux et leurs enfants une culture commune, qui facilite l'échange en illustrant plus facilement les problèmes et les solutions à envisager.

Pour parler d'un problème de surpoids, le vétérinaire peut évoquer *Garfield* et son appétit obsessionnel pour les lasagnes ; pour parler de problèmes comportementaux (ex : un chat qui détruit tout dans la maison), il est aisé d'illustrer ses propos avec le chat de *Gaston Lagaffe* de Franquin ; pour rassurer un propriétaire qui s'inquiète du fait que son animal dorme énormément, il suffit de se référer à *Simon's Cat*, souvent représenté en train de dormir, comme dans la réalité.

Étudier la vision du chat dans les arts populaires donne donc au vétérinaire un outil pour mieux comprendre et mieux expliquer au propriétaire des situations comportementales normales ou anormales.



Figure 7 - L'attrait des chats pour le lait dans les bandes dessinées *Tom et Jerry* [1], *Maliki* [XXXIX] et *Le Chat du rabbin* [XXXVII]

3. Utilisation des bandes dessinées dans la publicité vétérinaire

À la frontière avec la BD, le dessin, et plus particulièrement le dessin humoristique, est un support original pour faire passer des idées aux propriétaires. Sa souplesse d'emploi tout d'abord est un avantage que ne présente pas la photographie (même avec les techniques informatiques actuelles). On peut dessiner ce que l'on veut, représenter n'importe quelle situation. Aucune limite ne vient freiner l'imagination. De plus, un dessin est moins sévère qu'un simple texte ou qu'une image, il crée une sorte de complicité immédiate avec le lecteur, et son approche est plus spontanée car le temps de compréhension est moins long qu'un texte, comme on peut le voir avec la campagne de publicité d'Urgo, un laboratoire pharmaceutique spécialisé dans les soins, la cicatrisation des plaies et les pansements pour humains et animaux (*Figure 8*).

Dessin évocateur nous permettant de comprendre rapidement qu'il s'agit d'une publicité pour des pansements utiles lors de traumatismes mineurs



Figure 8 - Ancienne publicité pour des pansements Urgo [85]

Plus encore, la reprise ou le détournement de personnages célèbres de BD touchent l'affectivité du public. Loin de regarder un dessin, celui-ci regarde évoluer un personnage connu, d'autant plus proche qu'il l'a souvent rencontré durant son enfance. Ainsi, la fibre affective démultiplie le pouvoir du message, et lorsque Garfield (de *Garfield* de Jim Davis), Sylvestre (de *Titi et Gros Minet* de Friz Freleng) ou Tom (de *Tom et Jerry* de Barbera) font la promotion de la vaccination (*Figure 9*) ou de l'identification électronique, nul ne doute que c'est pour le bien du chat et du maître. Aussi impossible que cela paraisse, le public « fait confiance » à ces personnages félins, comme il fait confiance à une actrice connue qui fait la publicité d'un régime. On touche ici à un pouvoir de communication bien supérieur à celui d'un chat quelconque sur une photographie ou d'un propos scientifique de

vétérinaire. On trouve ainsi plusieurs exemples d'utilisation des chats de BD : Virbac (laboratoire pharmaceutique français dédié à la santé animale) pour promouvoir la vaccination (*Figure 9*), ou la SPA (société protectrice des animaux) pour promouvoir la stérilisation (*Figure 10*) ou sensibiliser les propriétaires contre l'abandon de leurs animaux durant les vacances, en détournant des couvertures de BD (mais avec des chiens et non des chats, *Annexe*).



Le chat de *Gaston Lagaffe*



Garfield



Sylvestre de *Titi et Gros Minet*



Tom de *Tom et Jerry*

Figure 9 - Campagne de publicité de Virbac de 1999 utilisant des chats de bandes dessinées [91]



Figure 10 - Campagne d'affichage de 2017 de la SPA pour inciter à la stérilisation utilisant *Le Chat* de Geluck [83]

4. Instruire les enfants sur le métier de vétérinaire

Certaines bandes dessinées font la présentation de métiers, comme le métier de vétérinaire, de manière pédagogique. C'est un support d'apprentissage de choix, car l'utilisation d'images colorées qui racontent une histoire en fait un support efficace, stimulant et qui capte l'attention des plus jeunes.

Ainsi, les bandes dessinées comme *Flora vétérinaire* de T. Gessler, *Les Vétos* de Peral et Gilson, *Lili vétérinaire* de Les Beaux Albums de la jeunesse joyeuse ou encore *Jojo* de André Geerts (Figure 11) rendent le métier de vétérinaire accessible en montrant le quotidien d'un vétérinaire et donnent envie aux enfants de s'intéresser à cette profession en découvrant la multitude d'animaux qui viennent en clinique : le plus souvent des chats et des chiens, mais *Lili vétérinaire* par exemple met en scène une jeune vétérinaire travaillant dans un parc zoologique avec des animaux plus exotiques (perroquet, antilope, tigre, etc.).

On y découvre le vétérinaire, personnage en blouse blanche, souvent muni d'un stéthoscope. Il est représenté empathique envers les propriétaires (comme dans *Flora vétérinaire*) et devant surmonter des difficultés (un chat s'étant échappé comme dans *Les Vétos*, ou gérer les excès affectifs de certains animaux dans *Jojo*). On peut également découvrir la salle de consultation ou la salle de radiologie, y apprendre les actes d'un vétérinaire : faire des pansements, des injections, etc.

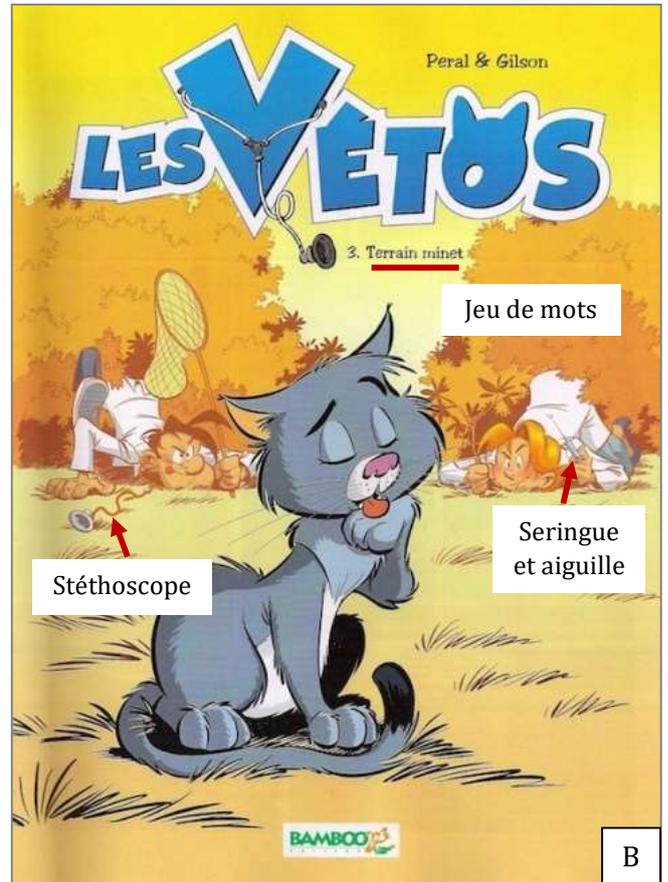


Figure 11 - Bandes dessinées pour enfants présentant le métier de vétérinaire [XVII] [XIX] [XX] [XXVII]

La bande dessinée, initialement créée dans un but de divertissement enfantin, a donc beaucoup gagné en influence ces dernières dizaines d'années. La réduction de tous les stimuli à des stimuli visuels, de manière dynamique, en fait un support idéal et efficace pour la communication commerciale (publicités) ou pédagogique (échange entre le vétérinaire et le propriétaire, apprentissage de l'enfant, etc.). La bande dessinée est donc un moyen de communication impactant, riche en exemples divers, et, par là même, un support de choix pour étudier la vision populaire d'un sujet, notamment du chat.

II. Le chat, sa relation étroite avec l'humain et la vision que l'on en a

A. Définition et classification

Le Chat domestique (*Felis silvestris catus*) est la sous-espèce issue de la domestication du Chat sauvage, mammifère carnivore de la famille des Félidés [77]. Il compte aujourd'hui une cinquantaine de races différentes reconnues par les instances de certification (exemple : LOOF (Livre Officiel des Origines Félines) : livre des origines pour tous les chats de race nés en France [52]).

B. Histoire du chat

1. Domestication

L'origine la plus probable du chat domestiqué se situerait dans le Croissant fertile au Proche-Orient (délimité au sud par le désert de Syrie, à l'ouest par la mer Méditerranée, et par les montagnes du Taurus et du Zagros au nord et à l'est, *Figure 12*), d'après l'étude menée par Carlos Driscoll, un chercheur généticien américain [29] [28].

La découverte en 2004 par une équipe d'archéozoologie des restes d'un chat aux côtés de ceux d'un enfant dans une sépulture à Chypre [15] repousse le début de cette relation entre 7500 et 9000 ans avant J.-C. Le chat découvert présente une morphologie très proche du chat sauvage d'Afrique, sans les modifications du squelette dues à la domestication : il s'agissait d'un chat apprivoisé plutôt que domestiqué (l'animal apprivoisé vit en cohabitation avec l'humain sans en dépendre pour se reproduire, tandis que l'animal domestiqué dépend de l'humain pour sa reproduction).

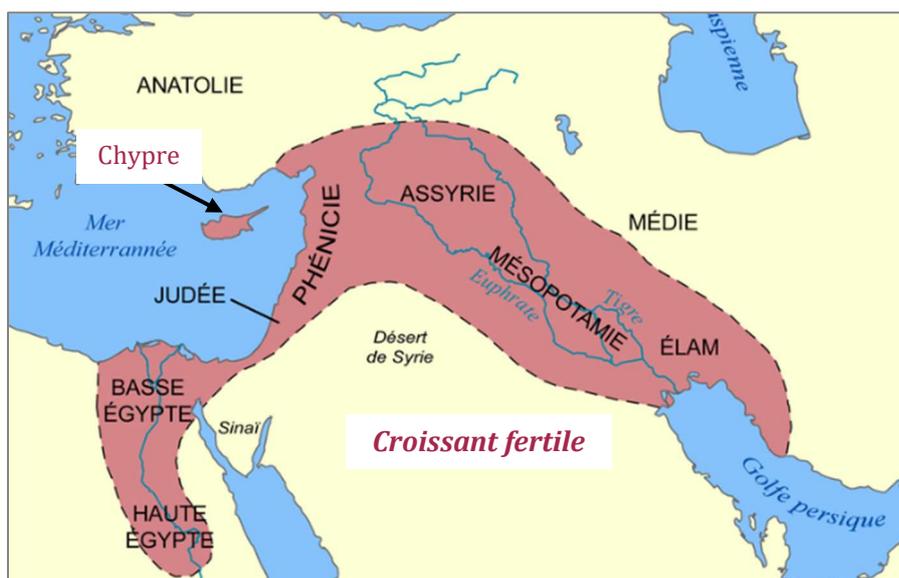


Figure 12 - Le Croissant fertile [45]

Une étude effectuée en 2017 par deux chercheurs de l'institut Jacques-Monod et publiée par la revue *Nature Ecology and Evolution* [65] explique comment ce contact s'est

noué et le rôle de l'apparition de l'agriculture dans la domestication du chat : le stockage du grain a attiré les souris et les rats, qui ont attiré les chats, leurs prédateurs naturels.

2. Antiquité

En tant que petit prédateur chassant les rongeurs, le chat protège les silos à grains où les Égyptiens entreposent leur récolte, ressource vitale pour ce peuple d'agriculteurs. En chassant les rats et autres rongeurs, le chat élimine aussi des maladies transmissibles graves (ex : leptospirose) [65]. Enfin, en chassant les serpents, il rend plus sûrs les alentours des foyers situés sur son territoire. De nombreuses œuvres d'art représentent un chat, un couteau dans une patte, tranchant la tête du serpent Apophis, le dieu des forces mauvaises et de la nuit dans la mythologie égyptienne (*Figure 13*).



Figure 13 - Représentation d'un chat tuant Apophis sur une peinture murale sur une tombe en Égypte ancienne [77]

Les Égyptiens de l'Antiquité considèrent donc le chat comme une divinité qui les protège des prédateurs et des maladies sous les traits de la déesse-chat protectrice Bastet, au corps de femme et à la tête de chat (*Figure 14*), symbole de la fécondité et de l'amour maternel, dont le culte se situe principalement dans la ville de Boubastis en Basse-Égypte [67].

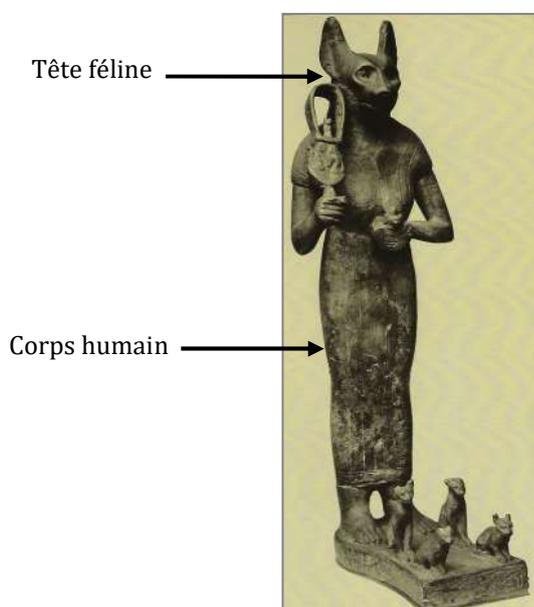


Figure 14 - Représentation de la déesse Bastet en Égypte ancienne [77]

Les archéologues ont découvert de très nombreuses momies de chats qui montrent à quel point les Égyptiens les vénéraient. On peut voir ces momies, entre autres, à Paris (musée du Louvre), à Londres (British Museum) ou au Caire (Musée égyptien du Caire). Les chats étaient momifiés pour accompagner leur maître défunt dans l'au-delà. Et lorsque le chat venait à mourir, son maître encore vivant se rasait les sourcils en signe de respect [28].

Dans les bandes dessinées mettant en jeu un chat comme personnage principal, comme dans *Simon's Cat* de Simon Tofield, les auteurs font parfois un parallèle à but humoristique entre la vénération des Égyptiens pour les chats et notre propre amour pour nos compagnons félins, devenant leurs esclaves dont le seul rôle est de nourrir ces divinités (*Figure 15*). Par ce renversement de situation, l'auteur met en lumière le comportement paradoxal de l'humain puisque le chat est capable de s'autoalimenter.

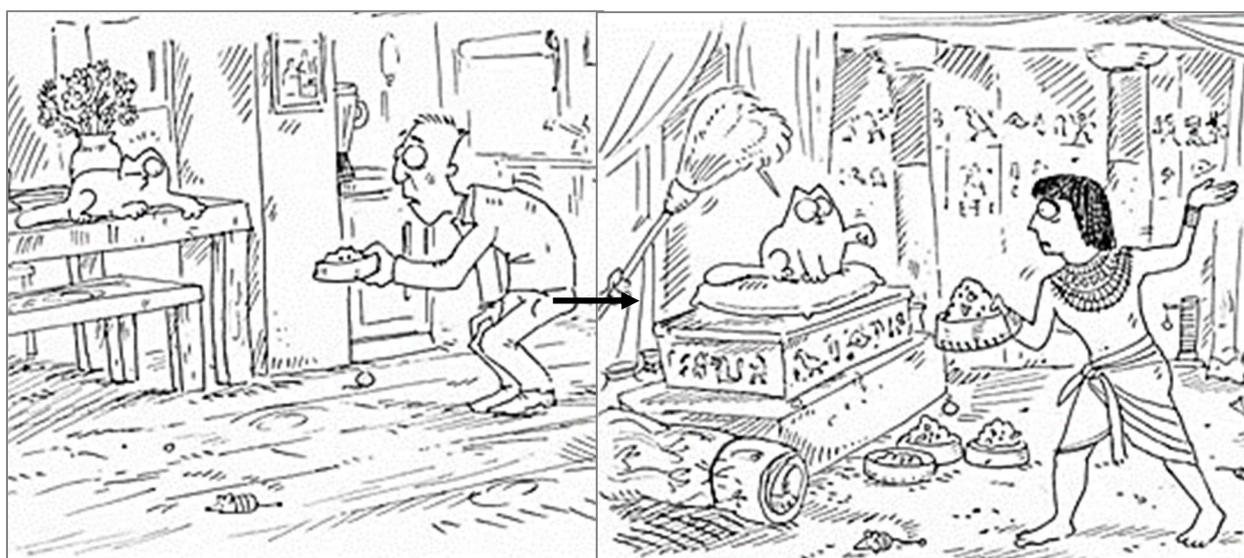


Figure 15 - Dessin humoristique mettant en scène la façon dont le chat perçoit son maître dans *Simon's Cat* [XLI]

Les Romains, en revanche, vouent une passion aux gros animaux agressifs, et plus tardivement au chat : d'abord réservé aux classes aisées, l'usage de posséder un chat se répand dans tout l'Empire et dans toutes les couches de la population, le chat défendant les récoltes et les greniers contre la menace des rongeurs habituels. Mais ces mêmes Romains, afin d'éviter que la zoolâtrie égyptienne ne gagne les terres de l'Empire, donnent au chat une réputation sulfureuse en l'associant à la luxure, comme en attestent les graffiti obscènes des lupanars de Pompéi (*Figure 16*). Les latins utilisent le nom de « chatte » (*felis*, plus tard *catta*) ou de « petite chatte » (*felicula*) pour désigner une prostituée. Cette déformation linguistique se retrouve dans le langage actuel dans certains vocables tels que « chatte » (désignation argotique et péjorative du sexe féminin) et « catin » (désignation d'une femme de peu de vertus) [76].

Figure 16 - Mosaïque représentant un chat dans les rues de Pompéi [77]



3. Moyen Âge et Renaissance

a. En Europe et au Moyen-Orient

Durant ces périodes historiques, la perception de la présence d'un chat est ambivalente en fonction de la localisation géographique et des croyances locales.

Ainsi, en Europe, le chat est le représentant du diable au Moyen Âge, manifestement en raison de son adoration passée de la part des païens et surtout de la réflexion de la lumière dans ses yeux, due au *tapetum lucidum* (cf *Partie II - III. B. 4.*), qui passe pour être les flammes de l'Enfer (Figure 17). Le chat est associé à la malchance, au mal et à la sournoiserie, d'autant plus s'il est noir. Dans ce qui est l'actuelle France, le noir et le rouge représentent les couleurs du diable ; aussi les chats noirs étaient-ils souvent rejetés de peur qu'ils n'attirent le malheur. Au contraire, dans l'actuel Royaume-Uni, croiser un chat noir porte bonheur [76].

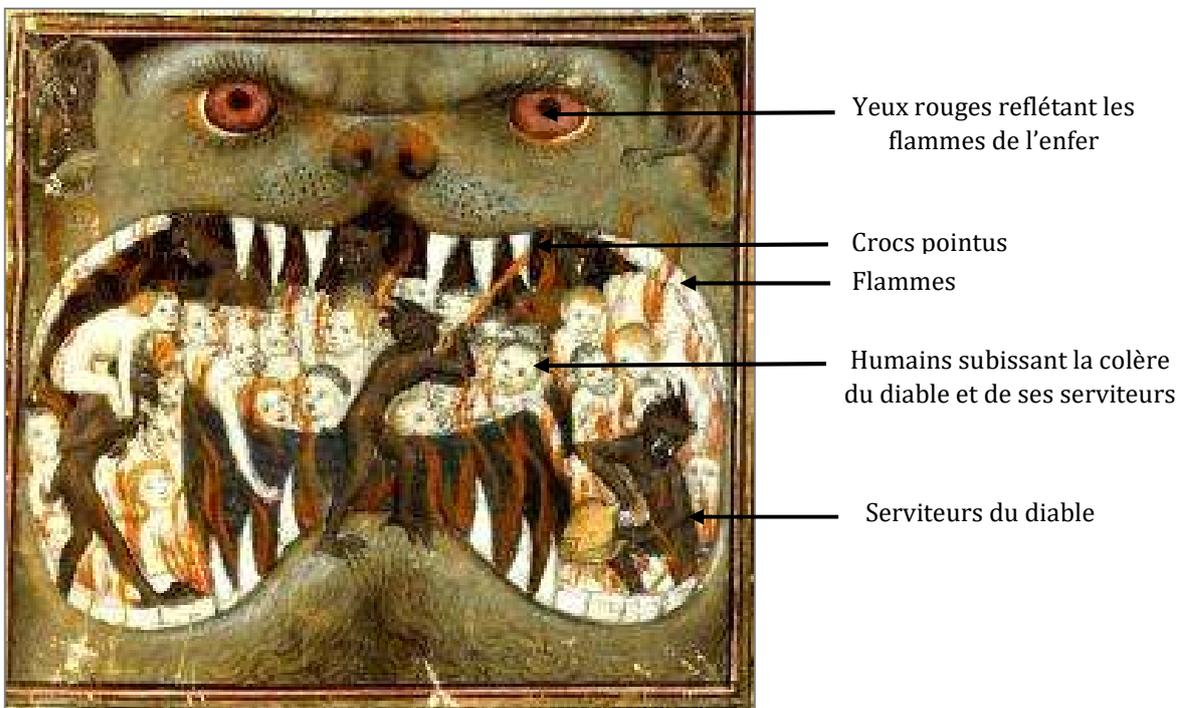


Figure 17 - Le chat, représentant du diable (d'après le tableau *La Gueule des Enfers*, enluminure du Maître de la Cité des Dames, début XVe siècle [77])

Au contraire, au Moyen-Orient, le chat revêt une symbolique plutôt positive, notamment en raison de l'affection qu'éprouve le prophète Mahomet, sauvé de la morsure d'un serpent par un chat. Son penchant pour les chats est ainsi exprimé dans son hadith (recueil de tous les dires, faits et gestes de Mahomet ; constitue avec le Coran le socle théologique et législatif de l'islam) : « L'affection pour les chats fait partie de la foi » [76].

De plus, au Moyen-Orient, le chat est doué de baraka (mot arabe signifiant chance, bénédiction, l'abondance dans l'argent, les biens et la famille). On l'offrait ainsi pour enrichir son propriétaire, comme la légende provençale des matagots qui ramènent une pièce d'or chaque matin. Le matagot ou chat d'argent est un chat généralement noir et diabolique obtenu par un sorcier en échange de son âme. Il est censé se promener dans quelque lieu mystérieux pendant la nuit, et revenir à l'aube avec un paquet de louis d'or pour son maître. Si celui-ci le néglige ou ne le récompense pas, le chat s'offense et peut se venger cruellement [76].

De plus, dans leurs légendes, le chat amène les sorcières au sabbat sur son dos ; celles-ci peuvent aussi se jucher sur des chars tirés par des chats, de la même manière que la déesse Freya de la mythologie nordique. De nombreux sorciers prennent la forme de chat durant leur réunion : c'est ce que reconnurent les sorciers de Vernon lors de leur procès en 1566 [76].

Cette association sorcières/sorciers et chats est alors devenue très courante. Les sorciers et sorcières de bande dessinée sont quasiment toujours représentés accompagnés d'un chat (*Figure 18*). Le chat est ainsi devenu un élément aussi important que le balai ou le chapeau pointu pour représenter un sorcier ou une sorcière.



A
La sorcière Pepper est toujours accompagnée de son chat Carrot



B
Le méchant sorcier Gargamel est toujours accompagné de son chat Azraël



C
Merlin est souvent accompagné d'une meute de chats

Figure 18 - Association sorcier(ère)/chat dans les bandes dessinées Pepper et Carrot [XXXV], Les Schtroumpfs [XXXIII] et La Forêt [XXXII]

D'après des légendes du Moyen-Orient, le chat possède sept vies, et s'il est parfaitement noir, il possède des qualités magiques. On se sert de son sang pour écrire des charmes puissants. Les Djinn (génies, créatures du monde invisible dans les légendes du

Moyen-Orient) apparaissent souvent sous la forme de chats. En Perse, quand on tourmente un chat noir, on risque d'avoir affaire à son propre hemzâd (génie qui est né en même temps que l'humain pour lui tenir compagnie) et de se nuire ainsi à soi-même [24].

Que ce soit en Europe ou au Moyen-Orient, un mythe s'est construit autour du chat noir, à tel point qu'il existe une journée internationale du chat noir, célébrée à travers le monde le 17 août. Si cette journée peut faire sourire, elle a en réalité un but bien précis : combattre les idées reçues et les superstitions latentes sur les chats noirs. Même s'ils ne sont plus traqués ou tués, les refuges et associations de protection des animaux font tout de même le constat qu'un chaton ou chat noir est statistiquement plus abandonné que les autres félins par son propriétaire [46].

La superstition des chats noirs est parfois utilisée dans les bandes dessinées à des fins humoristiques (*Figure 19*). Tout lecteur a déjà entendu parler de cette superstition. Il est donc amusé de reconnaître cette référence. Cela crée une complicité entre le lecteur et la bande dessinée lue.



Figure 19 - La superstition vis-à-vis des chats noirs dans les bandes dessinées *Blacksad* [XIV] et *Katz* [X]

b. En Extrême-Orient

Le chat est un animal de mauvais augure capable de tuer une femme et d'en revêtir la forme. Il existe pourtant les Maneki-neko, les petites statues japonaises représentant un chat assis levant la ou les pattes au niveau de l'oreille (*Figure 20*). Ce sont des figures porte-bonheur que l'on retrouve souvent devant les magasins ou à côté des caisses au moment de payer. Le terme Maneki-neko signifie littéralement « le chat qui salue ». Une vieille croyance japonaise affirme que si un chat se frotte le visage, un visiteur va arriver, et un proverbe chinois encore plus ancien affirme que si un chat se frotte le visage, il va pleuvoir. Alors il est possible qu'on croie pouvoir attirer des visiteurs avec une statue de chat se frottant le visage. Diverses légendes attribuent aux chats le pouvoir de prédire le temps qu'il fera : en Thaïlande, la bienveillance du dieu Indra est demandée au travers d'un rituel consistant à asperger d'eau un chat dans une cage, promenée autour du village [76]. Les chats pourraient aussi prévoir les séismes [30].



Figure 20 - Figurine japonaise en céramique représentant le Maneki Neko, chat porte-bonheur [77]

On associe également au chat le chiffre neuf : les sorcières pouvaient se changer en chat neuf fois, le chat aurait neuf vies et pourrait avoir neuf propriétaires différents, le dernier étant emporté en enfer ; enfin, citons ce fouet de marine (instrument de torture) : le chat à neuf queues [24].

Les auteurs de bande dessinée renvoient parfois à l'existence d'une réincarnation multiple du chat conduisant au déroulé de ses neuf/sept vies (*Figure 21*).



Figure 21 - La légende des neuf vies du chat dans les bandes dessinées *Blacksad* [XIV] et *Le chat aux sept vies* [XXXVIII]

On retrouve même cette légende dans des jeux vidéo issus de bande dessinée, comme ici le jeu vidéo *Garfield et ses neuf vies* de la licence Nintendo sur Gameboy Advance (Figure 22). L'emploi des neuf vies se prête en effet plutôt bien au jeu vidéo où le joueur dispose de plusieurs « vies » (symbolisées par des cœurs) pour finir un niveau.



Figure 22 - La légende des neuf vies du chat mise en scène dans le jeux vidéo *Garfield* [61]

4. Périodes moderne et contemporaine

Une première tentative de réhabilitation est la célèbre *Histoire des Chats : dissertation sur la prééminence des chats dans la société, sur les autres animaux d'Égypte, sur les distinctions et privilèges dont ils ont joui personnellement* (1727) de François-Augustin

de Paradis de Moncrif [21]. L'auteur y prend la défense du chat à travers des références historiques, notamment à l'ancienne Égypte, qui se veulent érudites et constituent en réalité un pastiche de la pédanterie.

Au XVIII^e siècle, avec l'invasion massive du rat gris en Europe, les chiens ratiers, comme l'Affenpinscher, prennent la place des chats, impuissants face à ce rat plus gros et agressif. Le chat perd ainsi son rôle de prédateur pour devenir progressivement un animal de compagnie. Le chat ne connaît son véritable retour en grâce qu'à la faveur du romantisme : il devient l'animal romantique par excellence, mystérieux et indépendant. Au XIX^e siècle, le voilà symbole du mouvement anarchiste en France. Le poil hérissé, hurlant, combatif, il est aux antipodes du chien, défenseur de l'ordre. Le XX^e siècle, quant à lui, garde cette vision romantique tout en s'intéressant au chat d'une manière plus scientifique [76].

Aujourd'hui, la place du chat dans la société a grandement évolué, devenant un compagnon de vie à part entière. Alors que la population de chiens baisse de 11,5 % entre 2008 et 2021 pour arriver à 6,9 millions de représentants, le nombre de chats augmente de 41,1% dans ce même laps de temps, pour atteindre 15,1 millions d'animaux en 2021. En 2008, 25 % des foyers possèdent au moins un chien, pour 21 % en 2021, tandis que pour les chats, 27 % des foyers en possèdent au moins un en 2008, pour 28 % en 2021 [66].

On garde en mémoire de nombreuses légendes et expressions de l'Histoire : la superstition au sujet des chats noirs, l'association des sorciers(ières) et des chats, les neuf vies du chat, la vénération des chats par les Égyptiens, etc. On connaît tous ces expressions populaires : « les chats n'aiment pas l'eau », « les chats retombent toujours sur leurs pattes », « on ne réveille pas un chat qui dort », « donner sa langue au chat » ou encore « jouer au chat et à la souris ».

« Les chats n'aiment pas l'eau »

En effet, le chat semble ne pas aimer être en contact avec l'eau. Il existe plusieurs hypothèses expliquant cela. Peut-être est-ce dû à la sensation désagréable de la fourrure mouillée et à son alourdissement, ou à la difficulté d'effectuer des mouvements dans l'eau, ceux-ci entravés par le liquide. Peut-être considère-t-il le fait de se trouver immergé comme une sorte de piège ou de menace et peut-être a-t-il vécu des expériences traumatisantes (glissades involontaires dans un trou, une bassine ou encore une baignoire). Cette expression populaire est parfois mise en scène en bande dessinée (*Figure 23*).

Pourtant, certains chats adorent l'eau, car s'il déteste en général être immergé dans l'eau, ce liquide le fascine. Il semble aimer entendre le clapotis de l'eau qui l'intrigue, il peut aussi passer des heures à se regarder dans le reflet d'une mare ou à jouer avec le goutte-à-goutte du robinet de la baignoire, au risque de tomber la tête la première dans le bain. Il est en tout cas capable de traverser une rivière à la nage par la force des choses mais éprouve pour l'eau une méfiance naturelle très importante.

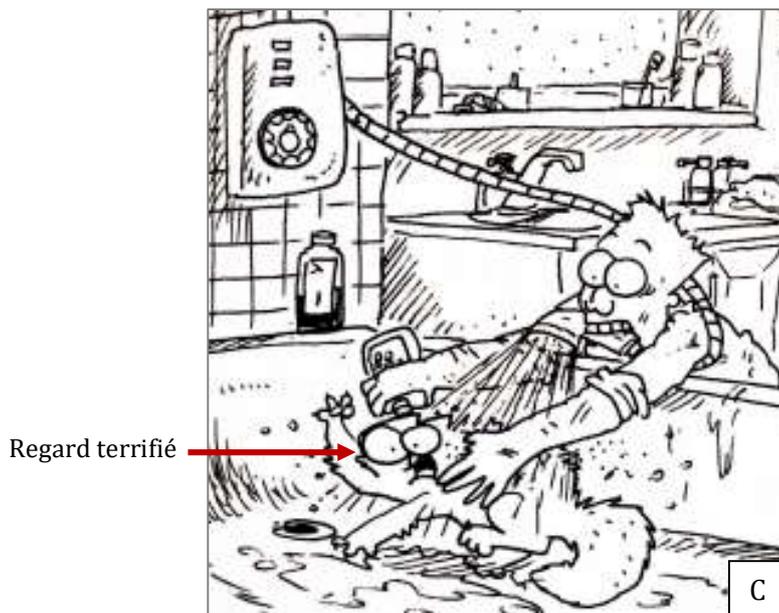
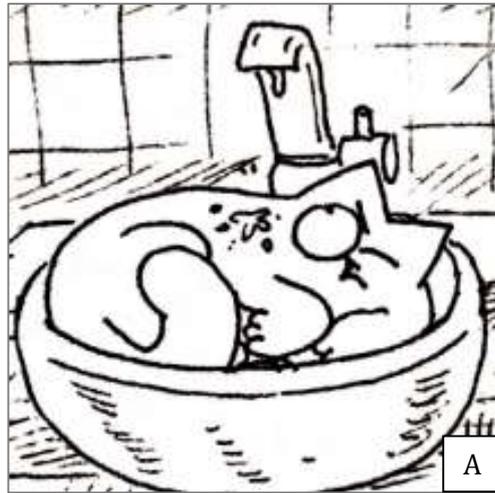


Figure 23 - Utilisation en BD de l'expression populaire « les chats n'aiment pas l'eau » dans *Simon's Cat* [XLI] et *Blacksad* [XIV]

« Les chats retombent toujours sur leurs pattes »

Cette expression populaire vient de l'existence d'un réflexe de redressement du chat [62]. Il s'agit de la capacité innée des chats à s'orienter lorsqu'ils chutent pour atterrir sur leurs pattes. Ce réflexe de basculement latéral apparaît chez le chaton vers trois ou quatre semaines et est entièrement maîtrisé au bout de sept semaines. Les chats peuvent réaliser cette prouesse grâce à la flexibilité exceptionnelle de leur colonne vertébrale et à l'absence de clavicules (caractéristiques développées *Partie II, I. B.*).

La hauteur minimale requise pour que cela se produise sans risque chez la plupart des chats est aux alentours d'un mètre cinquante. Dans une étude réalisée en 1987, publiée dans le *Journal of the American Veterinary Medical Association*, 132 chats ont été étudiés au *New York Animal Medical Center* après avoir chuté de bâtiments [93]. Il a été constaté que les blessures atteignaient un maximum autour de sept étages de chute. Les analystes appellent ce phénomène le « syndrome du chat parachutiste ». Pour les chutes plus hautes que sept étages, le chat a suffisamment de temps pour se détendre et positionner ses membres à l'horizontale, ce qui augmente sa surface, réduisant ainsi sa vitesse et donc la violence du choc. En fléchissant les pattes, ils absorbent l'impact, comme un ressort.

Cette expression populaire est souvent utilisée en bande dessinée (*Figure 24*) :





Figure 24 - Utilisation de l'expression populaire « les chats retombent toujours sur leurs pattes » dans les bandes dessinées *Le Chat* [XVIII], *Kid Paddle* [XXX] et *Blacksad* [XIV]

C. Sa représentation dans l'art

1. Regard des peintres

En Europe, le chat a mis longtemps à conquérir sa place dans le monde artistique. À partir du XVII^e siècle, il apparaît de temps en temps dans la peinture française, flamande, anglaise ou italienne, mais le plus souvent comme un élément du décor et généralement dans une scène de cuisine où il joue le rôle d'un voleur de nourriture (Figure 25 - A). Le tableau le plus célèbre, en ce sens, est sans doute *La Raie* de Chardin.

Il faudra attendre des œuvres comme *La Fillette au chat*, *La Petite Fille au chat* ou le *Portrait de Magdaleine Pinceloup de La Grange*, de Jean-Baptiste Perronneau (Figure 25 - B), pour qu'il figure au premier plan d'un tableau, ne serait-ce qu'en tant que sujet secondaire.

Ce n'est que plus tard qu'il acquiert le rôle principal dans une peinture. Certains peintres réalistes se spécialisent même dans la représentation de chats, comme Léon Huber (Figure 25 - C) [43].

1728



1747



1898



Figure 25 - Evolution de la place du chat dans la peinture à travers les tableaux A : *La Raie* de Chardin, B : *Portrait de Magdaleine Pinceloup de La Grange* de Perroneau, C : *Un panier plein de chats* de Léon Huber [76] [43]

2. Littérature

L'apparition du chat dans la littérature fut d'abord discrète. Peu aimé au Moyen Âge, où on ne lui confère guère que l'utilité de chasser les souris, les écrits le concernant reflètent les idées de l'époque. Au IXe siècle, Hildegarde de Bingen, dans son *Livre des subtilités des créatures divines*, lui consacre un paragraphe bref et peu élogieux : « Au plus fort des mois d'été, [...] le chat demeure sec et froid. Le chat ne reste pas volontiers avec l'humain, excepté celui qui le nourrit. » Le célèbre *Roman de Renart* a laissé l'image de Tibert le chat, tout aussi rusé et hypocrite que Renart, mais aimé par Noble, le lion [77].

Le chat est peu à peu « réhabilité » en approchant de la Renaissance. De nombreux écrivains et poètes tels Pétrarque (1304-1374), mort la tête posée sur son chat, ou encore Joachim du Bellay (1522-1560) améliorent la réputation du chasseur de souris. Au XIXe siècle, les auteurs romantiques portent une grande affection au félin : en 1869 paraît *Les Chats de Champfleury* réunissant la somme des connaissances de l'époque sur le chat, et qui révèle la place privilégiée du chat dans les milieux intellectuels. Depuis le début du XXe siècle, les œuvres littéraires ayant pour héros principal ou secondaire le chat se sont multipliées [77].

a. Contes, fables et poésie

Dans les fables, le chat garde une image d'animal malin mais profiteur. *Raminagrobis* est un chat gras et bien nourri que l'on trouve dans *les Fables* de La Fontaine (1621-1695), tout comme *Rodilardus* ou *Rodilard*, chez Rabelais (1483-1553). Le chat est souvent mis en scène avec des souris ou des rats, dont il est le chasseur. Son comportement profiteur et sa malice sont mis en valeur par des compères aussi rusés que lui, comme le singe ou le renard.

S'agissant de la poésie lyrique, le chat fait son entrée réelle comme objet littéraire à l'aube du XIXe siècle, d'abord chez les romantiques (notamment Victor Hugo), puis chez les parnassiens (Théodore de Banville) et les symbolistes (Baudelaire, Verlaine...). Dans *Les Fleurs du mal* (1840-1867), Baudelaire décrit élogieusement sa relation avec son chat (*Tableau 1*), laissant penser à une relation avec une femme [77] [7].

Poème <u>Le Chat</u> de Baudelaire	Interprétations
<i>Viens, mon beau chat, sur mon cœur amoureux ;</i>	Beauté du chat Amour du maître pour son animal de compagnie
<i>Retiens les griffes de ta patte,</i>	Dualité du chat : câlin, beau et amical mais dangereux
<i>Et laisse-moi plonger dans tes beaux yeux,</i>	Beauté Particularités ophtalmologiques avec pupilles longitudinales et étroites comme celles d'une vipère
<i>Mêlés de métal et d'agate.</i>	Dualité : le métal représente les armes et l'agate la beauté des pierres précieuses
<i>Lorsque mes doigts caressent à loisir</i>	Lien physique du chat et du maître avec les caresses
<i>Ta tête et ton dos élastique,</i>	Souplesse
<i>Et que ma main s'enivre du plaisir</i>	Volupté
<i>De palper ton corps électrique,</i>	Réactivité
<i>Je vois ma femme en esprit. Son regard,</i>	Association chat/femme
<i>Comme le tien, aimable bête</i>	Dualité : « aimable » mais reste une « bête »
<i>Profond et froid, coupe et fend comme un dard,</i>	Malice
<i>Et, des pieds jusques à la tête,</i>	
<i>Un air subtil, un dangereux parfum</i>	Subtilité Ambivalence avec risque d'un danger
<i>Nagent autour de son corps brun.</i>	

Tableau 1 - Interprétation du poème Le chat dans Les Fleurs du mal de C. Baudelaire [7]

Dans les contes, le chat a une image plus mystérieuse. Ainsi, dans *La patte du chat* des *Contes du chat perché* de Marcel Aymé, le chat Alphonse peut faire pleuvoir en passant sa patte derrière l'oreille, comme les Maneki-neko en Extrême-Orient. Dans *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, le chat du Cheshire (*Figure 26*) apparaît et disparaît par morceaux mystérieusement, en laissant flotter son sourire. Quant au chat botté, il est l'héritage bienheureux que lègue le meunier à son troisième fils et qui rend son maître riche par la ruse. On retrouve ce même personnage au côté de la Chatte Blanche dans l'acte III du ballet *La Belle au bois dormant*, Chatte Blanche qui, dans le conte du même nom, est en réalité une princesse prisonnière de sa forme animale [77].



Le grand sourire caractéristique du chat du Cheshire

Figure 26 - Le chat du Cheshire de *Alice au pays des merveilles* [11]

b. Nouvelles et romans

Dans les romans et nouvelles, le chat garde souvent son aspect mystérieux, inspirant des écrits fantastiques comme *Le Chat noir* d'Edgar Allan Poe où deux chats noirs précipitent la folie du personnage principal.

Le chat peut aussi être le témoin de la vie des humains : dans le classique japonais *Je suis un chat* de Sōseki Natsume, un chat dépeint la société japonaise de l'ère Meiji et dans *Les Sept Vies des chats d'Athènes* de Tákis Theodorópoulos, la société grecque du début des années 2000 est décrite à travers le regard d'un chat. D'une autre manière, des sociétés félines, uniquement composées de chats, apparaissent comme *La Cité des chats* de Lao She ou la série de romans pour la jeunesse *La Guerre des clans* de Erin Hunter.

Le chat peut aussi être détective comme Kao K'o Kung et Yom-Yom, deux chats siamois mis en scène dans une série de romans de Lilian Jackson Braun ou encore Francis, le chat détective de Akif Pirinçci, dont la série de romans *Félidés, Chien méchant, Francis et les chats sauvages* aborde des problèmes philosophiques ou éthiques.

Dans les univers médiévaux-fantastiques, on trouve parfois des races hybrides dont les caractéristiques sont à la fois humaines et félines. Ce phénomène est particulièrement marqué dans les mangas, animés et autres jeux vidéo japonais, qui comportent assez souvent un personnage de jeune fille-chat, la nekomini ou nekomusume, un personnage généralement féminin doté d'oreilles de chat et souvent également d'une queue, voire d'autres attributs félines comme des griffes (exemples : Felicia dans *Darkstalkers*, une série de jeux vidéo de combat créée par Capcom) [77].

c. Bandes dessinées

Dès les premiers albums d'*Histoire de monsieur Jabot* (1830), Rodolphe Töpffer illustre des animaux, et notamment des chats (Figure 27).



Figure 27 - Représentation des chats dans les premières bandes dessinées : *Histoire de monsieur Jabot* de Rodolphe Töpffer [XLIII]

C'est en 1913 qu'est publiée la première bande dessinée dont le personnage principal est un animal, un chat qui plus est ! : *Krazy Kat* de George Herriman (Figure 28), une bande dessinée humoristique mettant en scène un chat qui parle.



Figure 28 - Couverture de la bande dessinée *Krazy Kat* de G. Herriman [XXI]

D. Dimensions psychologiques de la relation sociale chat/humain

Pourquoi aime-t-on autant nos amis félins, au point qu'ils soient si présents dans les arts, mythes et conversations ? Qu'est-ce qui nous émeut et nous attire chez eux ? Qu'ont-ils de particulier pour être les mammifères les plus présents dans nos maisons (28 % des foyers français) ? [66]

1. Le chat stimule notre instinct protecteur

« Mammifères avant tout, nous sommes particulièrement attachés aux petits animaux à fourrure. Face à eux, notre instinct protecteur est totalement en émoi », explique le vétérinaire Jean-Yves Gauchet dans une interview du magazine français *Notre temps* [12].

Néanmoins cet instinct protecteur peut pousser les propriétaires à infantiliser les chats, qui émettent des miaulements aigus, semblables à ceux des bébés. Publiée dans *l'International Journal of Environmental Research and Public Health*, une étude [5] affirme qu'une personne sur 4 considère son chat comme son enfant. Sur 1 800 propriétaires de chats interrogés sur la relation qu'ils entretiennent avec leur animal, 52 % considèrent leurs chats comme un membre de la famille, et 27 % d'entre eux le considèrent « comme un enfant ». Selon la coautrice de l'étude, Esther MC Bouma, de l'université de Groningue, comparer son chat à un enfant a quelques impacts sur son comportement. En effet, « mal interpréter les comportements (subtils) de leur chat et exagérer ses capacités sociales, de compagnie et son soutien social, regarder un chat d'un point de vue humain, peuvent entraîner une inadéquation entre le besoin du propriétaire et le besoin du chat », affirme-t-elle [9].

À travers cette étude, les chercheurs montrent que notre relation avec notre chat peut jouer un rôle dans la manière dont on le traite. Par exemple, si on le considère uniquement comme un membre de notre famille, on aura tendance à le laisser sortir plus souvent à l'extérieur. Au contraire, si on le voit comme notre enfant, on risque de lui restreindre davantage l'accès à l'extérieur, car on estime que notre chat « dépend de nous pour les soins et la protection ». En clair, infantiliser le chat peut avoir des répercussions sur son développement. Alors, oui, c'est un « bébé », mais on n'oublie pas qu'un félin a besoin de liberté [41].

2. Le chat a un caractère similaire au nôtre

Humains ou animaux, nous avons tendance à nouer des liens avec les êtres vivants qui ont un caractère proche du nôtre. Bien que les chats soient des prédateurs qui ont gardé cet instinct, certains aspects de leur caractère s'approchent beaucoup du caractère des humains :

- Ils peuvent paraître sauvages au premier abord, mais sont en réalité très affectueux et rendent l'affection qu'on leur donne. Comme les êtres humains, ils peuvent être en manque d'affection et en réclamer. Mais ils ont également chacun un caractère propre, et peuvent s'énerver très vite. Cette dualité de caractère nous rappelle celle des humains.
- Les chats nous saluent lorsque nous rentrons chez nous, et peuvent même aller jusqu'à nous dire au revoir (en miaulant) lorsque nous partons.
- Tout comme avec un être humain, la relation avec un chat est en construction constante. Si nous le traitons mal, la relation avec lui peut s'affaiblir et la confiance se perdre. À ce moment-là, il peut se passer des mois avant que le chat se sente à nouveau bien près de son maître.

De plus, nous avons tendance à reporter sur les animaux des comportements humains et réactions humaines : c'est l'anthropomorphisme. Comme les chats ont un caractère qui se rapproche du nôtre, il arrive que leur comportement nous rappelle quelqu'un que l'on connaît ou qu'ils présentent des réactions semblables aux nôtres.

3. Le chat représente le confort de notre intérieur

Pour Vincent Grégoire (chasseur de tendances : responsable de la recherche et du développement dont les tâches consistent à analyser l'univers de la consommation afin d'en déceler les opportunités de marchés, les courants d'idées et les modes), le chat, plus encore que le chien, incarne la grâce, le luxe et le confort : « Avec lui, nous montrons un peu de notre intérieur, à la fois notre âme et notre maison, contrairement au chien, associé à l'extérieur. » D'après lui, ce n'est pas un hasard si, au moment où le "hygge" (cet art de vivre danois qui nous incite à nous replier sur notre maison) bat son plein, le chat est devenu notre animal préféré [41] [22].

4. Le chat nourrit le lien social

« Depuis que ma petite-fille, Agathe, a adopté Kaelinn, nous discutons beaucoup plus souvent ensemble, raconte Jeanne, 75 ans, dans un article de *Notre temps* [12]. Je lui téléphone pour lui demander des nouvelles de son chat, elle m'envoie des vidéos. » Parler de son chat, c'est aussi parler de soi de façon détournée. « C'est un parfait médiateur, il fait indubitablement circuler la parole dans les familles et dans les couples, même ceux qui ne s'expriment pas beaucoup », décrypte le vétérinaire Jean-Yves Gauchet [12].

5. Le chat tient compagnie

La romancière Patricia Highsmith (une romancière américaine connue pour ses thrillers psychologiques : *Monsieur Ripley*, *Carol*, *Eaux profondes*, etc.) écrivait : « L'on n'est jamais seul avec un chat. » Élégant, discret, casanier, le chat serait donc la parfaite arme anti-solitude ? « Pas seulement, corrige Stéphanie Hochet (romancière et journaliste française). Il a un statut très particulier par rapport aux autres animaux, à mi-chemin entre la domesticité et la sauvagerie. Tout comme les grands félins, il est totalement imprévisible, montrant ses griffes au moment où on ne s'y attend pas. Et cette énigme sur pattes fait tout son charme. » [44]

6. Le chat nous donne de l'affection

Selon le psychologue Sergio Garcia, militant pour la protection des animaux, « les gens ont besoin de renforcer leur sentiment d'appartenance. La proximité que nous avons avec les animaux augmente et est liée aux besoins de recevoir de l'affection ». Le psychologue ajoute également que la présence des animaux renforce l'estime de soi et fait se sentir utile [41].

Il arrive aussi que nous soyons très sensibles avec nos animaux car nous ne parvenons pas à marquer nos sentiments avec les humains : face à un chat, il n'est pas nécessaire d'arborer une façade, nous pouvons nous montrer comme nous sommes. Parfois mal vu, l'attachement à un animal n'est pourtant pas quelque chose de mauvais car nous sécrétons ainsi une hormone de bien-être, l'ocytocine (un neuropeptide synthétisé dans l'hypothalamus qui permet de stimuler l'émission de lait ainsi que les contractions utérines ; chez l'humain, on a mis en évidence un effet de l'ocytocine sur la confiance, l'empathie, la générosité, la sexualité, le lien conjugal et social et la réactivité au stress).

7. Le chat nous apaise

Selon la sociologue américaine Kate Miltner, les portraits de chats auraient la vertu de faire baisser notre agressivité [22].

De même, caresser un chat est très apaisant, d'autant que vient s'y associer son ronronnement, une musique des plus bénéfiques. Le Dr Jean-Yves Gauchet, qui revendique la paternité de la « ronronthérapie », explique que « le ronron agit comme un vecteur de paix intérieure, un vrai médicament. » Il explique que « ce sont des vibrations sonores basses, qui ont pour vertu d'être apaisantes et bienfaitantes. Nous percevons le ronronnement par le tympan, mais aussi par les corpuscules de Pacini, des terminaisons nerveuses situées au ras de la peau. Au niveau du cerveau, cela déclenche une production de sérotonine et d'endorphines, des médiateurs chimiques du bien-être. Résultat : une amélioration de l'humeur et du sommeil. » [32]

Selon une étude du groupe TNS-Sofres (société française d'enquêtes par sondages) réalisée en 2016 auprès de 14 000 foyers français, 58 % des possesseurs de félins estiment que leur animal augmente leur sensation de bien-être contre 43 % des possesseurs de chiens [22]. Aujourd'hui, nous commençons à en percevoir les bénéfices en introduisant des chats mascottes dans des maisons de retraite, des EHPAD (établissement d'hébergement pour personnes âgées dépendantes) ou des écoles, où ils amplifieraient l'attention des petits élèves. « Le ronron est un puissant antistress, régulateur de la tension et soutien psychomoteur », assure le Dr Gauchet [12].

On peut d'ailleurs voir dans *Pepper et Carrot* (de D. Reyoy) que le chat apaise sa maîtresse durant un moment de tourment. Le caresser permet à Pepper de se sentir mieux, et elle se confie même à lui comme s'il était un interlocuteur capable de comprendre ce qu'elle dit (*Figure 29*).



Figure 29 - Le chat de bande dessinée apaise sa maîtresse tourmentée dans *Pepper et Carrot* [XXXV]

8. Le chat nous inspire

Nous admirons les traits physiques et le caractère des chats : leurs formes sveltes, douces et arrondies, leur fourrure agréable au toucher, leur bienveillance, leur petite taille qui les rend vulnérables et pourtant leur force, leur vitesse, leur réactivité, leur colère. Les chats sont souvent décrits comme des animaux gracieux. Cette grâce inspire les différents arts, comme la bande dessinée *Blacksad* de J. Guarnido où le côté glamour du style « Film noir » (genre ou style cinématographique, faisant partie de la catégorie du film criminel, dont les thématiques tournent autour de la fatalité, l'angoisse, la trahison ou la machination) se marie très bien avec la grâce du chat.

Non seulement ce petit félin nous fait du bien, mais il nous guide sur la voie du bonheur. Tel est le credo de Stéphane Garnier, auteur du best-seller *Agir et penser comme un chat*, vendu à 150 000 exemplaires et traduit en 27 langues : « Les matous ont une

appétence spontanée pour le bien-être et fuient toutes les sources de stress, y compris les personnalités toxiques, explique l'écrivain [32]. Quand nous sommes angoissés, inspirons-nous d'eux : identifions la source du stress et détachons-nous-en, sans ruminer. » Seconde leçon de vie de nos félins ? Prendre son temps, en particulier au réveil. « Ils soulèvent une paupière, bâillent, puis s'étirent soigneusement. Ce phénomène, nommé pandiculation, nous est recommandé par tous les kinésithérapeutes. Comme nos félins, nous devrions prendre le temps d'échauffer notre corps et de nous offrir cinq minutes de méditation avant de nous lever. » [32].

La relation chat/humain a donc débutée après l'apparition de l'agriculture. Cette relation a évolué dans des directions variées et le chat fut perçu de diverses manières en fonction de la géographie : vision positive (possédant des pouvoirs magiques, divinité, etc.) ou vision négative (diable, sorcier métamorphe, etc.). On voue aujourd'hui une grande admiration et affection pour ses petits êtres qui nous ressemblent, nous apaisent et nous inspirent, mais qui gardent leur propre dualité, leur part de mystère.

Les différents arts ont très bien représenté l'évolution de la vision de la société sur le chat jusqu'alors, en lui accordant une place de plus en plus grande au fur et à mesure des siècles. La bande dessinée, moyen de communication très puissant, comme vu précédemment, nous permet d'étudier le chat, sa morphologie, son langage, son intelligence et ses spécificités, à travers la perception populaire et donc la perception du propriétaire.

PARTIE II - LA REPRÉSENTATION DU CHAT DANS LA BANDE DESSINÉE

La façon dont est représenté le chat dans la bande dessinée dépend principalement du style de dessin de l'auteur. On a une simplification des éléments dans la bande dessinée. Mais cette simplification peut être plus ou moins poussée. Selon le type de BD (réaliste, humoristique, etc.), le dessinateur, bon anatomiste et bon observateur du fait de sa profession, prend des libertés plus ou moins importantes par rapport à la réalité. Il ne s'agit pas de lacunes mais plutôt d'une volonté de personnalisation.

I. La représentation du squelette félin dans la bande dessinée

A. Données anatomiques générales

L'anatomie du chat (*Figure 30*) est semblable à celle des autres espèces de félidés. Le corps du chat est divisé en plusieurs régions distinctes. On distingue une région axiale, comprenant, d'avant en arrière, la tête, le cou, le thorax, l'abdomen, le pelvis et la queue. On distingue également une région appendiculaire, constituée des deux membres antérieurs (ou thoraciques), reliés au thorax, et des deux membres postérieurs (ou pelviens), reliés au pelvis.

Les membres sont également divisés en régions. Pour les membres thoraciques, on distingue, de haut en bas : l'épaule, le bras, le coude, l'avant-bras, le carpe et la main. Pour les membres pelviens, on distingue, de haut en bas : la hanche, la cuisse, le genou, la jambe, le tarse et le pied.

Un chat pèse en moyenne entre 2,5 et 4,5 kg et mesure de 46 à 51 cm sans la queue, qui peut, elle, mesurer de 20 à 25 cm de long [58] [77]. Il se distingue des autres espèces animales par certaines caractéristiques, notamment des dents pointues de carnivore, des yeux nyctalopes, des griffes rétractiles adaptées à la mise à mort de petites proies, une colonne vertébrale particulièrement souple, la présence de vibrisses, des coussinets conférant une marche silencieuse et des membres digitigrades. Ces caractéristiques seront détaillées par la suite.

La prédominance du sens visuel en BD explique l'importance que revêt la morphologie dessinée du chat. L'anatomie, science objective, regroupe des chats de races et de morphologies variées sous des bases identiques très précises : l'espèce. La BD, quant à elle, art permettant une liberté d'interprétation, et bien que se basant sur l'observation de la nature, nous propose une transcription parfois surprenante de la réalité.

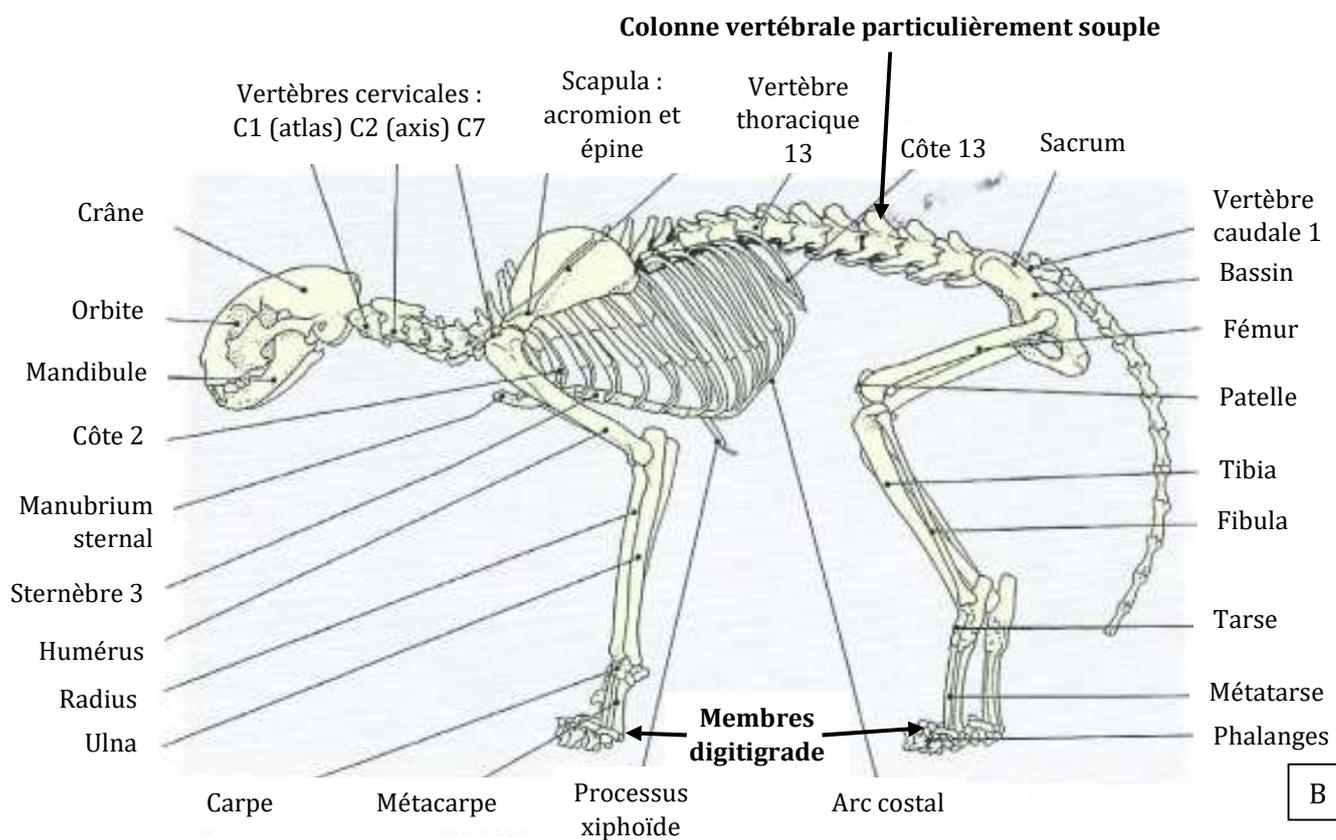
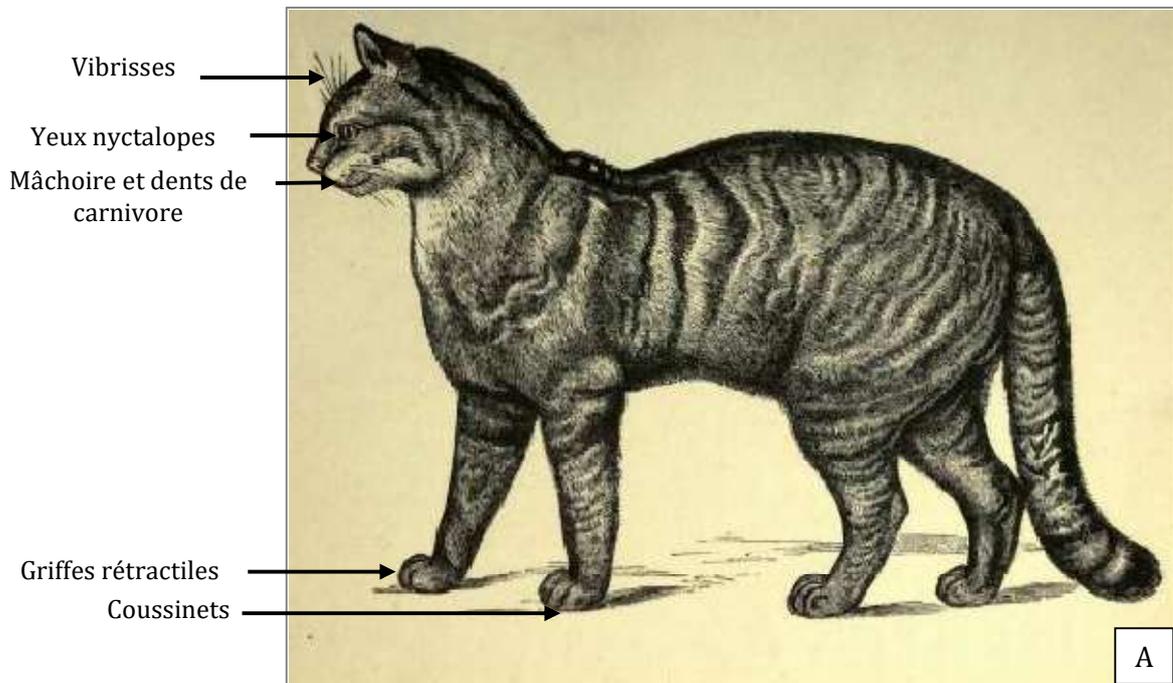


Figure 30 - Anatomie du chat domestique [58] [25]

B. Le squelette axial félin et la mise en scène en bande dessinée des caractéristiques félines : souplesse et rapidité

1. L'anatomie du squelette axial du chat lui confère souplesse et rapidité

Les chats survivent dans la nature en tant que prédateurs, et pour réussir, ils doivent être rapides, puissants et souples.

La souplesse de leur colonne vertébrale souple leur permet de réaliser leurs acrobaties élégantes et gracieuses. En un clin d'œil, ils peuvent se redresser en plein vol et retomber sur leurs pattes, et changer brusquement de direction tout en poursuivant et en capturant une proie. À partir d'une position assise, ils peuvent bondir jusqu'à neuf fois leur taille. Quand un chat saute, il se propulse en hauteur jusqu'à 1,50 m en un seul bond [62]. Le choc de l'atterrissage est amorti par les coussinets de ses pattes. Le record de saut horizontal, réalisé par Waffle the Warrior Cat en 2018, et inscrit dans le Guinness Book, affiche 2,13 m. Parmi les Félidés, c'est le puma qui détient le record en pouvant atteindre 4-5 m de haut sans élan [39]. Cette colonne vertébrale souple leur permet également de réaliser le réflexe de redressement vu précédemment (*Figure 31*).

Mais leur colonne vertébrale contribue également à leur vitesse en tant que coureurs. Pour atteindre leur vitesse maximale - environ 50 km/h -, les chats allongent leur foulée, et donc leur vitesse, en étendant et en fléchissant alternativement leur dos. Ils peuvent ainsi parcourir 100 m en moins de 9 secondes ! [80] Le chat est néanmoins le moins rapide des Félidés, le lion, le jaguar et le puma ont une vitesse maximale moyenne de 80 km/h ; le guépard, lui, peut atteindre 130 km/h [80].

De plus, l'omoplate (os triangulaire de l'épaule, en haut du dos) du félin n'est attachée au reste du corps que par des muscles, et non par un os. L'omoplate est donc extrêmement libre de bouger lorsque le chat se déplace, ce qui allonge d'autant sa foulée de course.

Les chats peuvent également rétrécir leurs épaules et leur poitrine pour se faufiler dans des espaces incroyablement étroits. Et contrairement à la longue clavicule (os qui permet la jonction entre le thorax et l'épaule) ancrée que nous avons, les chats ont de



Figure 31 - Le réflexe de redressement du chat [3]

minuscules clavicules rudimentaires qui contribuent à leur capacité à se faufiler dans des ouvertures étroites.

En plus d'omoplates libres et de minuscules clavicules, quelles sont les autres caractéristiques de la colonne vertébrale féline qui en font un animal d'une aussi grande souplesse ?

Le nombre de vertèbres (disques osseux individuels de la colonne vertébrale) que possèdent les chats - queue comprise - peut atteindre 44, alors que les humains en comptent généralement 33-34 (*Tableau 2*) [31] [25]. Cela permet aux chats de faire pivoter leur corps à des angles allant jusqu'à 180 degrés, alors que l'humain peut faire pivoter son torse d'environ 90 degrés dans les deux sens.

	Vertèbres cervicales	Vertèbres thoraciques	Vertèbres lombaires	Vertèbres sacrales	Vertèbres caudales	Total
Humain	7	12	5	5	4-5 (= coccyx)	33-34
Chien	7	13	7	3	18-22	48-52
Chat	7	13	7	3	13-14	43-44

Tableau 2 - Nombre de vertèbres des segments de la colonne vertébrale chez différentes espèces [31] [25]

De plus, les vertèbres félines possèdent un rembourrage spécial, souple et élastique sur les disques, ce qui lui confère encore plus de flexibilité.

La colonne vertébrale d'un chat peut pivoter davantage que celle de la plupart des autres animaux (par exemple le chien et l'humain), également grâce à des apophyses (ou « processus » : éminence à la surface d'un os) transverses plus écartées les unes des autres proportionnellement à la longueur des vertèbres. On peut en effet comparer sur les *Figure 32*, *Figure 33* et *Figure 34* chez chacune de ces espèces le rapport de la distance entre les apophyses transverses des vertèbres lombaires L3 et L4 et la longueur de la vertèbre lombaire L1 ; il existe un rapport de 83 % pour le chat, de 67 % pour le chien et de 45 % chez l'humain [25] [31]. Avec des apophyses transverses plus écartées, le chat a ainsi une plus grande liberté de mouvement que le chien, et surtout que l'humain.

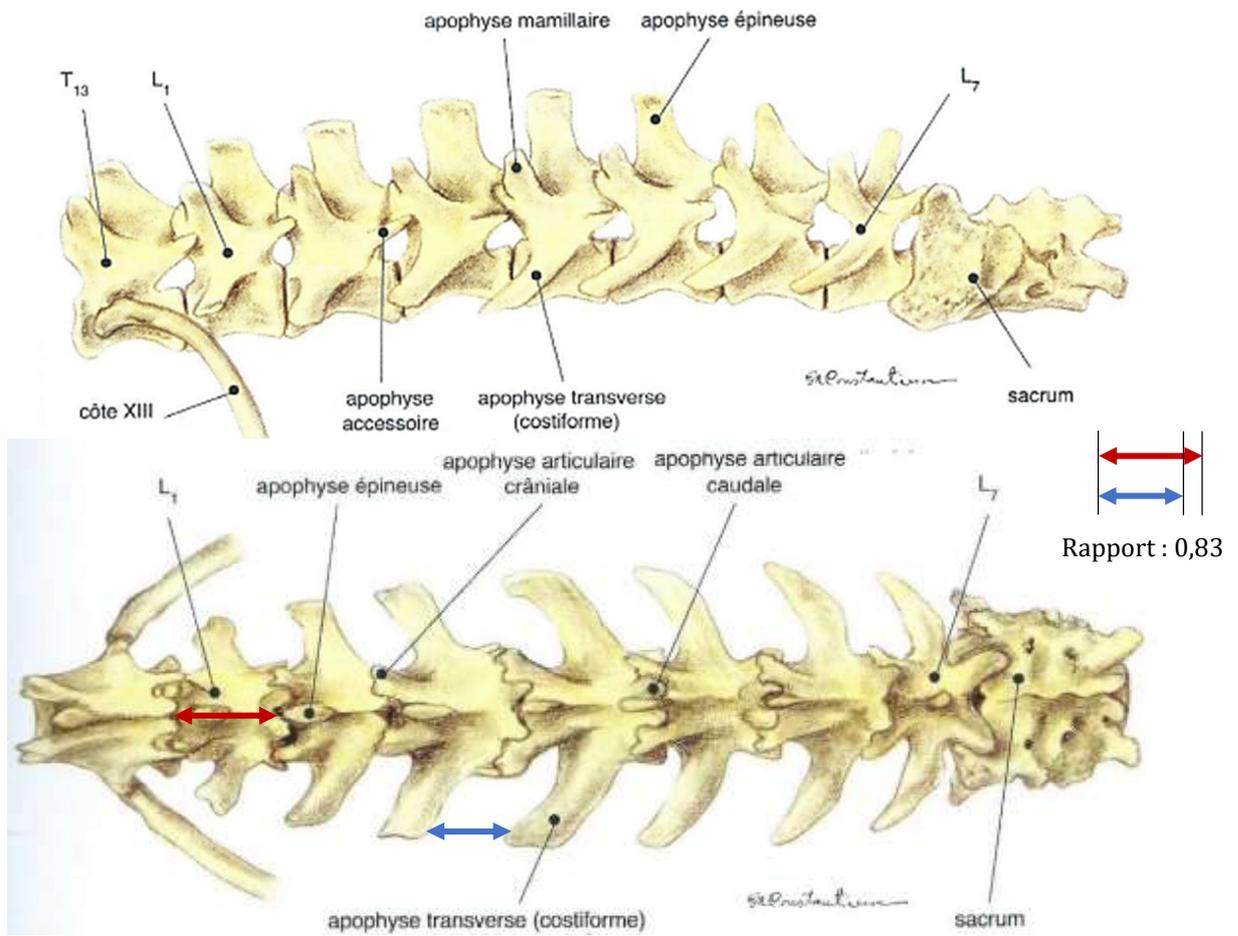


Figure 32 - Vues latérale et dorsale des vertèbres lombaires du chat [25]

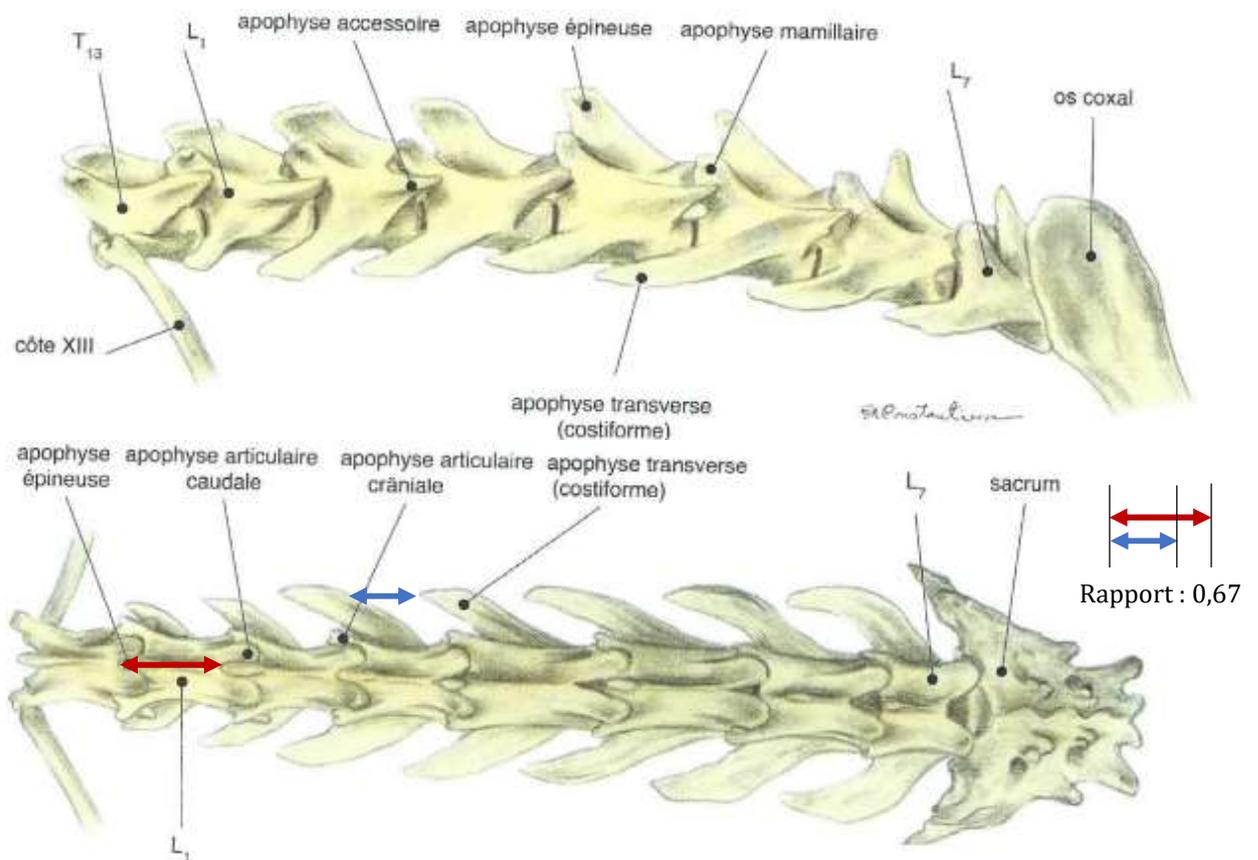


Figure 33 - Vues latérale et dorsale des vertèbres lombaires du chien [25]

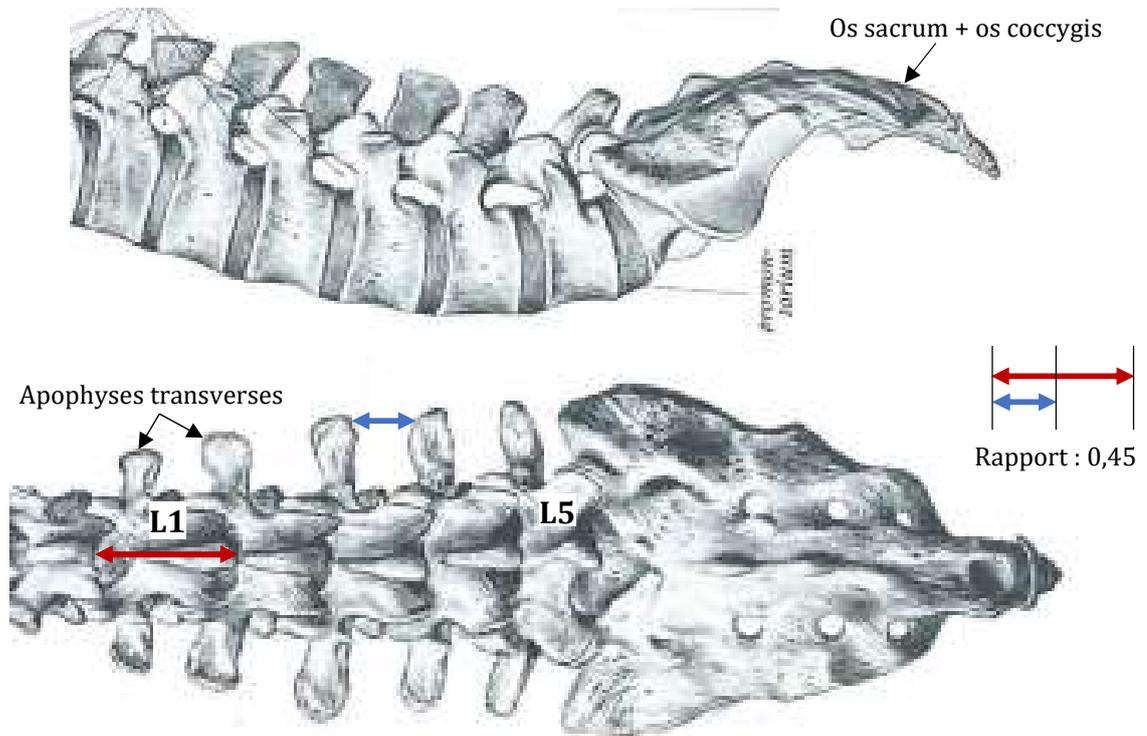


Figure 34 - Vues latérale et dorsale des vertèbres lombaires de l'humain [31]

2. La représentation de la souplesse et la rapidité du chat en bande dessinée

On retrouve une traduction de la souplesse de la colonne vertébrale féline dans la bande dessinée (Figure 35) :

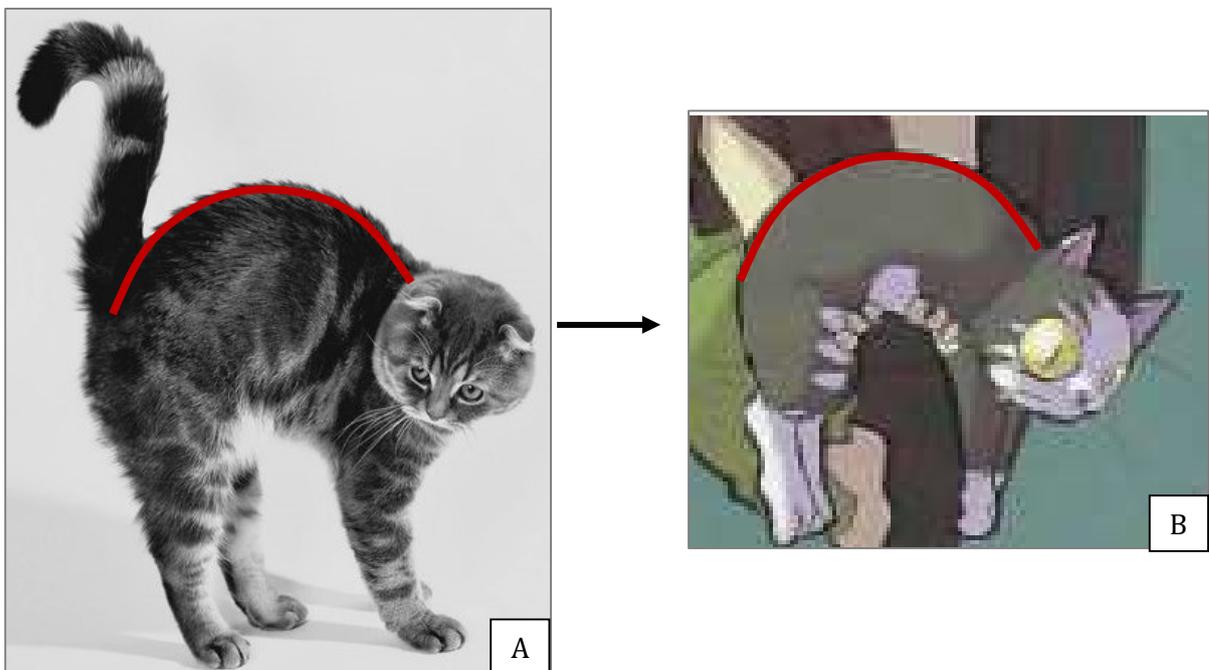


Figure 35 - La représentation de la souplesse de la colonne vertébrale dans la bande dessinée Maliki [73] [XXXIX]

Remarquons qu'il est difficile de traduire un mouvement en bande dessinée, art statique où chaque case est la « photographie » d'un instant. Les auteurs de bande dessinée ont donc mis en place des codes pour traduire le mouvement à travers leurs images. Le mouvement du chat peut ainsi être représenté de différentes manières :

- des traits, montrant le chemin que le chat a parcouru, et des petits nuages, symbolisant le départ d'un bond (Figure 36) :

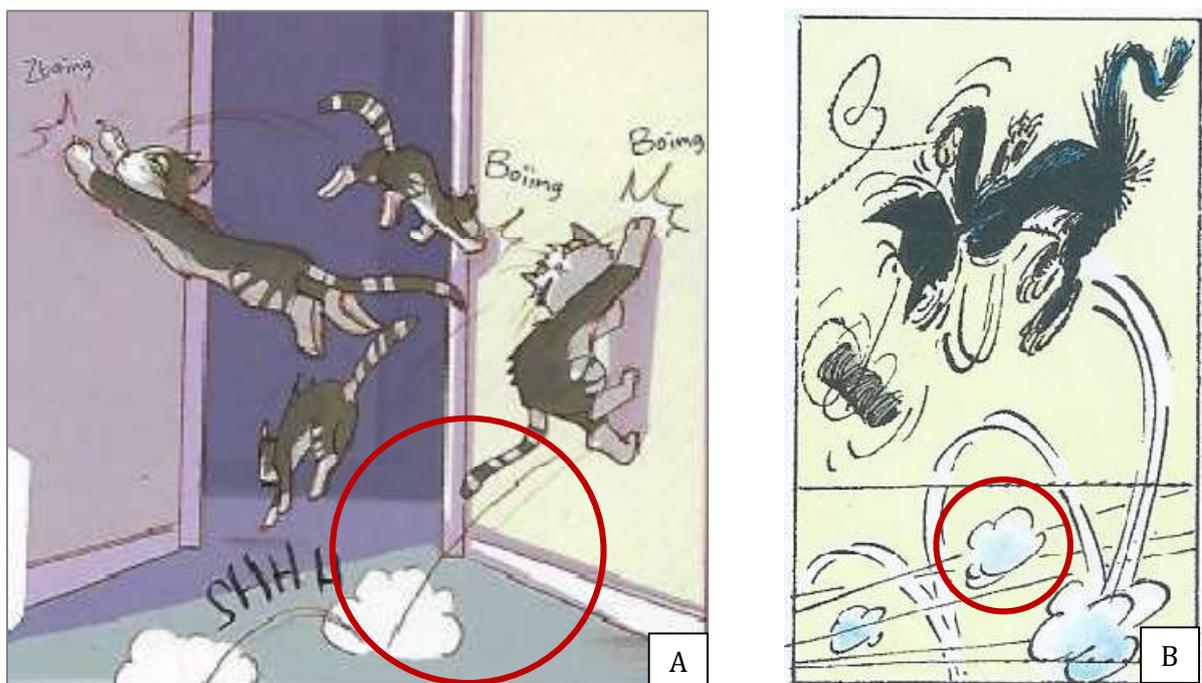


Figure 36 - La représentation des mouvements par des traits et des petits nuages dans les bandes dessinées Maliki [XXXIX] et Gaston Lagaffe [XV]

- le chevauchement de plusieurs dessins, montrant ainsi une rafale de mouvements instantanés (Figure 37) :



Figure 37 - La représentation des mouvements par plusieurs dessins se chevauchant dans les bandes dessinées Maliki [XXXIX] et Gaston Lagaffe [XV]

- un flou, pour percevoir la rapidité du mouvement (Figure 38) :



Figure 38 - La représentation des mouvements par un flou dans *Maliki* [XXXIX]

Dans la BD, les performances du chat (vitesse, hauteur des sauts, etc.) peuvent être exagérées au point de faire croire par le dessin que le chat serait capable de marcher sur les murs sur plusieurs mètres lors d'une crise de panique de sa part (Figure 39) !



Figure 39 - La représentation des performances félines dans la bande dessinée *Gaston Lagaffe* [XV]

De plus, certains auteurs utilisent le format des cases pour accentuer ce mouvement, en faisant sortir le chat de la case (Figure 40). Par exemple, la bande dessinée se met ainsi au service de la représentation des performances du chat.

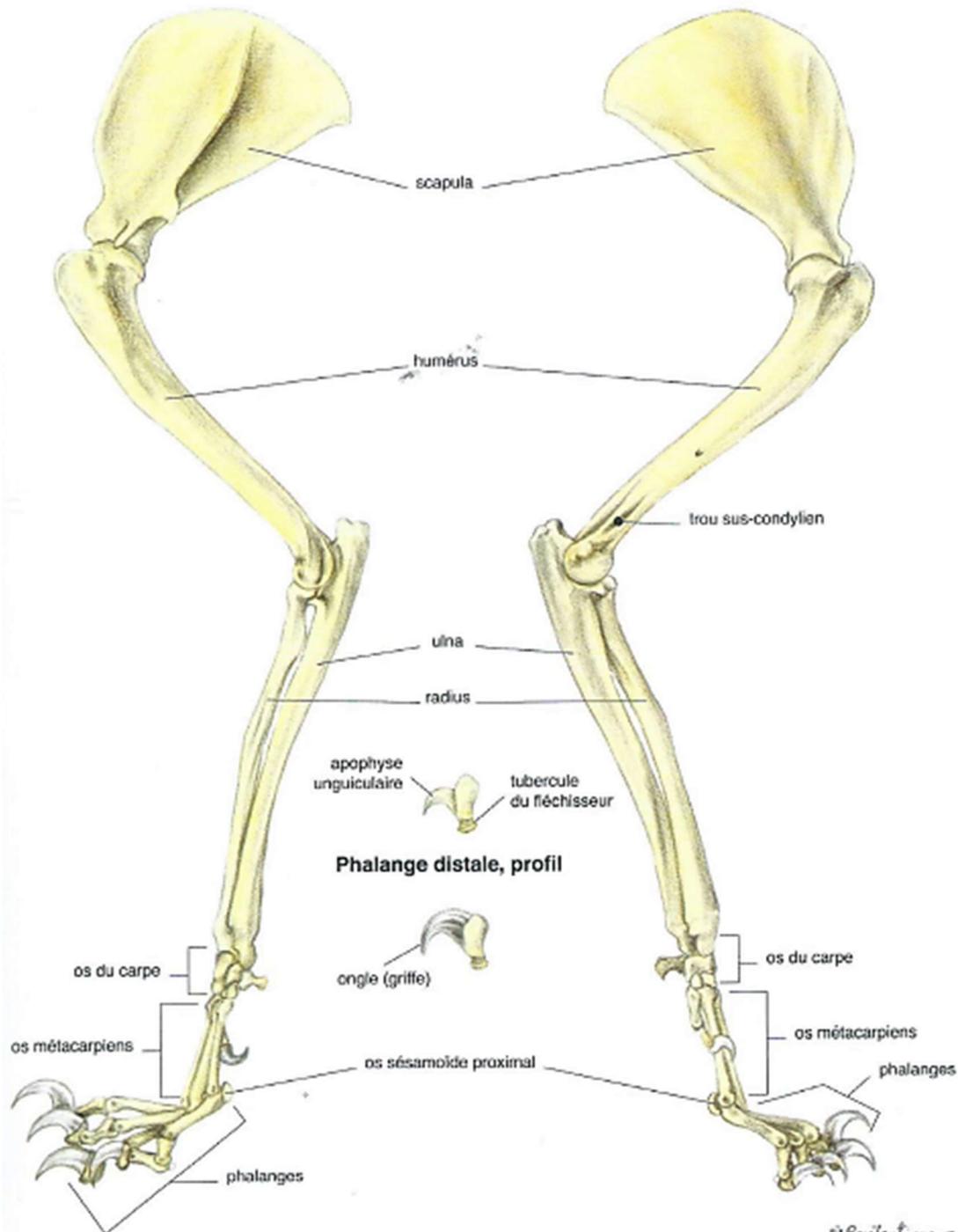


Figure 40 - Accentuation du mouvement avec une « sortie de case » dans *Cédric* [VI]

C. La représentation et l'anthropomorphisation du squelette appendiculaire

1. Simplification des articulations

Le membre thoracique (*Figure 41*) contient l'articulation de l'épaule (scapulo-humérale), du coude, du poignet et les articulations de la main.



Le membre pelvien (*Figure 42*) contient l'articulation de la hanche (coxo-fémorale), du genou, de la cheville et les articulations du pied.

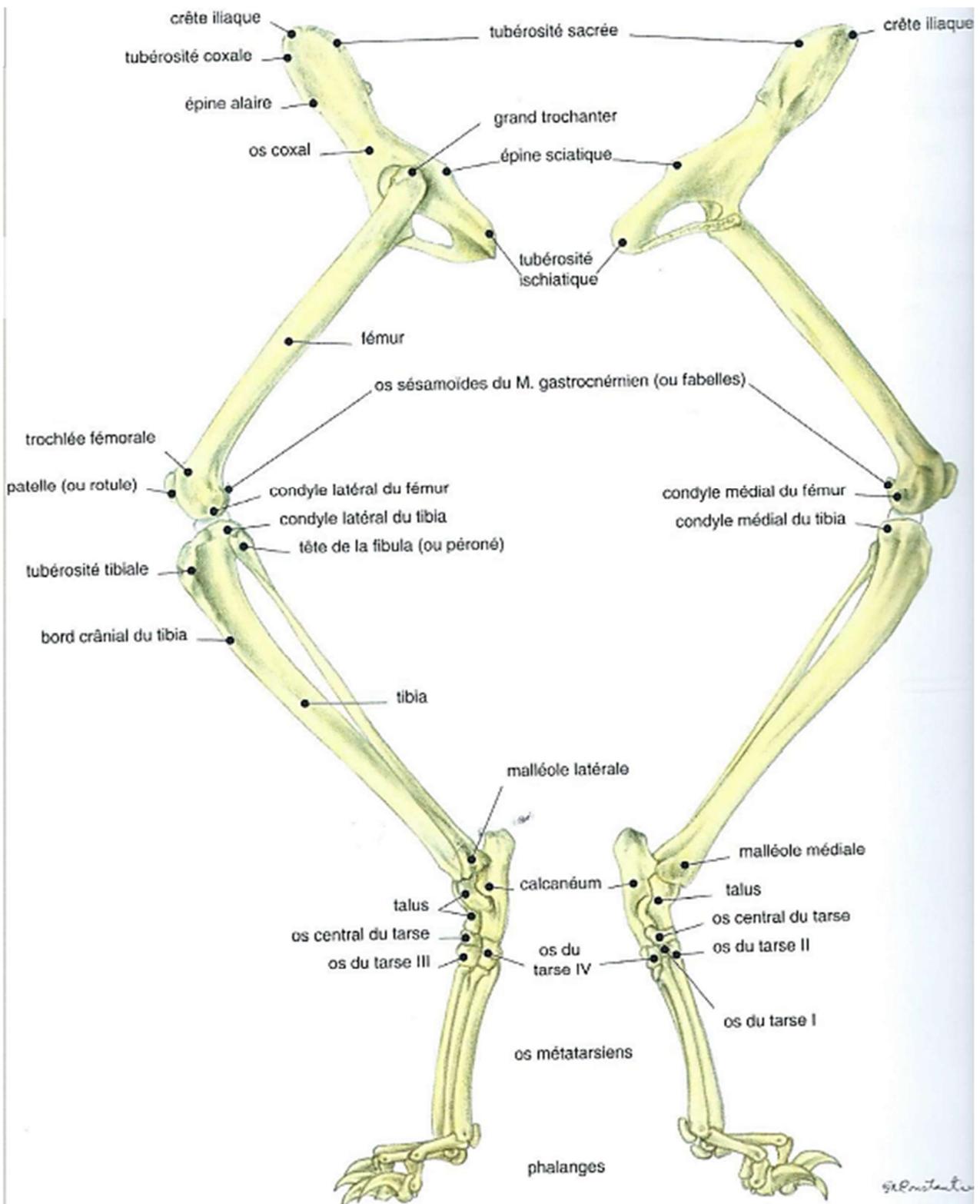


Figure 42 - Schéma de l'anatomie des membres postérieurs du chat [25]

Dans la bande dessinée, l'anatomie féline est plus ou moins simplifiée et donc les articulations sont plus ou moins présentes (Figure 43). Plus l'auteur cherche à rendre son dessin de chat réaliste, plus on voit apparaître d'articulations dans sa représentation (genoux, chevilles, épaules, coudes, poignets) et plus il respecte les longueurs des différentes parties du corps, leur rigidité ou, à l'inverse, leur souplesse. De plus, dans les représentations simplifiées de la bande dessinée, on note la réduction du nombre de doigts. Le chat a en réalité cinq doigts aux membres antérieurs et quatre aux pattes postérieures ;

pourtant, en bande dessinée, on observe des pattes chimériques avec seulement trois doigts.

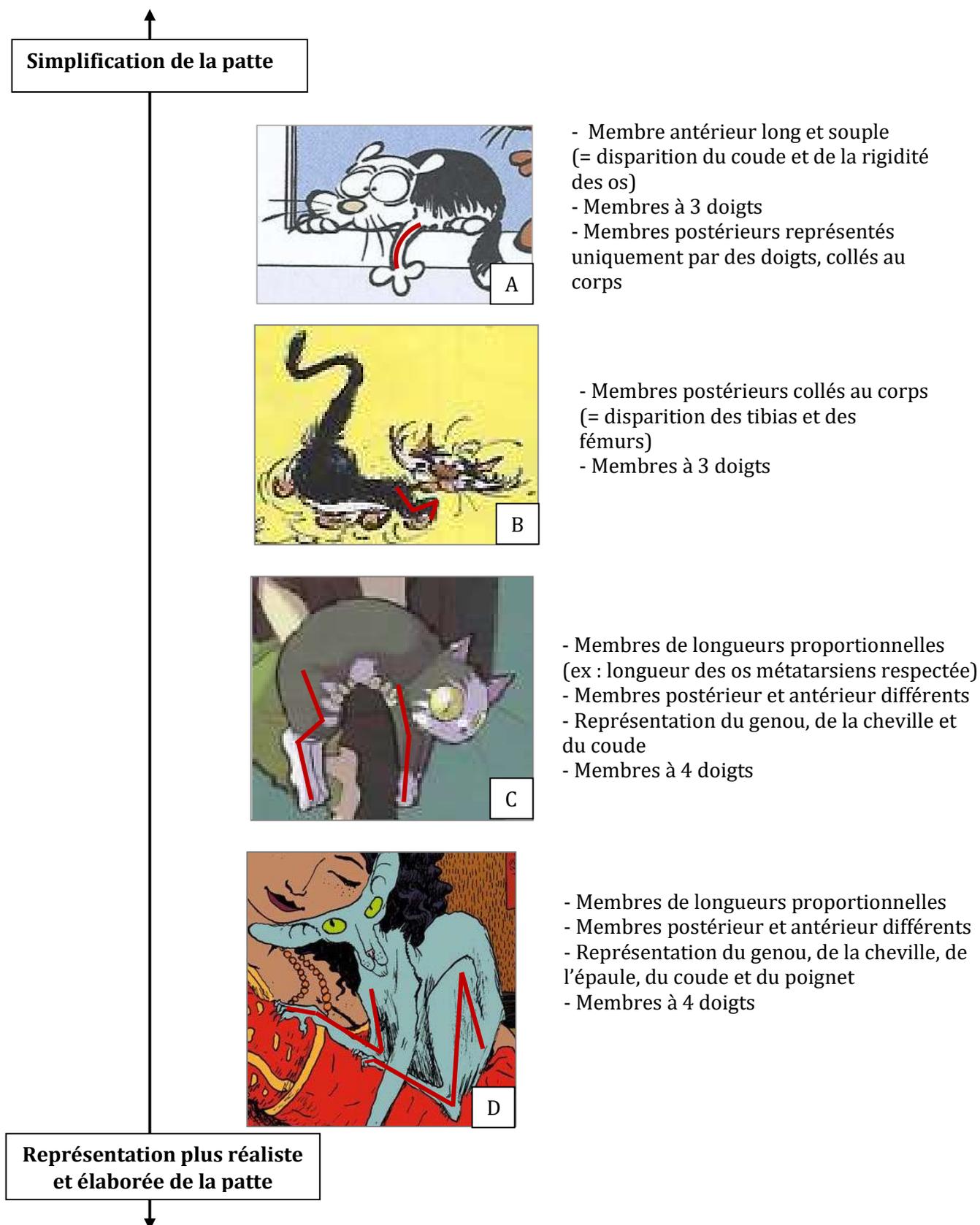


Figure 43 - La représentation des membres félines dans les bandes dessinées *Katz* [X], *Gaston Lagaffe* [XV], *Maliki* [XXXIX] et *Le Chat du rabbin* [XXXVII]

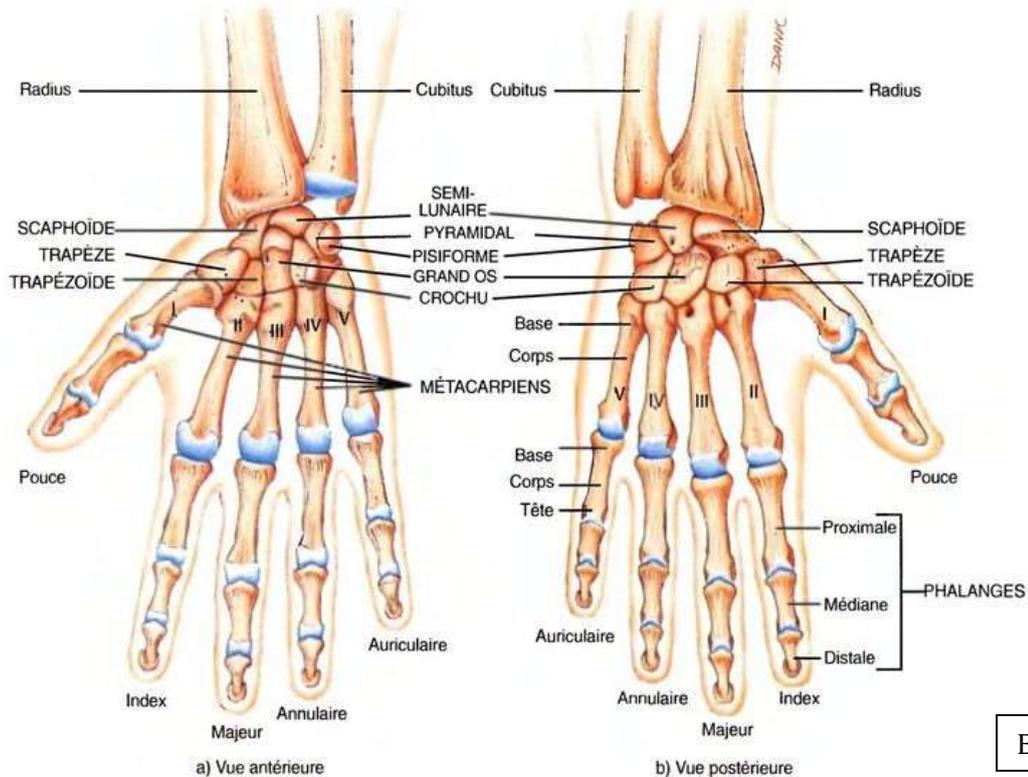
2. Développement de la préhension

L'anatomie des pattes avant du chat ne permet pas la préhension, contrairement aux mains humaines. Cette impossibilité est due à une rigidité des phalanges et à l'absence de pouce opposable (*Figure 44*).



- a. Articulations carpiennes
- b. Articulation antébrachio-carpienne
- c. Articulation carpienne moyenne
- d. Articulations carpométacarpiennes
- e. Articulations intercarpiennes
- f. Articulations métacarpophalangiennes
- g. Articulation interphalangienne proximale
- h. Articulation interphalangienne distale
- 1. Corps de l'ulna
- 2. Corps du radius
- 3. Os radial du carpe
- 4. Os ulnaire du carpe
- 5. Premier os du carpe
- 6. Deuxième os du carpe
- 7. Troisième os du carpe
- 8. Quatrième os du carpe
- 9. Premier os métacarpien
- 10. Deuxième au cinquième os métacarpien
- 11. Phalange proximale du doigt I
- 12. Phalange distale du doigt I
- 13. Phalanges proximales du doigt II au doigt V
- 14. Phalanges moyennes du doigt II au doigt V
- 15. Phalanges distales du doigt II au doigt V
- 16. Sésamoïdes dorsaux
- 17. Os accessoire du carpe
- 18. Doigt I
- 19. Sésamoïdes palmaires

A



B

Figure 44 - Schémas de l'anatomie osseuse des pattes avant des chats et des mains humaines [5] [71]

La BD nous propose une utilisation de moins en moins occasionnelle des pattes pour d'autres fonctions que la marche en développant dans certains ouvrages la

préhension grâce à une opposition d'un pouce imaginaire aux autres doigts (*Figure 45*). Le chat de bande dessinée est alors capable de saisir et tenir des objets dans ses pattes antérieures : un parapluie, une batte de baseball, un livre, etc.

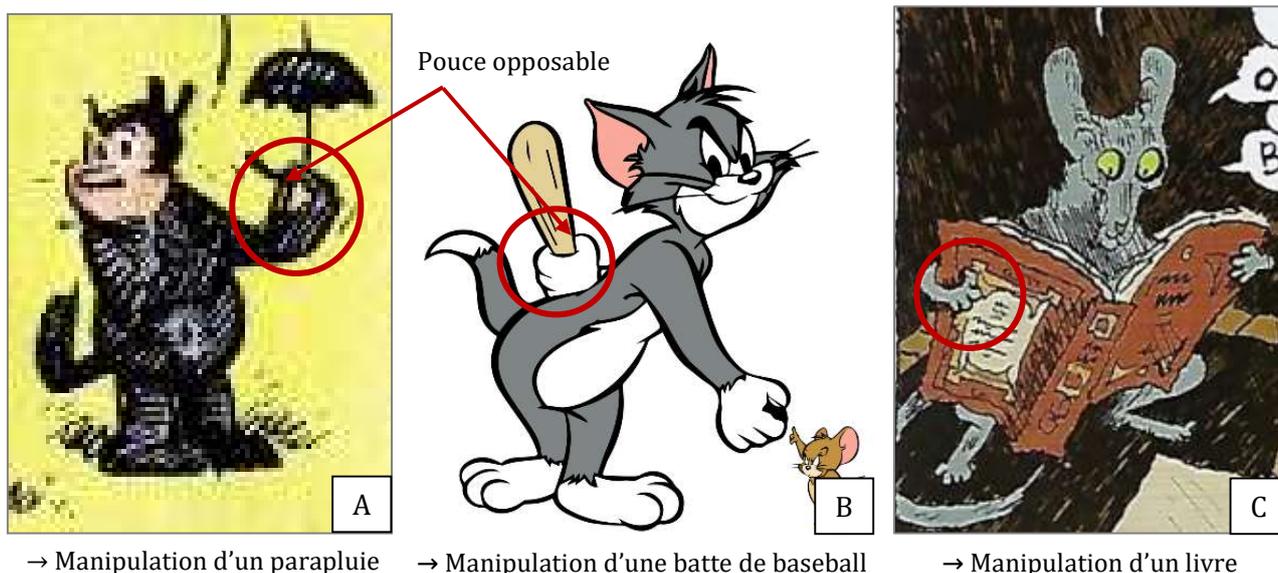


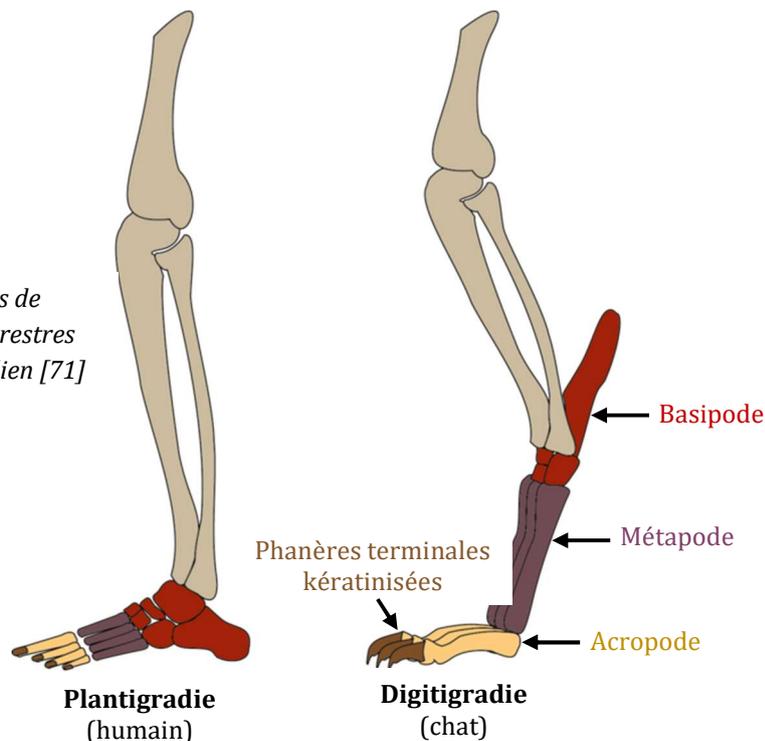
Figure 45 - Des chats capables de tenir des objets avec leurs pattes antérieures dans les bandes dessinées Felix le chat [XXIX], Tom et Jerry [1] et Le Chat du rabbin [XXXVII]

3. Apparition de la bipédie

Les vertébrés terrestres sont en grande majorité quadripèdes, c'est-à-dire qu'ils se déplacent sur leurs quatre pattes. C'est le cas du chat. Les autres vertébrés terrestres, notamment l'homme, sont bipèdes, c'est-à-dire qu'ils se déplacent sur deux pattes. La construction de chats anthropomorphes fait néanmoins naître une bipédie féline pourtant propre aux humains.

Il existe trois modes de locomotion : la digitigradie (l'être vivant se déplace sur les doigts), la plantigradie (l'être vivant se déplace sur la plante des pieds) et l'onguligradie (l'être vivant se déplace sur des sabots). Le chat est digitigrade, tandis que l'humain est plantigrade (*Figure 46*) [34].

Figure 46 - Les différents types de locomotion chez les vertébrés terrestres avec l'évolution du membre chiridien [71]



Représenter les chats debout a conduit les auteurs de bandes dessinées à modifier la digitigradie des chats pour en faire une plantigradie (Figure 47), afin d'avoir des personnages avec des postures vraisemblables.



Figure 47 - La plantigradie des chats dans les bandes dessinées *Garfield* [XI] et *Felix le chat* [XXIX]

Les aberrations anatomiques du chat de BD sautent aux yeux du vétérinaire mais le lecteur-propriétaire s'en aperçoit moins. Il est en effet surprenant de constater en clientèle le manque de connaissance élémentaire du grand public sur l'anatomie du chat. La BD ne trahit, par ses imprécisions morphologiques voulues, qu'un penchant bien naturel des humains à ne voir leur animal que de manière éloignée et approximative. Très peu de personnes détaillent leur animal et voir dans une BD une patte de chat à trois doigts ne les surprend pas. De plus, les bases anatomiques internes (squelette) conditionnent la

connaissance de la morphologie et le propriétaire en général ne les possède pas. Ainsi pour lui, voir un chat naturellement debout ne lui fait pas entrevoir une déformation inévitable du bassin. La méconnaissance est donc à la base de l'image faussée que se fait le maître de son animal.

Remarque : les modifications anatomiques des auteurs de bande dessinée peuvent aller jusqu'à créer des chimères, des chats ailés par exemple (les chats ailés de Frigg, *Figure 48*). Non seulement ils ont des ailes, mais ça leur fait six membres ! Le dessin de la BD offre beaucoup de libertés et permet de mettre en scène des animaux surnaturels, fantastiques et fabuleux.

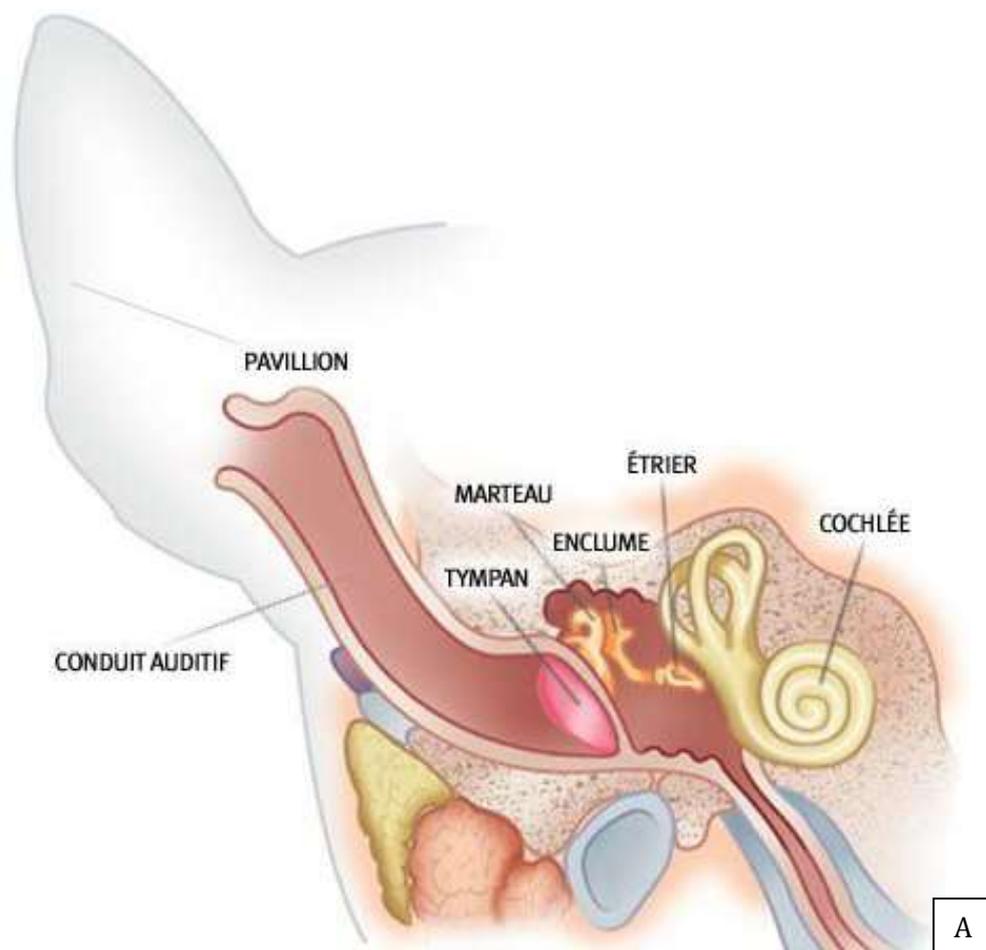


Figure 48 - Représentation d'une chimère chat-oiseau dans la bande dessinée Thoral [XLV]

II. La représentation des oreilles félines et des facultés auditives et d'équilibre du chat dans la bande dessinée

A. L'oreille externe, un capteur mobile se dirigeant vers la source sonore

L'oreille est l'organe de l'audition (de l'extéroception, l'ensemble des sensations causées par des stimuli extérieurs) et intervient dans la proprioception (la perception, consciente ou non, de la position des différentes parties du corps : équilibre, mouvements). Elle fonctionne grâce à de nombreux récepteurs musculaires et ligamentaires et aux voies et centres nerveux impliqués.). Tout comme l'oreille humaine (*Figure 49 - B*), l'oreille féline (*Figure 49 - A*) est divisée en trois parties : l'oreille externe, moyenne et interne [77].



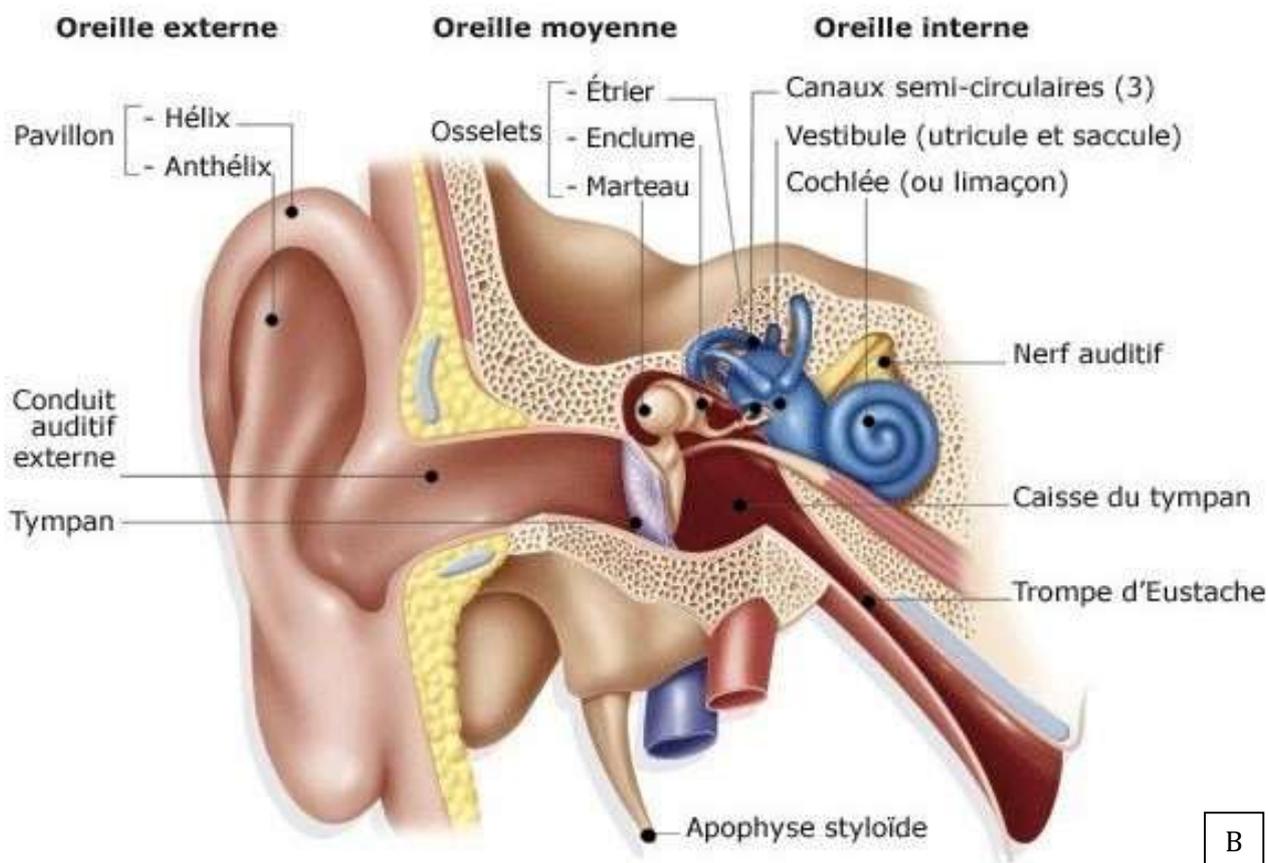


Figure 49 - Anatomie de l'oreille chez le chat (A) et l'humain (B) [25] [53]

1. Le pavillon auriculaire

a. Point d'anatomie

Le pavillon auriculaire du chat (*Figure 50*) forme un cône dont la base entoure la partie verticale du conduit auditif externe. L'oreillon, ou zone d'Henry, est la poche cutanée présente au tiers proximal du bord externe des oreilles. Chaque pavillon est mobile dans les trois directions et de façon indépendante chez le chien et le chat, d'où la fonction de localisation et de transmission des sons qui lui est attribuée, contrairement à l'oreille externe humaine qui n'est pas mobile. La musculature complexe associée à ces mouvements est innervée par le nerf facial (nerf VII). Sa paralysie entraîne un abaissement du pavillon. Un cartilage dit « scutiforme » intervient dans la mobilisation et le port du pavillon auriculaire. Il est grossièrement plat, en forme de L et est inclus dans le muscle temporal. La peau présente une couleur et une pilosité analogues au reste de la robe sur la face externe, ou dorsale, de l'oreille et est presque glabre sur la face interne. Chez le chat, la forme du pavillon est quasi constante, alors que sa grande variation dans l'espèce canine en fait un important critère de diagnose de race [25].

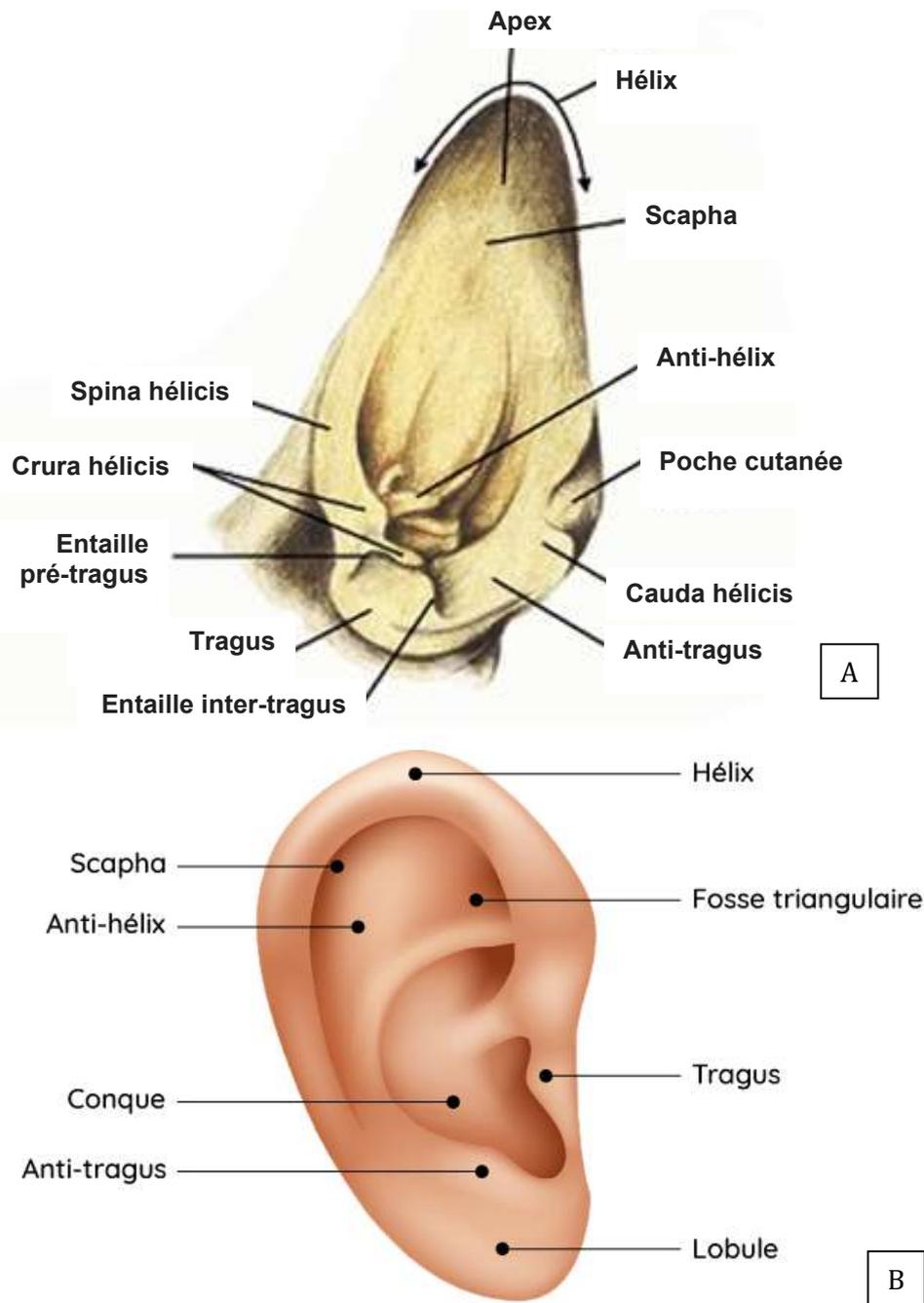


Figure 50 - Anatomie de l'oreille externe chez le chat (A) et l'humain (B) [25] [53]

On peut voir que l'oreille féline et l'oreille humaine ont une anatomie commune : l'hélix et l'anti-hélix, la scapha (pli cartilagineux supplémentaire entre l'hélix et l'anti-hélix), ainsi que le tragus et l'anti-tragus (deux éminences triangulaires du pavillon dans le prolongement, respectivement, de l'hélix et de l'anti-hélix).

Les différences sont l'absence d'apex sur l'oreille ronde des humains, l'absence de conque (partie profonde, ressemblant à une cuvette, du cartilage de l'oreille) et de lobule (partie inférieure de l'oreille constituée de tissus graisseux sans structure cartilagineuse de soutien) chez le chat.

b. La représentation en bande dessinée

Représentation de l'anatomie auriculaire

On peut voir diverses représentations des oreilles des chats de bande dessinée (Figure 51). Del et Ian Dairin dessinent de manière très simplifiée les éléments anatomiques du chat, Joann Sfar se rapproche un peu plus d'une vision réaliste (avec la représentation d'une face interne et externe de l'oreille notamment), et Franquin dessine de manière très réaliste les différents éléments anatomiques. Il ajoute même certains détails comme l'absence d'un morceau de pavillon à une oreille, sûrement dû à une bagarre avec un autre chat.

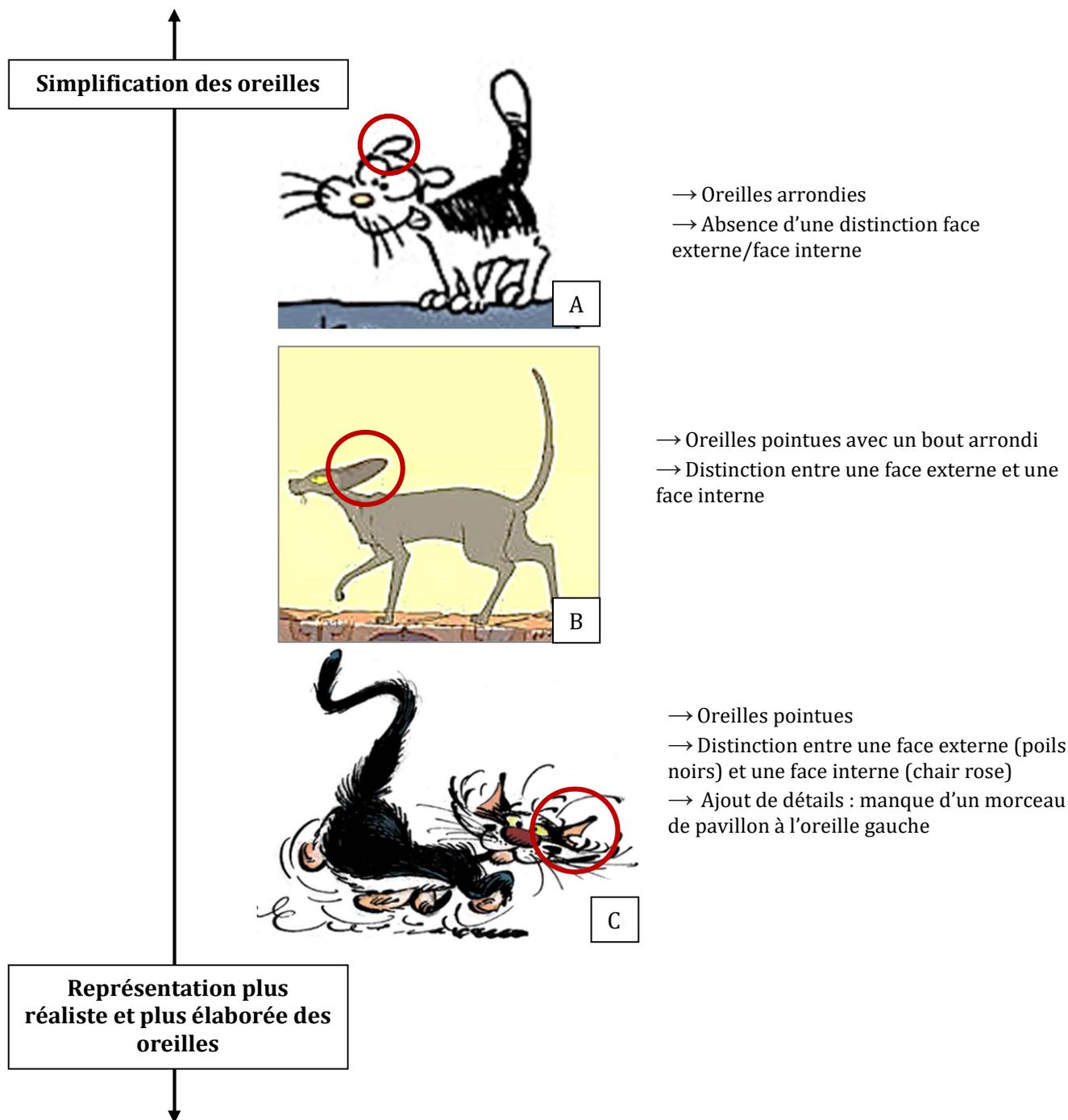
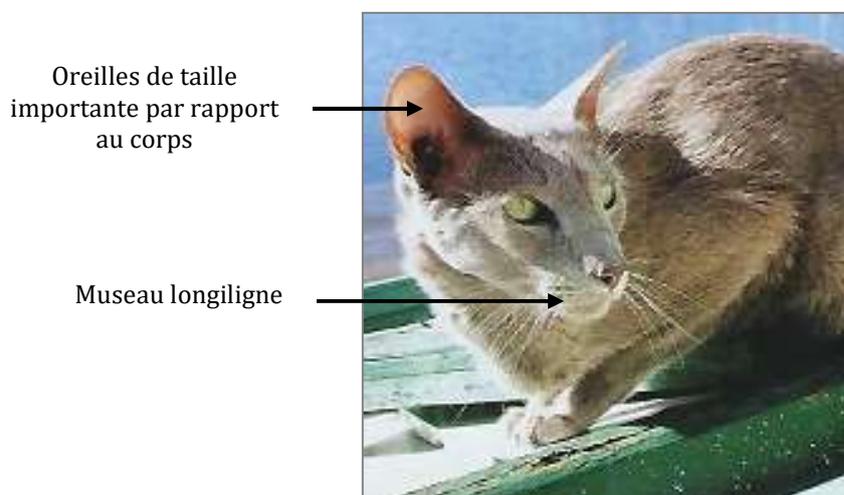


Figure 51 - La représentation des oreilles des chats dans les bandes dessinées *Katz* [X], *Le Chat du rabbin* [XXXVII] et *Gaston Lagaffe* [XV]

Remarque : Joann Sfar se conforme même à la représentation d'une race en particulier de l'espèce chat : l'Oriental, avec un physique plus élancé : de longues pattes fines, une longue queue fine, un museau long, et en particulier de grandes oreilles. On peut observer ces traits physiques sur la *Figure 52*, photographie du chat ayant inspiré Joann Sfar pour la création de son personnage.



Oreilles de taille importante par rapport au corps

Museau longiligne

Figure 52 - Photographie du chat de Joann Sfar [XXXVII]

Représentation de l'ouïe

Dans la bande dessinée, la très bonne ouïe du chat est souvent mise en scène à travers les mouvements des pavillons auriculaires. Comme dans la réalité, les pavillons s'orientent vers la source du bruit (*Figure 53*).



Mouvement d'oreille en réponse au bruit

Figure 53 - Représentation de l'ouïe dans la bande dessinée Blacksad [XIV]

2. Autres structures de l'oreille externe

a. Le conduit auditif externe

Le conduit auditif externe est un long tube coudé (canal vertical suivi à 90° du canal horizontal, plus court), dont la paroi est en continuité avec la peau et qui se termine au tympan. Il est légèrement évasé vers l'extérieur et entouré par la base du cartilage auriculaire et par le cartilage annulaire. Ce dernier s'appuie sur le méat acoustique externe (situé juste avant le tympan) qui est osseux. Chez le chien, le conduit auditif externe mesure 5 à 10 cm de long suivant les races et 3 à 5 mm de diamètre. Celui du chat est plus court et plus rectiligne (2 cm de long et 2 à 3 mm de diamètre). Ces structures cartilagineuses et musculaires rendent le canal auriculaire relativement élastique [55].

b. Le cérumen

Les glandes sébacées et cérumineuses sont nombreuses dans le derme du canal vertical. Les glandes cérumineuses sont des glandes sudoripares apocrines modifiées. Leurs sécrétions associées à celles des glandes sébacées et aux cornéocytes desquamés forment le cérumen. Gluant, il permet la protection mécanique du canal auriculaire : poussières et corps étrangers de petite taille y restent emprisonnés et sont lentement évacués. Hydrofuge, il limite le contact entre l'épithélium et toute macération [55].

c. Le tympan

Le tympan sépare le conduit auditif externe et l'oreille moyenne. Il est penché d'environ 50-40° par rapport au plan vertical. Il s'agit d'une fine lamelle presque circulaire, légèrement concave du côté latéral, opalescente et constituée de trois types tissulaires. La partie du marteau visible par transparence (manubrium) crée une traction à l'origine de la légère concavité du tympan. Le marteau est situé dorsalement et médialement, le manubrium descend donc médialement au travers de la *pars tensa* de la membrane tympanique (*Figure 54*) [55].

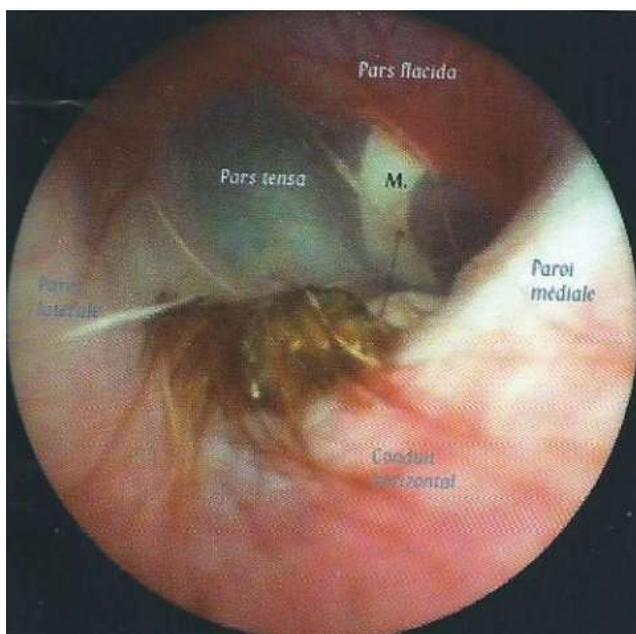


Figure 54 - Anatomie du tympan [55]

M = marteau
Pars tensa = partie tendue
Pars flacida = partie flasque

B. L'oreille moyenne

L'oreille moyenne est une cavité remplie d'air tapissée d'un épithélium de type respiratoire. Elle est traversée par un septum chez le chat et comprend :

- Dorsalement : les osselets (marteau, enclume et étrier) qui, grâce à un jeu complexe de muscles et de tendons, transmettent les vibrations du tympan à la fenêtre vestibulaire.
- Médialement : la trompe auditive (ou trompe d'Eustache) qui communique avec le naso-pharynx. Cette dernière équilibre la pression d'air présent dans la caisse du tympan.
- Ventralement : la bulle tympanique, qui est un diverticule grossièrement ovoïde de la paroi osseuse de l'oreille moyenne, située près de l'articulation temporo-mandibulaire [55].

C. L'oreille interne, un relai pour les sons et un capteur pour l'équilibre du corps

1. Point d'anatomie

L'oreille interne (*Figure 55*) est un ensemble complexe de cavités et de conduits orientés dans les trois dimensions. Ils communiquent entre eux et sont situés dans l'os temporal, dorsalement et médialement par rapport à la caisse du tympan. On décrit, d'avant en arrière, la cochlée (audition), le vestibule (proprioception du mouvement) et les canaux semi-circulaires (équilibre). C'est au niveau de la cochlée que se situent les anomalies expliquant la surdité congénitale de certaines chats blancs (en particulier avec les yeux bleus).

Labyrinthe membraneux droit avec ses nerfs : vue postéro-médiale

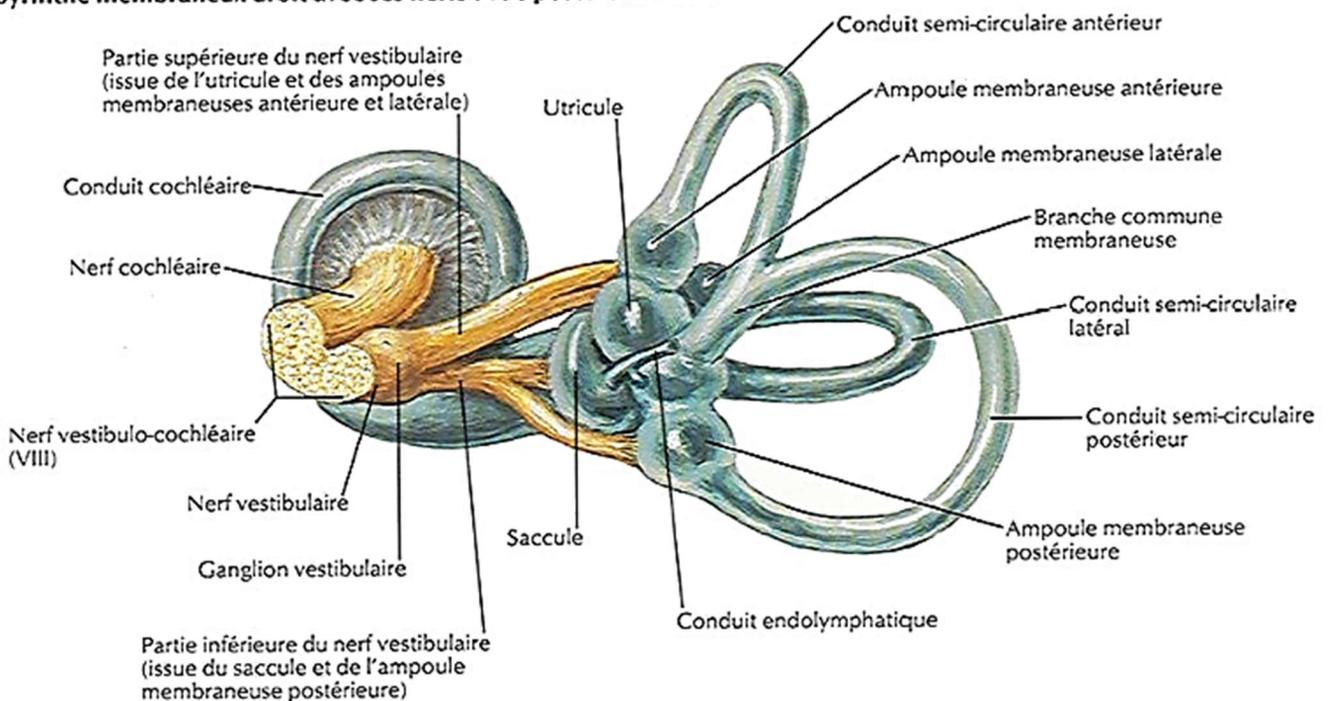


Figure 55 - Schéma de l'anatomie du labyrinthe membraneux droit avec ses nerfs : vue postéro-médiale [79]

L'ouïe du chat est particulièrement sensible dans les hautes fréquences : il perçoit des ultrasons jusqu'à 60 000 Hz alors que l'oreille humaine est limitée à 20 000 Hz (Tableau 3) et il perçoit 2,5 octaves (intervalles de fréquence de deux vibrations dont l'une a une fréquence double de l'autre) de plus que l'humain [55].

	<i>Fréquences perçues</i>	<i>Octaves</i>
Humain	De 20 à 20 000 Hz	10
Chien	De 20 à 50 000 Hz	11
Chat	De 50 à 60 000 Hz	12,5

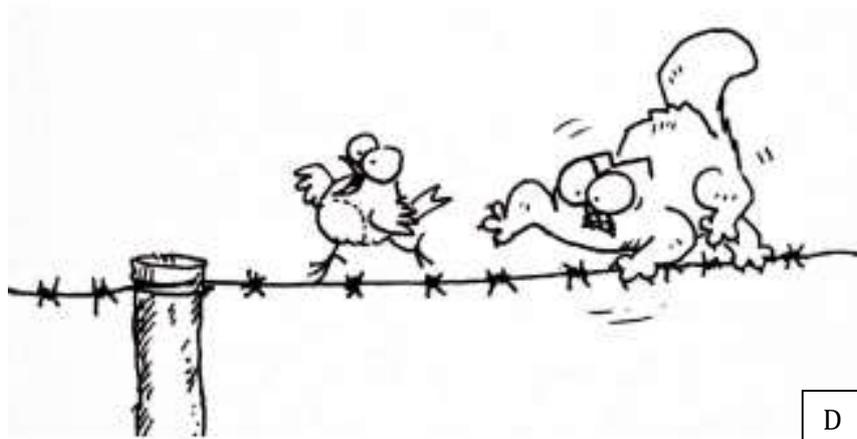
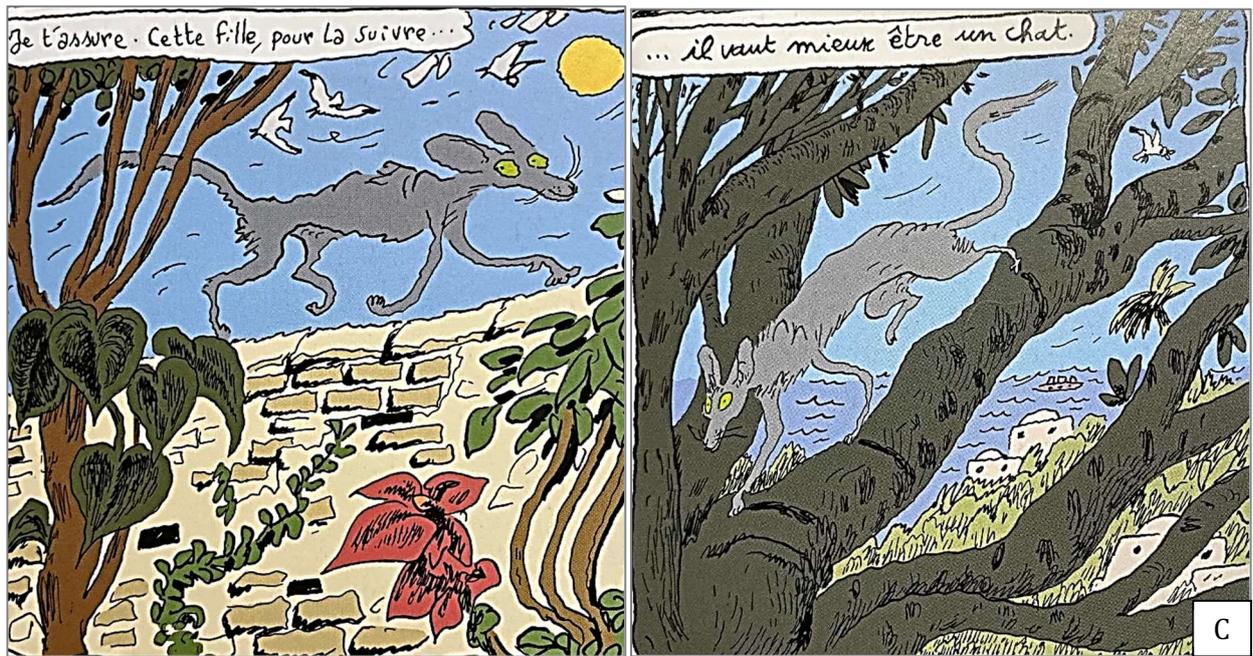
Tableau 3 - Capacités auditives du chat, de l'humain et du chien [55]

Le chat a également un très bon équilibre, grâce à son oreille interne bien développée.

2. La représentation en bande dessinée

Le très bon équilibre du chat est également souvent représenté dans les bandes dessinées. Ici (Figure 56), on voit le chat de *Simon's Cat* (de Simon Tofield) se rattraper alors qu'il tombe en s'endormant, le *Chat du rabbin* (de J. Sfar) habilement marcher sur des branches d'arbre ou même sur une corde, ou encore un chat dans *Kid Paddle* (de Midam) démontrant le réflexe de redressement du chat (vu précédemment en Partie II - I. B. 1.). Les auteurs de BD nous offrent ici diverses représentations du très bon sens de l'équilibre du chat (dû à l'efficacité de son oreille interne).





D



Figure 56 - Illustration du bon équilibre du chat dans les bandes dessinées *Simon's Cat* [XLI], *Kid Paddle* [XXX] et *Le Chat du rabbin* [XXXVII]

III. La représentation des yeux du chat et de sa très bonne vue dans la bande dessinée

La vue du chat est très spécifique et s'avère déterminante dans sa capacité à évoluer dans des environnements très différents. L'organe de la vue est l'œil, il permet au chat d'observer et d'analyser l'environnement à distance au moyen des rayonnements lumineux. Soulignons que la perception visuelle nécessite l'intervention d'un autre organe, le cerveau. Les informations visuelles recueillies sont traitées dans le cerveau par le cortex visuel. L'analyse et la synthèse de ces données collectées apporteront une représentation en termes de relief, de forme, de couleur, de texture, etc. [56]

A. Quelles sont les différentes parties qui composent l'œil du chat ?

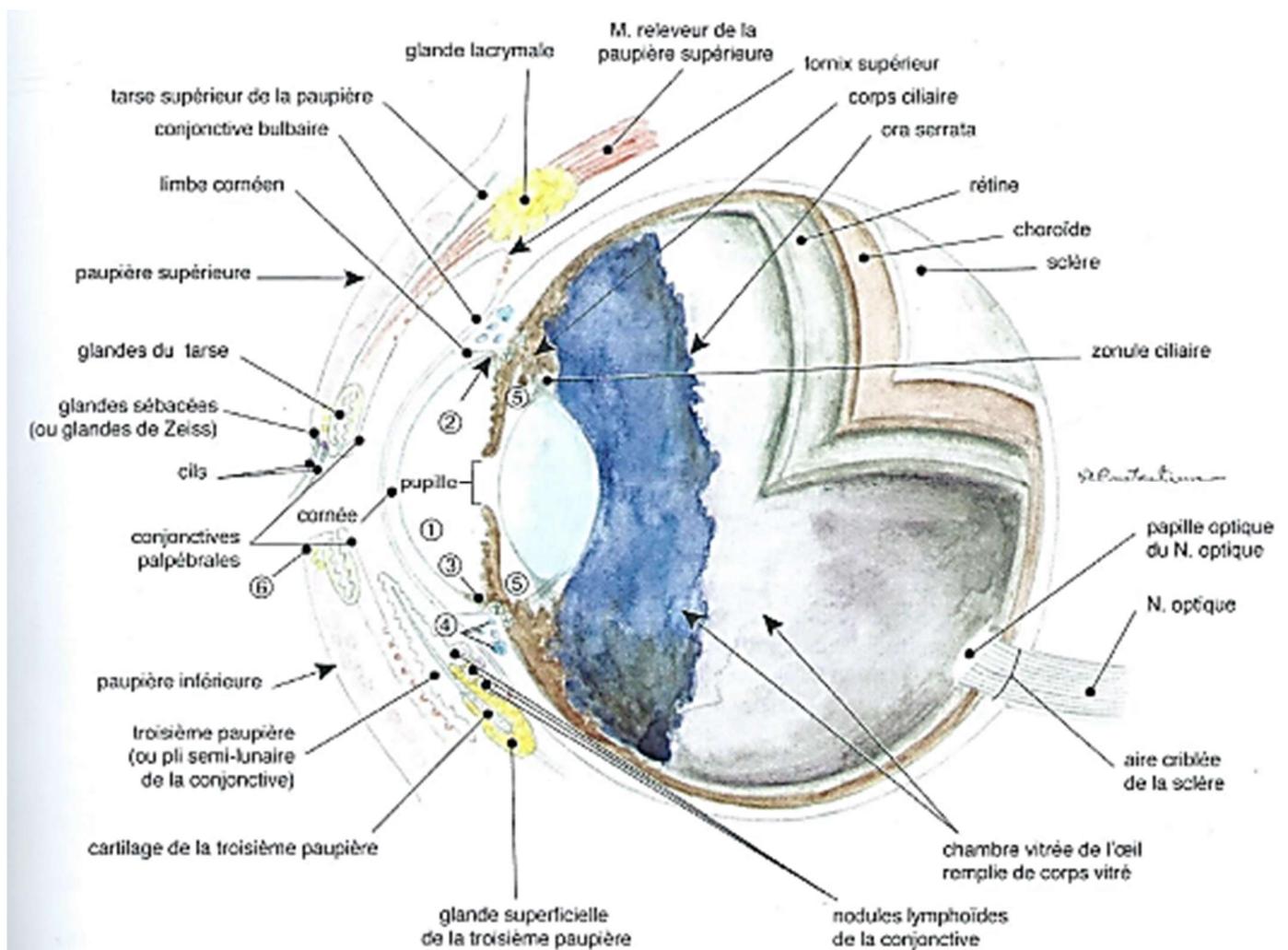


Figure 57 - Schéma de la coupe sagittale médiane de l'œil et des organes accessoires de l'œil chez le chat [14]

- ① chambre antérieure remplie d'humeur aqueuse
- ② angle irido-cornéen
- ③ lig. pectiné
- ④ espaces de l'angle irido-cornéen
- ⑤ chambre postérieure remplie d'humeur aqueuse
- ⑥ limbe (ou bord) antérieur de la paupière inférieure

L'œil (Figure 57) est une sphère remplie de liquide et constituée de 3 couches successives [14] :

1. La couche externe de l'œil est la sclère, une enveloppe résistante de couleur blanche. C'est sur cette tunique que viennent se fixer :

- Les muscles oculomoteurs, qui permettent la motilité de l'œil, c'est-à-dire les mouvements des yeux vers le haut, le bas, la droite, la gauche, etc.

- La conjonctive : muqueuse transparente tapissant la partie externe de l'œil et la face interne des paupières.

- En avant de l'œil, la sclère fait place à un "hublot" transparent : la cornée. Cette transparence permet de laisser passer la lumière pour obtenir la vision, tout en filtrant les UV. La cornée est nourrie par les larmes qui sont renouvelées par le battement des paupières.

2. La couche suivante est la choroïde, une fine enveloppe très vascularisée. Opaque, elle permet l'obscurité totale à l'intérieur de l'œil comme dans la chambre noire d'un laboratoire photographique.

- À l'avant de l'œil, la choroïde se termine par l'iris, reconnaissable par sa couleur : bleu, vert, marron, etc. C'est la mélanine qui détermine la couleur, tout dépend du degré de production de ce pigment. En son centre, l'iris est percé pour transmettre la lumière : cet orifice est la pupille.

- Plus à l'intérieur, la choroïde se prolonge pour constituer le corps ciliaire autour du cristallin. Il supporte les muscles ciliaires et les procès ciliaires. Les muscles ciliaires participent à l'accommodation, c'est-à-dire la mise au point pour voir net. Les procès ciliaires produisent l'humeur aqueuse, liquide transparent qui remplit la partie avant de l'œil entre la cornée et le cristallin, et qui transporte des éléments nourriciers pour ces organes. L'humeur aqueuse se renouvelle constamment par un mécanisme de production et d'élimination.

- Le cristallin est suspendu sur tout son pourtour par des ligaments appelés « zonule de Zinn » et fixés aux muscles ciliaires.

3. Enfin, la rétine, membrane fine et transparente, tapisse le fond de l'œil. Elle reçoit les informations lumineuses et les transforme en signaux électrochimiques permettant la vision. Elle se caractérise par une partie centrale avec la macula, la fovéa et la fovéola qui permettent la précision de vision, et une partie périphérique qui permet la vision latérale, la situation dans l'espace, etc. Chez le chat, la rétine est composée d'environ 10 millions de cônes (cellules sensibles qui détectent les couleurs) et d'environ 120 millions de bâtonnets (cellules sensibles à la lumière). Chez cette espèce, il existe en plus le *tapetum lucidum* (« tapis clair ») : couche réfléchissante située au fond de l'œil sur la choroïde à l'arrière et à l'intérieur de la rétine.

Le nerf optique est rattaché à la rétine au fond de l'œil et transmet les impulsions électriques au système nerveux central. La majeure partie du volume du globe oculaire est remplie d'un élément visqueux : le corps cilié. Ses fonctions principales sont de soutenir la rigidité et l'élasticité du globe oculaire, et de maintenir la rétine plaquée contre la paroi du globe oculaire [14].

B. Quelles sont les différences entre l'œil d'un chat et l'œil d'un être humain ?

1. Des yeux plus grands proportionnellement à la tête

L'œil du chat est plus grand que celui de l'être humain rapporté à sa taille. Cela explique que la quantité de lumière qui pénètre dans l'œil est plus importante.

Dans la bande dessinée, les grands yeux permettent de mieux faire comprendre les expressions malgré la simplicité du dessin. On retrouve cela dans la plupart des médias dessinés (les grands yeux des personnages de mangas par exemple, ou d'Astérix...). Cette astuce des auteurs de BD permet d'accentuer l'expression des personnages et ainsi de mieux faire comprendre leurs émotions au lecteur. Ici (*Figure 58*), les yeux des personnages occupent plus ou moins la moitié de la place sur la tête des félins, alors que dans la réalité les yeux représentent environ un quart de la longueur du visage du chat.

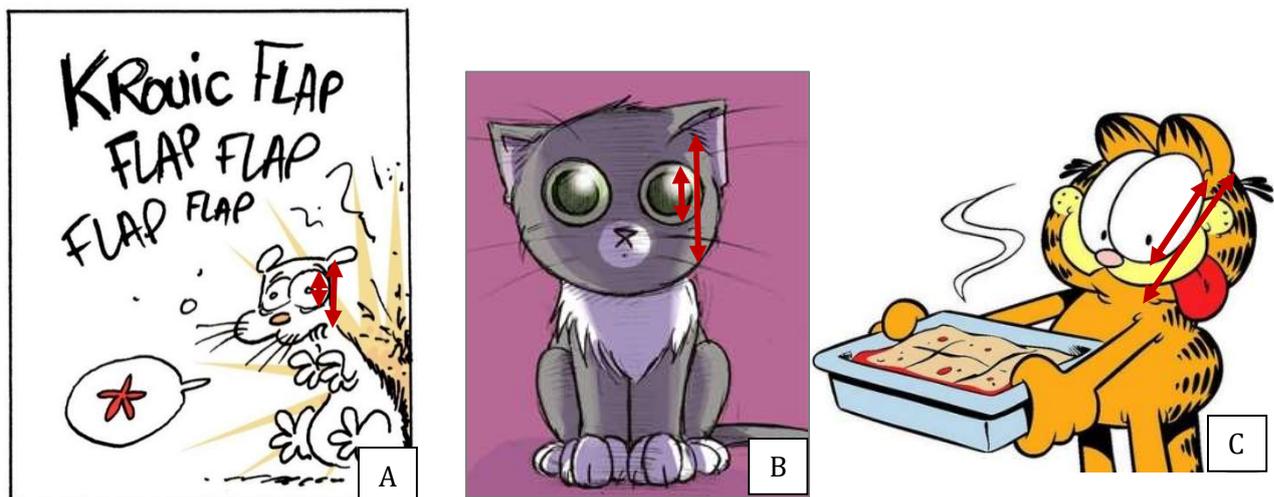


Figure 58 - Les grands yeux des chats dans les bandes dessinées *Katz* [X], *Maliki* [XXXIX] et *Garfield* [XI]

2. Un champ de vision plus large

Les yeux du chat sont placés à l'avant de la tête et lui offrent un champ visuel large d'environ 280 degrés (*Figure 59*). Il se compose du champ visuel binoculaire (130°) et des champs monoculaires droit et gauche (respectivement 75°). Cette caractéristique en fait un bon chasseur. L'humain n'a qu'un champ visuel de 180° [78].

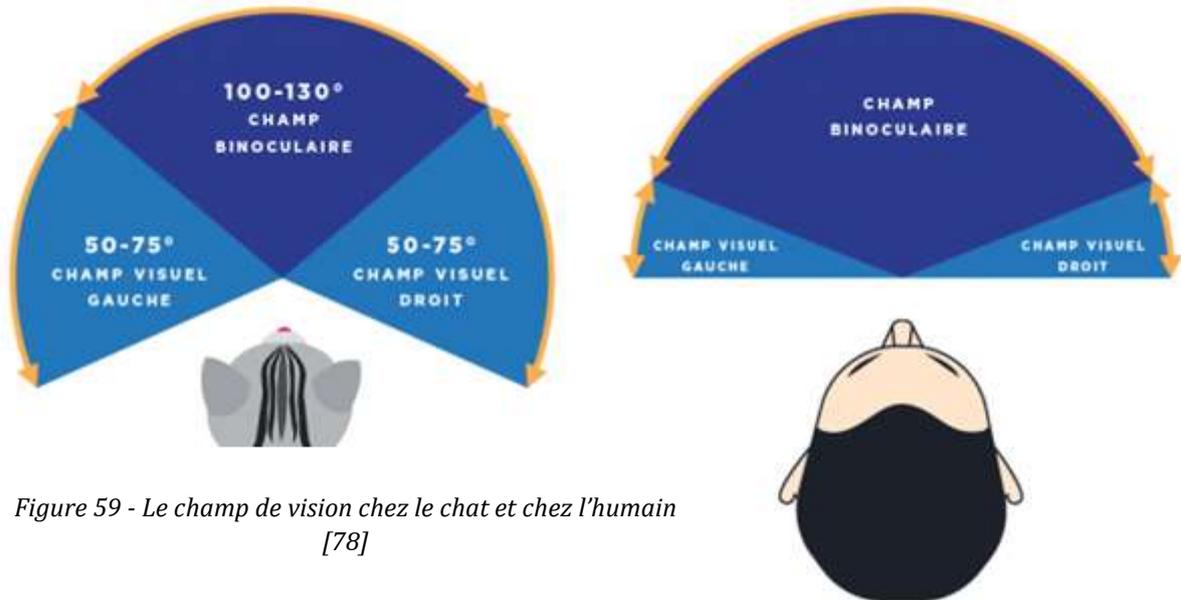


Figure 59 - Le champ de vision chez le chat et chez l'humain [78]

3. Une sensibilité oculaire aux mouvements plus grande

Chez les chats, la concentration des cellules réceptives au centre de l'œil se situe selon une bande horizontale plus large, d'où une plus grande sensibilité aux mouvements le long de l'axe horizontal. Par conséquent ils sont davantage capables de détecter le mouvement des proies le long du sol à des distances plus importantes. Ainsi, la luminosité et la vitesse de déplacement sont les principaux éléments déterminants pour la vision du chat. Cela fait du chat un très bon chasseur, ce qui est souvent mis en scène dans les bandes dessinées (Figure 60) :



Figure 60 - La représentation des capacités de chasse du chat dans la bande dessinée Katz [X]

4. Une plus grande captation de la lumière

a. Une zone rétinienne et une courbure de la cornée plus grandes

La zone rétinienne et la courbure de la cornée sont plus grandes (Figure 61) chez le chat que chez l'homme, ce qui permet une plus grande diffusion de la lumière.

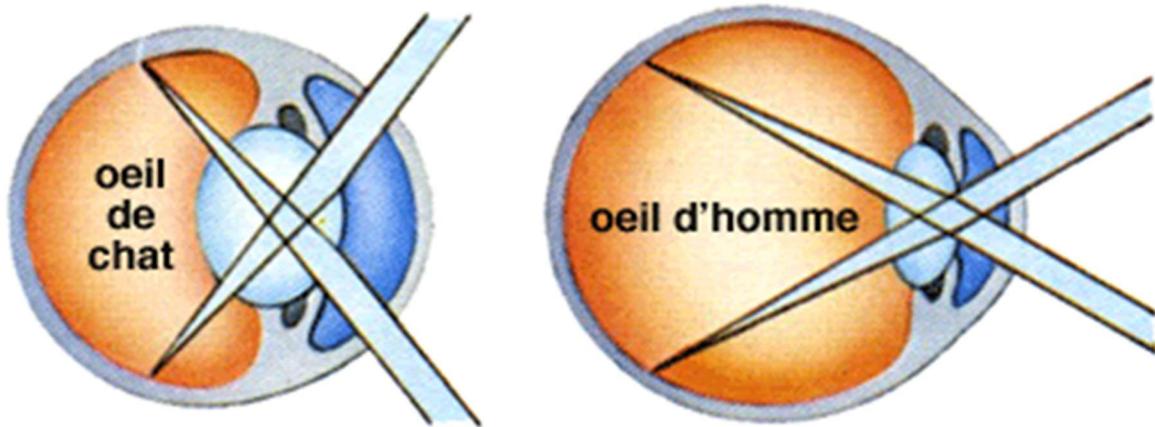


Figure 61 - Schéma comparatif de la diffusion de lumière dans l'œil du chat et de l'humain [78]

b. Une capacité de dilatation des pupilles

La forme des pupilles du chat est ovale (de forme elliptique) mais une fois dilatées, elles auront une forme circulaire (Figure 62). En lumière forte, la pupille est rétrécie (myosis), ce qui permet au chat de filtrer la lumière s'il se trouve en plein soleil. À la pénombre ou lorsque le chat est stressé ou à l'affût, la pupille est dilatée (mydriase). Tandis que la pupille humaine est de forme circulaire en toute circonstance, plus ou moins de grande taille (Figure 62).

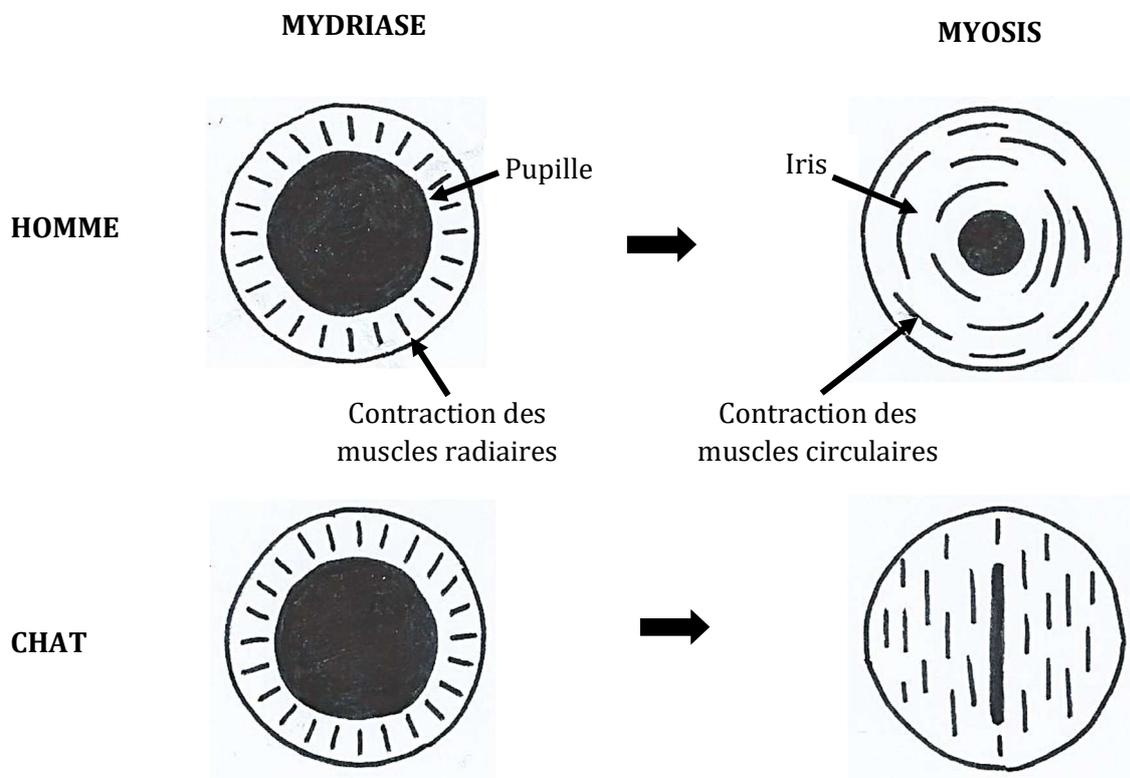


Figure 62 - Schéma du myosis et de la mydriase chez le chat et chez l'humain [27]

On peut voir des erreurs anatomiques dans les bandes dessinées, comme sur la Figure 63, où la forme de la pupille du chat en myosis n'est pas elliptique mais circulaire :

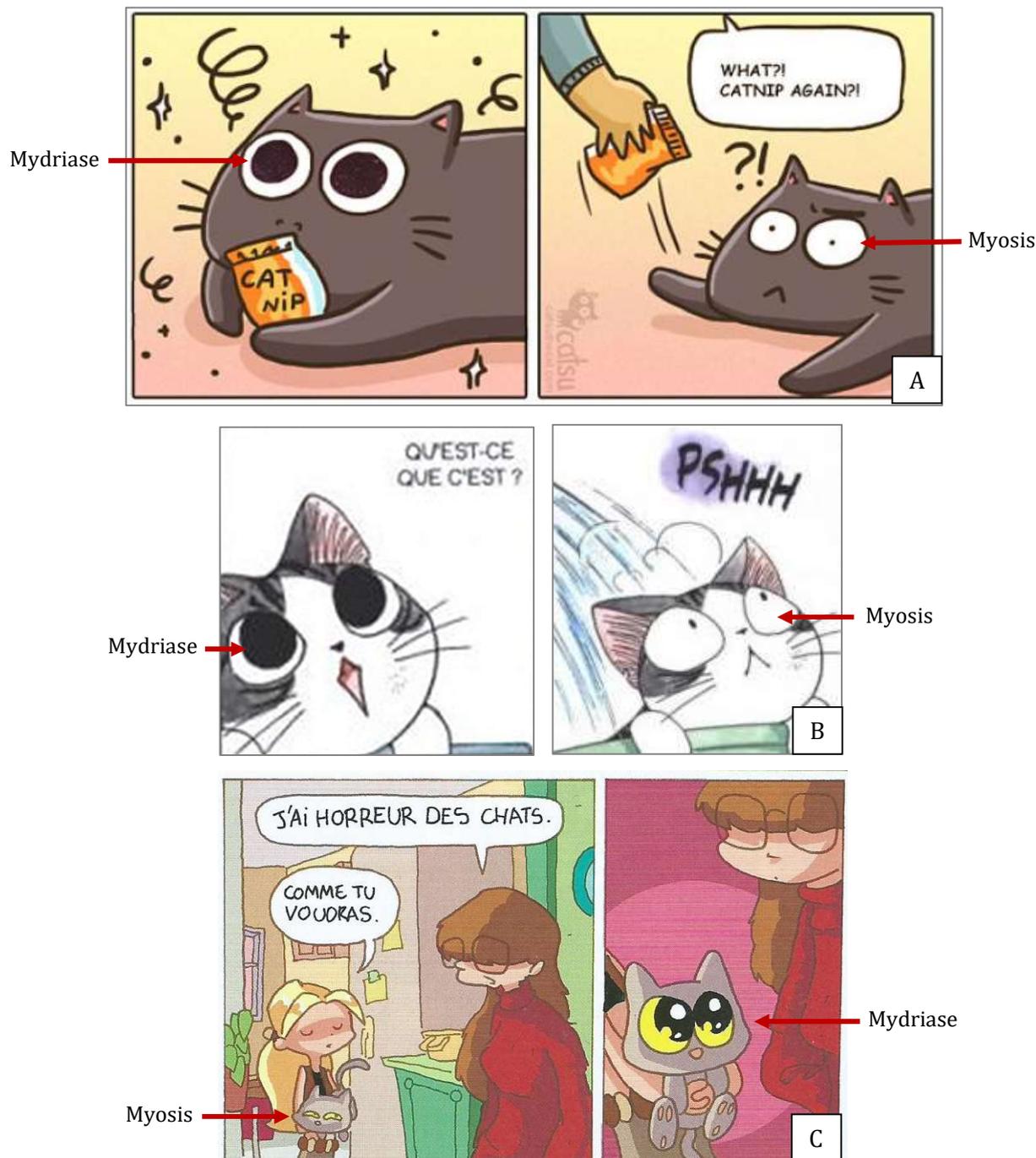


Figure 63 - Représentation de la mydriase dans les bandes dessinées *Catsu* [92], *Chi* [XXV] et *Lou!* [XXXI]

c. Un tapetum lucidum amplifiant la sensibilité de l'œil à la lumière

La particularité de l'œil du chat lui permet de fonctionner très bien avec une faible luminosité et dans une quasi-obscurité. En effet, la constitution de sa rétine permet d'obtenir une image nette avec 6 fois moins de luminosité qu'il n'est nécessaire à l'œil humain.

Le *tapetum lucidum* situé à l'arrière et au fond de la rétine agit comme un miroir réfléchissant la lumière sur les cellules sensorielles de la rétine du chat. Lorsque la rétine

capte une certaine quantité de lumière, celle-ci augmente par réflexion. Par conséquence, ce tapis luisant amplifie la sensibilité de l'œil du chat à la lumière. C'est ainsi que nos petits compagnons ont une vision améliorée lorsque la luminosité est extrêmement faible. Contrairement aux croyances, ils ne sont toutefois pas capables de voir dans la nuit noire, c'est-à-dire en l'absence totale de source lumineuse [64].

Les humains sont dépourvus de ce *tapetum lucidum*. C'est la raison pour laquelle nous jouissons d'une bien piètre vision nocturne, à l'inverse du chat qui, donc, est nyctalope. La nyctalopie désigne cette vision crépusculaire qui permet de distinguer non pas la couleur des objets mais uniquement leur forme, et cette capacité est rendue possible par « différence de luminosité ». Cette vision nocturne permet au chat d'être un bon chasseur de nuit [18].

Ce phénomène est très visible dans l'obscurité de la nuit, lorsque les yeux des chats étincellent quand ils croisent une forte source de luminosité, comme les phares d'une voiture (*Figure 64*). Cela implique une dilatation maximale de la pupille de son œil pour capter un bas niveau de luminosité. Ainsi, on peut noter que lorsque l'on photographie un chat en actionnant le flash, on obtient une photo qui laisse apparaître des yeux étonnamment brillants et leur couleur peut être le rose, le vert, le bleu ou le jaune.

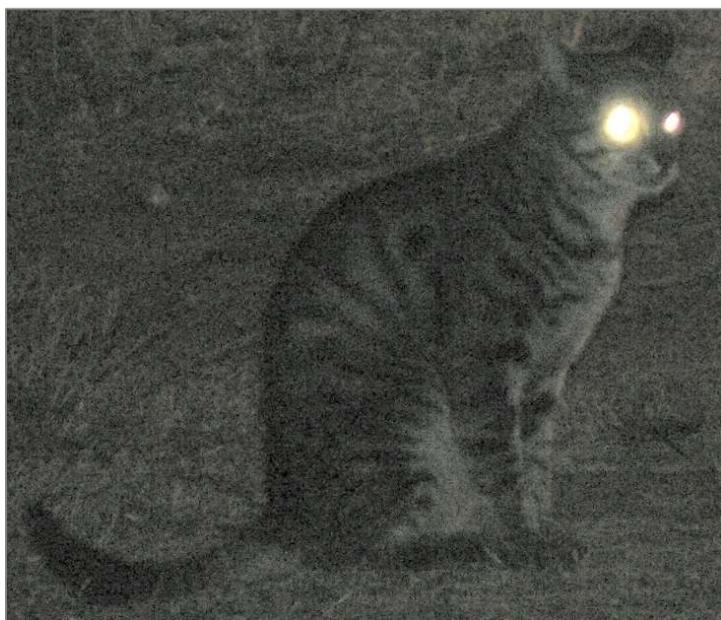


Figure 64 - Le tapetum lucidum des chats visible la nuit [77]

Cette caractéristique est mise en scène dans les bandes dessinées, comme ici (*Figure 65 - A*) où dans la nuit noire, n'apparaissent que les yeux réfléchissants du *Chat du rabbin* (de J. Sfar) alors qu'il est en train de chasser une proie endormie. On peut donc voir que la bande dessinée contribue à cette fausse croyance que les chats sont capables de voir dans la nuit noire. Dans *Katz* (de Del et Ian Dairin, *Figure 65 - B*) et dans *Gaston Lagaffe* (de Franquin, *Figure 65 - C*), s'ajoute une autre erreur puisque leurs museaux apparaissent également brillants, comme si un *tapetum lucidum* était présent sur leurs museaux.



Figure 65 - L'aspect brillant des yeux félins illustré dans les bandes dessinées *Le Chat du rabbin* [XXXVII], Katz [X] et *Gaston Lagaffe* [XV]

d. Une vision moins efficace en période diurne

Il existe différentes cellules photosensibles contenues dans la rétine [74] :

- Les bâtonnets fonctionnent en présence de très peu de lumière. Ils sont utilisés pour la vision nocturne car il ne faut que très peu de particules de lumière (photons) pour les activer. Les bâtonnets ne détectent pas les couleurs, c'est pourquoi la nuit on voit seulement en tons de l'échelle des gris.
- Les cônes ont besoin de beaucoup plus de lumière pour fonctionner et ils servent à voir les couleurs. Il y a trois types de cônes : les bleus, les verts et les rouges, et ils sont très nombreux en particulier dans la fovéa, la région du fond de l'œil qui permet de voir avec netteté et précision [8].

Les animaux n'ont pas tous la même quantité de bâtonnets ou de cônes dans leurs yeux. Les animaux qui sont actifs quand il fait sombre, comme le chat, ont beaucoup plus de bâtonnets que les êtres humains (chien, galagos, cerf, grand dauphin).

Au contraire, en période diurne, le chat ne jouit pas d'une si bonne vue que cela, car il a moins de facilité à focaliser les rayons lumineux en un point (accommodation), puisque les objets situés à plus de 80 à 100 cm commencent à apparaître flous et le sont de plus en plus au fur et à mesure que la distance augmente. Sa vision de jour n'est satisfaisante (sans plus) qu'à une distance comprise entre 10 et 80 cm.

5. Un spectre des couleurs perçues moins large

Les cônes sont des photorécepteurs qui fonctionnent lorsque la luminosité est intense. Ils assurent la conversion de la lumière en couleurs. Chez l'humain, il existe trois types de cônes permettant la perception du rouge, du bleu et du vert alors que chez le chat, comme chez le chien, les cônes rouges sont totalement absents (*Tableau 4*). Cet animal ne peut donc pas percevoir le rouge ni ses déclinaisons (orange, rose, violet...). Mais le bleu, le jaune et le vert lui apparaissent bien plus fades qu'ils ne le sont en réalité. Finalement, de jour, le chat voit la vie en pastel et la nuit en gris monochrome [8] [74].

<i>Chat</i>	
<i>Chien</i>	
<i>Humain</i>	

Tableau 4 - Perception des couleurs en fonction de l'espèce étudiée

Voici un tableau récapitulatif des performances visuelles du chat par rapport au chien et à l'humain (*Tableau 5*) :

	Humain	Chien	Chat
Champ visuel	180°	250-280° (selon les races)	280°
Concentration des cellules réceptives au centre de l'œil	Bande horizontale large	Bande horizontale très large	Bande horizontale très large
Taille œil // taille animal	Faible	Importante (encore plus chez les chiens brachycéphales)	Importante
Zone rétinienne et courbure de la cornée	Faibles		Grandes
Forme de la pupille en myosis	Circulaire	Circulaire	Ovale
<i>Tapetum lucidum</i> / Nyctalopie	Absent Héméropie (perte de vision à lumière faible)	Présent	Présent
Vision de loin	Satisfaisante	Insatisfaisante (myope donc flou de loin) Acuité visuelle 5-6 fois inférieure à l'humain car absence de fovéa	Insatisfaisante (myope)
Perceptions des couleurs	Trois types de cônes présents	Cônes rouges absents	Cônes rouges absents

Tableau 5 - Récapitulatif des performances visuelles du chat, du chien et de l'humain

Toutes ces spécificités concernant les yeux des chats (notamment leur aspect brillant dû au *tapetum lucidum*) en ont fait un animal mystérieux, voire magique. Comme vu précédemment, en Europe au Moyen Âge, le chat était vu comme le représentant du diable en raison de la réflexion de la lumière dans ses yeux, associée aux flammes de l'Enfer. Un mystère autour de leur fonctionnement entourait ces yeux lumineux. Moebius et Jodorowsky ont même pris comme titre « *Les yeux du chat* » (Figure 66) pour leur bande dessinée. N'était-ce pas pour eux le moyen d'interpeller le lecteur, de lui faire deviner une histoire parsemée de mystère ?

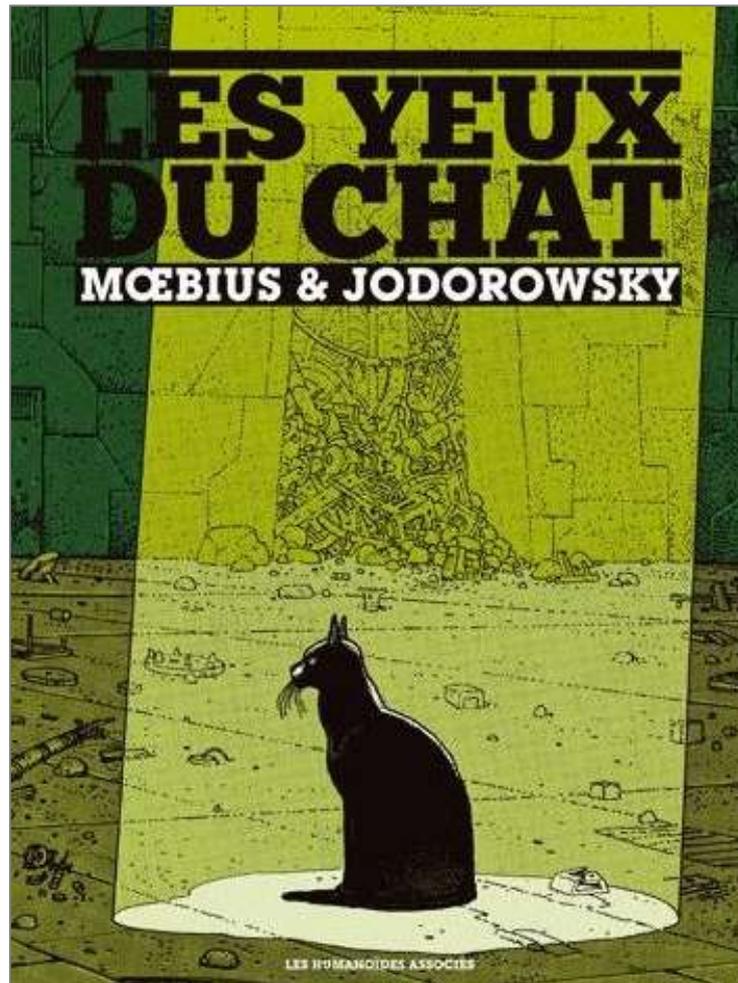


Figure 66 - Couverture de la bande dessinée *Les yeux du chat* de Moebius et Jodorowsky [XXIII]

IV. La représentation de la truffe du chat et de son bon odorat dans la bande dessinée

A. La truffe : des représentations différentes en fonction du genre de la bande dessinée

1. Point d'anatomie

La truffe du chat (*Figure 67*) est une surface sans poils, recouverte d'une peau pigmentée qui peut être noire ou rose. C'est son organe de respiration et de perception des odeurs, et donc de communication avec ses semblables [77].

Une partie de la vie du chat consiste à marquer son territoire ou à signaler sa présence en dispersant fèces et urine sur son passage. Ce sont autant de phéromones qui constituent des messages chimiques à l'intention des autres chats. Les phéromones sont des molécules chimiques émises par un individu et qui induisent un comportement particulier chez un autre individu de la même espèce, par exemple au cours du comportement sexuel (phéromone de calme : apaisine et F1-F5, phéromone présente dans les urines : MMB, etc. [90]). Les odeurs ainsi disséminées varient en fonction de l'état du chat qui les fabrique, ses congénères peuvent savoir ce qu'il est venu faire dans les parages et s'il est stressé, si elle est en chaleur, etc. [67]



Figure 67 - Photographie de la truffe d'un chat [2]

2. Représentation dans la bande dessinée

Les proportions du visage, et en particulier le museau, dépendent beaucoup du genre de la BD. Dans les bandes dessinées humoristiques, les traits sont souvent grossiers (*Figure 68*), avec un gros nez, une grosse tête par rapport au reste du corps et des yeux encore plus grands et ronds, conférant parfois un air idiot au personnage. Ces différents éléments d'exagération sont des astuces des auteurs de BD qui rendent leurs personnages drôles d'un simple regard.

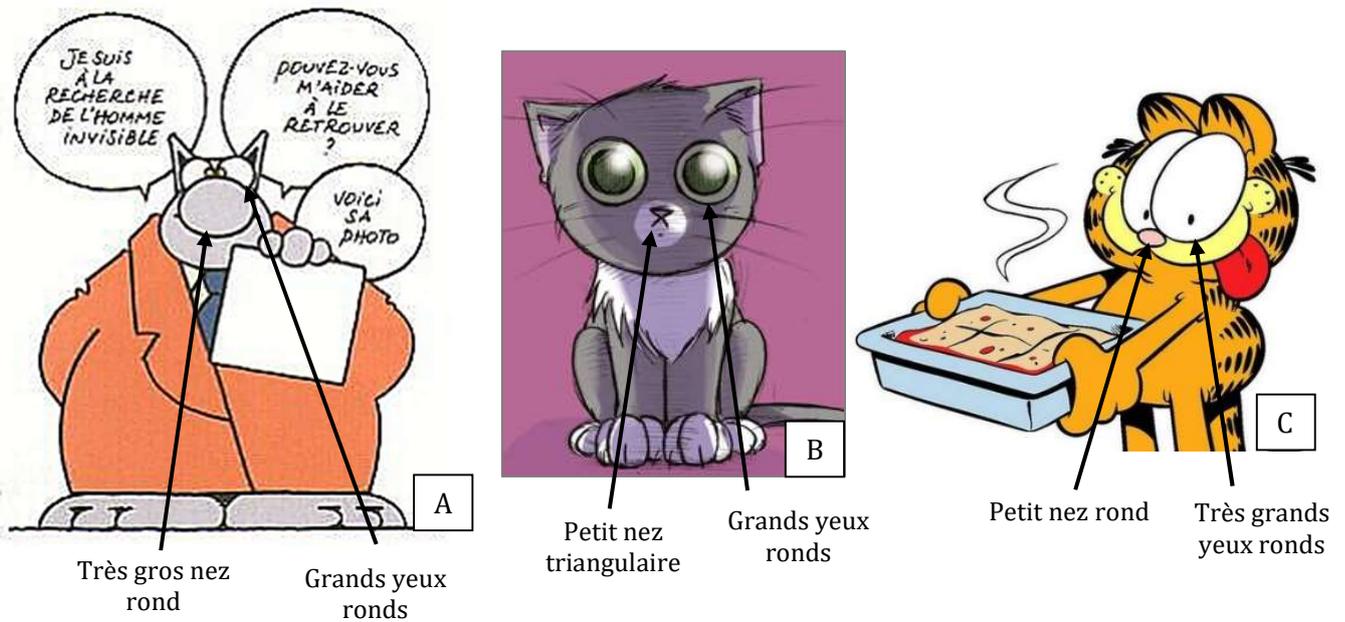


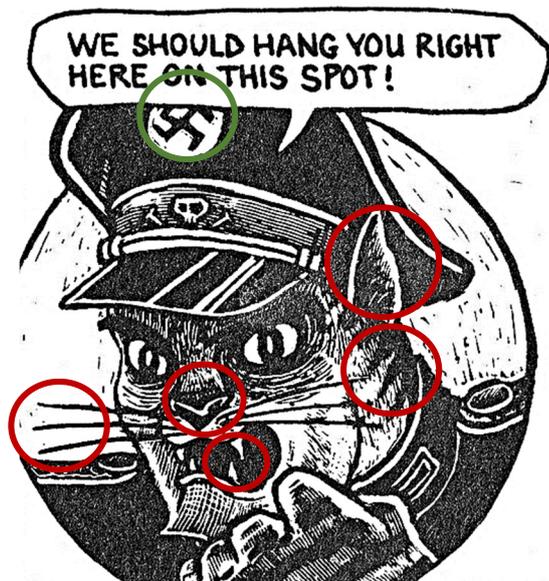
Figure 68 - Des traits grossiers et surdimensionnés dans les bandes dessinées humoristiques *Le Chat* [XVIII], *Maliki* [XXXIX] et *Garfield* [XI]

Le chat de *Gaston Lagaffe*, de Franquin, possède d'ailleurs un gros nez rouge semblable à celui des clowns, annonçant déjà toutes les bêtises dont il va faire preuve (Figure 69).



Figure 69 - Le gros nez rouge du chat de *Gaston Lagaffe*, rappelant celui des clowns [XV]

Dans des bandes dessinées plus « sérieuses », comme *Maus* (de A. Spiegelman), qui traite de l'extermination des juifs, les proportions des yeux et du museau par rapport au reste du visage sont bien plus respectées (Figure 70). Dessiner les nazis avec un gros nez de clown à la « Geluck » ne servirait pas le propos sérieux d'Art Spiegelman.



Caractéristiques de soldat nazi :
casque et uniforme, symbole nazi sur le casque

Caractéristiques félines : visage félin, museau, fourrure sur les joues, moustaches, oreilles, crocs

Caractéristiques de la cruauté du chat et du soldat : sourcils froncés, crocs montrés, poing serré menaçant

Figure 70 - Visage d'un chat dans la bande dessinée non humoristique *Maus* [XL]

Dessiner de telle ou telle façon un personnage félin permet aux auteurs de bande dessinée de nous installer dans l'ambiance désirée dès les premières pages. La première fois qu'on lit *Le Chat* (de Geluck), on se sent tout de suite détendu et amusé, et avant même que les blagues n'aient démarré, on devine qu'il s'agit d'une bande dessinée à but humoristique, contrairement à *Maus* (de A. Spiegelman), qui nous installe dans une ambiance plus terrifiante.

B. L'odorat aiguisé du chat

L'odorat a une grande importance dans la vie sociale du félin pour délimiter son territoire. Par ailleurs, c'est son odorat développé qui lui permet de détecter la nourriture avariée et empoisonnée [26].

1. Une acuité olfactive bien supérieure à celle de l'humain

En fonction de la surface de la muqueuse olfactive, donc du nombre de récepteurs, on distingue : - des animaux macrosomatiques, qui ont un odorat performant (*Tableau 6*) :

	Pourcentage de la zone olfactive par rapport aux hémisphères cérébraux (en %)
Cheval	5,1
Chat	5,9
Chien	10,1
Rongeur	24,4
Insectivore	134,2

Tableau 6 - Pourcentage de zone olfactive en fonction de l'espèce animale [86]

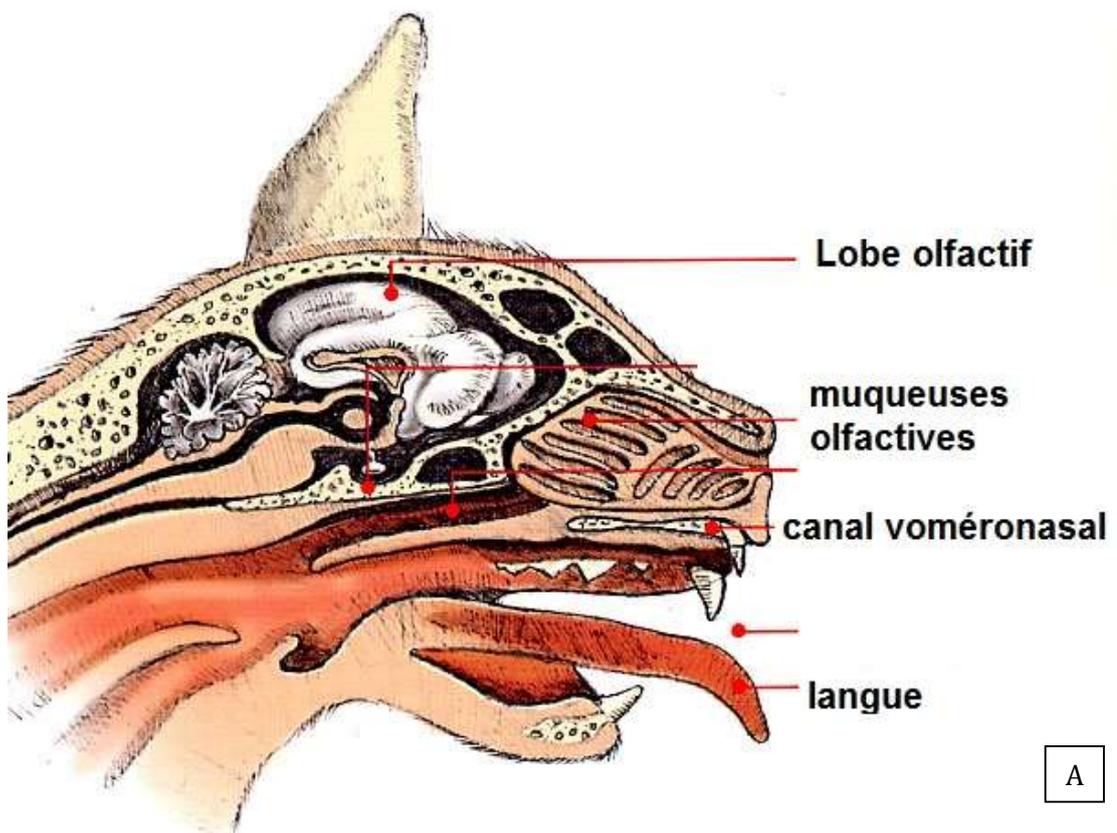
- des animaux microsmatiques, comme l'humain : la zone olfactive représente 0,29 % par rapport aux hémisphères cérébraux [86].

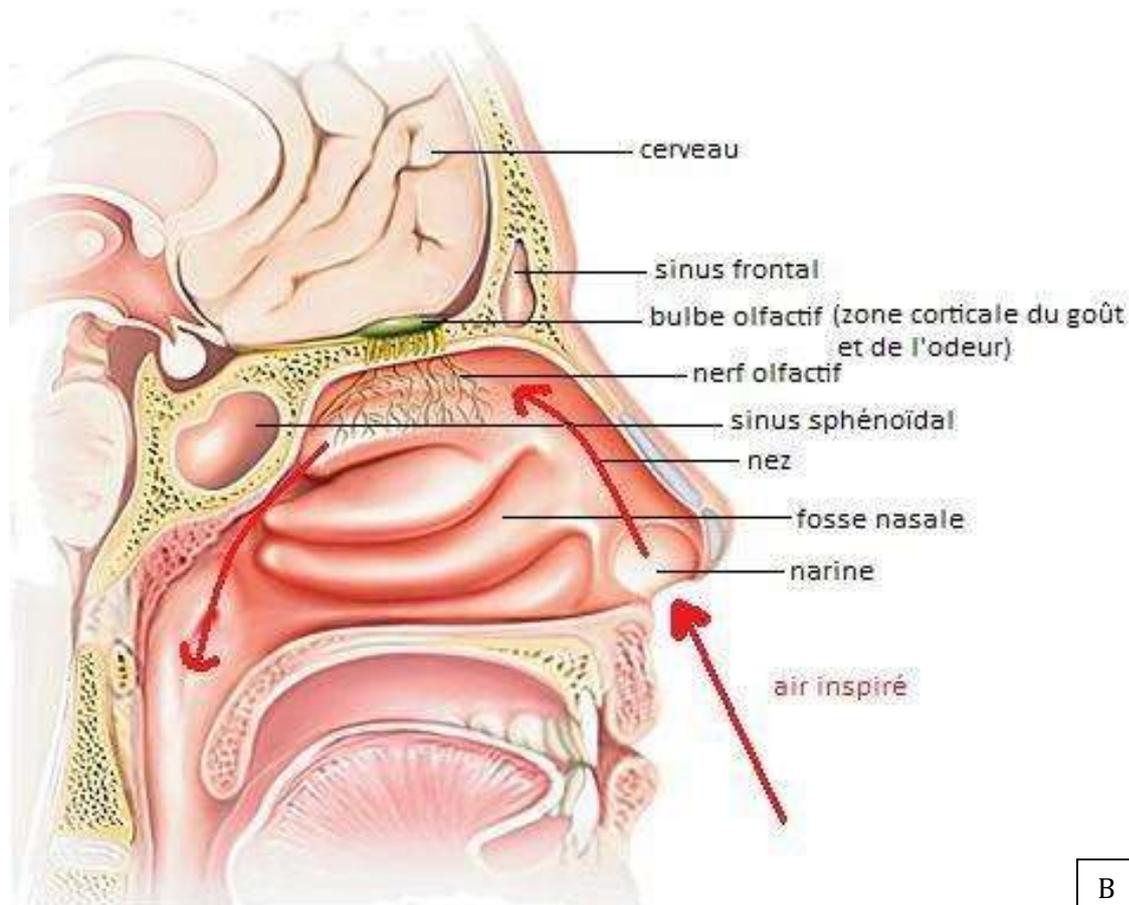
L'acuité olfactive du chat, bien que moins développée que celle du chien, est bien supérieure à celle de l'humain. Ce sens est de 50 à 70 fois mieux développé que chez l'humain. Le chat possède 67 millions de cellules réceptrices et 20,8 cm² de muqueuse olfactive contre 5 millions et 4 cm² chez l'humain [82].

2. Le fonctionnement de l'odorat

Le fonctionnement de l'odorat félin est le même que chez l'humain (*Figure 71*). Les molécules odorantes sont dissoutes dans l'air. Lors de l'inspiration, l'air est aspiré vers les fosses nasales, ce qui met les molécules odorantes au contact de la muqueuse olfactive. Lors d'expiration, l'air peut également être expiré par la voie rétro-nasale : c'est une des manières de percevoir le goût des aliments.

Au niveau de la muqueuse, des neurorécepteurs effectuent la transformation de l'énergie chimique en énergie électrique. La voie olfactive suit les nerfs olfactifs pour atteindre le bulbe olfactif.





B

Figure 71 - Schéma du mécanisme d'olfaction et de détection des goûts chez A : le chat et chez B : l'humain [82]

La différence olfactive entre le chat et l'humain est l'utilisation de phéromones. Une phéromone, comme vu précédemment, est un produit chimique ou un ensemble de produits chimiques (signal) émis à l'extérieur du corps (canal de transmission) d'un individu (émetteur) qui, lorsqu'il est reçu par un animal de la même espèce (récepteur), déclenche une ou plusieurs réactions spécifiques [90]. Ce ne sont pas à proprement parler des odeurs, car elles ne sont pas détectées par la muqueuse nasale, mais par l'organe voméronasal ou organe de Jacobson. Cet organe est situé sur le palais, sous la surface intérieure du nez. Il est fortement réduit chez l'humain. La perception de ces phéromones entraîne un comportement propre aux Mammifères, le flehmen (*Figure 72*). Le chat allonge légèrement le cou, relève la lèvre supérieure, ouvre la gueule, et certains mouvements de langue peuvent accompagner ou suivre le flehmen, permettant d'orienter la prise d'air vers l'organe de Jacobson afin de mettre les phéromones à son contact [49].



Figure 72 - Photographie d'un chat réalisant le flehmen [88]

3. La représentation en bande dessinée

On retrouve dans les bandes dessinées de rares exemples de chat qui renifle son environnement (comme sur la Figure 73). Il est vrai que dans l'inconscient collectif, le sens de l'odorat est plus associé au chien qu'au chat. Cela influence très probablement les auteurs de BD, qui représentent très souvent les chiens en train de renifler.

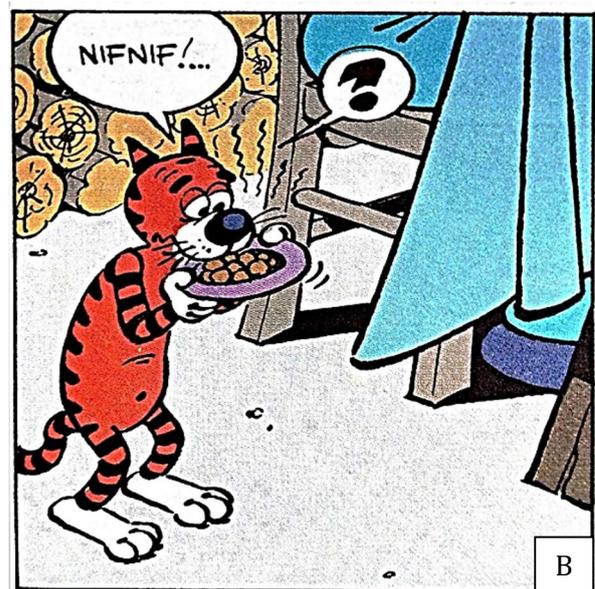


Figure 73 - Illustration de l'odorat développé des chats dans les bandes dessinées *Le Chat du rabbin* [XXXVII], *Léonard* [XII] et *Les Schtroumpfs* [XXXIII]

On peut également observer certains mécanismes en bande dessinée, comme l'éternuement (*Figure 74*).

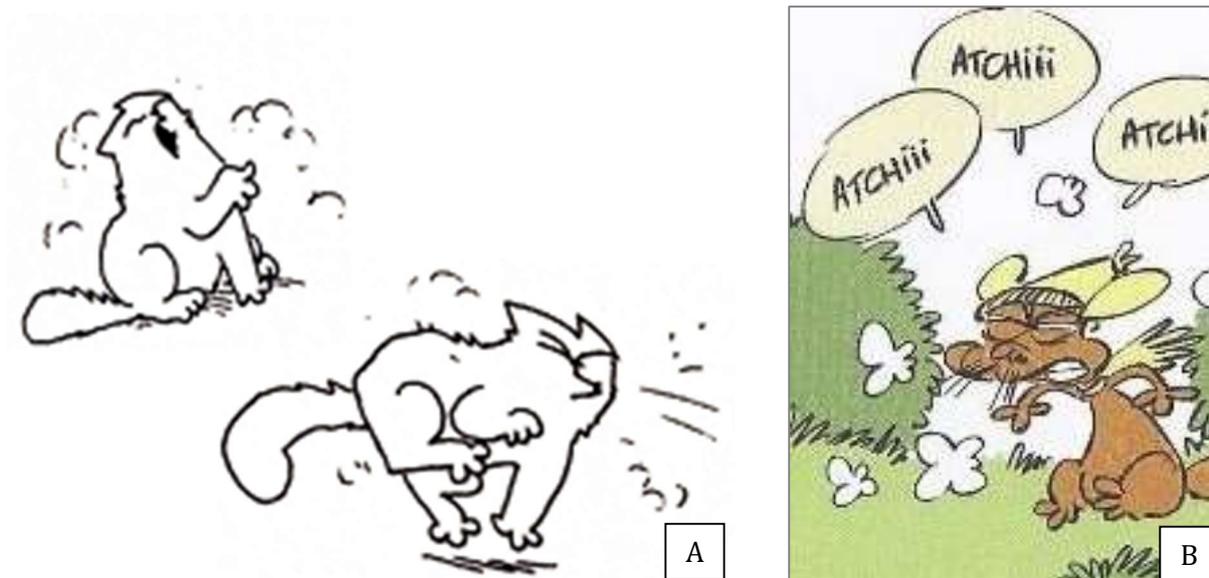


Figure 74 - Le mécanisme de l'éternuement dans les bandes dessinées *Simon's Cat* [XLI] et *Katz* [X]

V. La représentation du pelage, des vibrisses et de la queue du chat dans la bande dessinée

A. La représentation des différentes robes

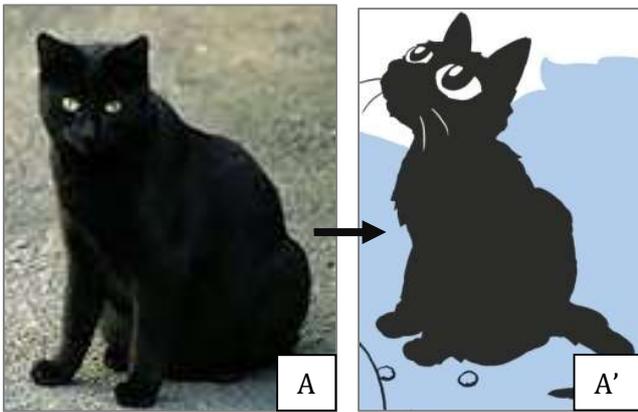
Les types de pelages sont nombreux et varient selon la race [52]. Le pelage du chat est composé de poils longs (la jarre) et portant les marques de la robe (des taches par exemple). En dessous se trouvent les poils plus courts (la bourre), puis le duvet. Cette organisation permet une bonne isolation du corps. Il existe des pelages longs, courts, frisés, et même crépus. Certaines races, comme le sphynx, sont presque dépourvues de poils : un très léger duvet recouvre le corps [89] [56].

En bande dessinée, la grande majorité des chats ont le poil court. Expressions et mouvements sont sûrement plus difficiles à rendre avec un poil long (en plus d'être plus long à dessiner). On ne trouve pas semble-t-il de représentation de la robe du chat sphynx, probablement à cause de la difficulté de faire comprendre par le dessin l'absence de poils.

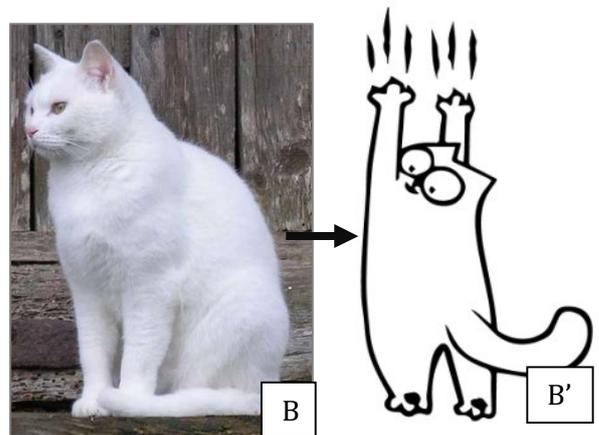
La robe d'un chat est composée d'une ou plusieurs couleurs qui forment diverses combinaisons (les motifs) appelés « patrons » : certains individus présentent de larges taches, d'autres des rayures ou des mouchetures, d'autres encore un pelage uni. La robe peut aussi avoir une pigmentation plus foncée vers les extrémités du corps (robes colourpoint, mink et sépia). L'alliance des différentes couleurs et des patrons donne toutes les variations de fourrure possibles pour un chat. La couleur du pelage du chat peut prendre de nombreuses teintes (noir, blanc, bleu, roux...), plus ou moins diluées ou foncées. Un « effet » désigne une teinte aux reflets changeants, due à la variation de clair et de foncé sur la longueur du poil (robes chinchilla, shaded, smoke ou cameo) [89].

Pour des raisons génétiques, les mâles ne peuvent avoir qu'une seule ou deux couleurs à la fois (sauf rares exceptions) ; en principe, seules les femelles peuvent en comporter trois : c'est la robe « calico » (poils blancs, roux et noirs) [52].

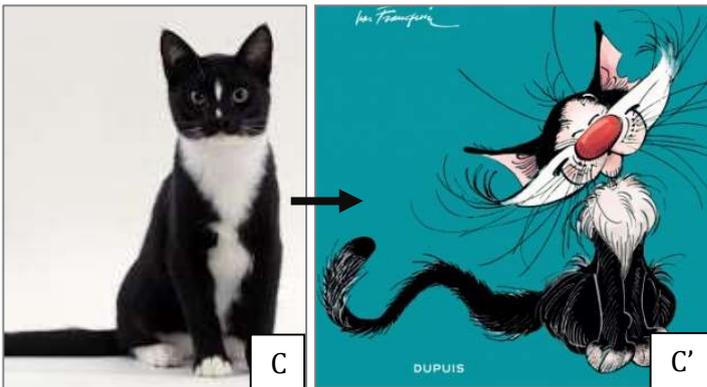
Dans la bande dessinée, toutes les robes semblent représentées, sans dominance (*Figure 75*). Aucune corrélation ne peut être mise en évidence entre une robe spécifique et un caractère donné au personnage félin.



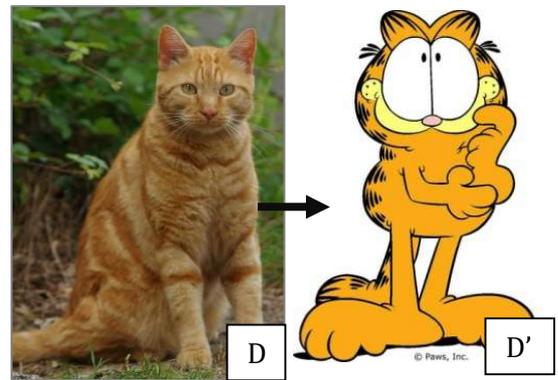
Robe unie noire



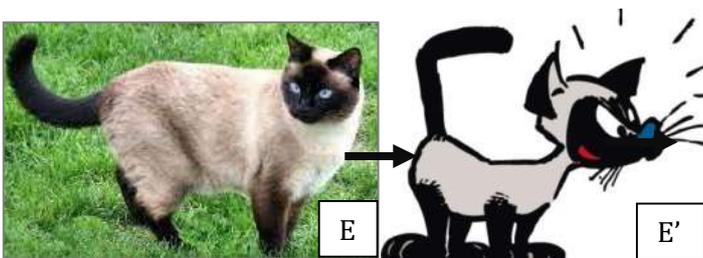
Robe unie blanche



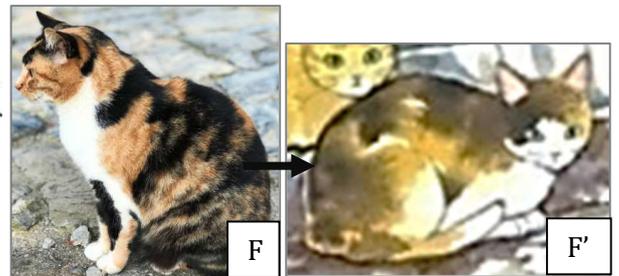
Robe noire et blanche (*black mitted*)



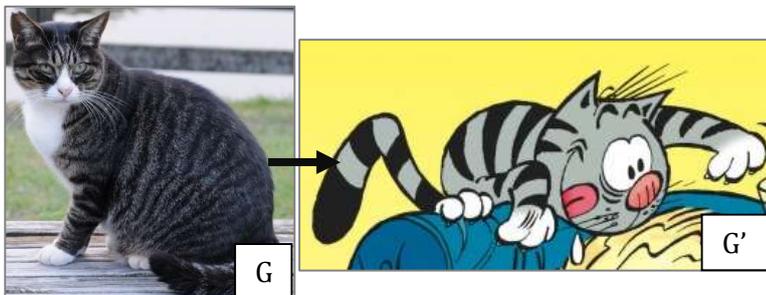
Robe rousse rayée (*red mackerled tabby*)



Robe colourpoint



Robe calico



Robe grise rayée et blanche (*grey mackerled tabby mitted*)

Figure 75 - Diversité des robes de chats dans les bandes dessinées *Crapule* [XIII], *Simon's Cat* [XLI], *Gaston Lagaffe* [XV], *Garfield* [XI], *Boule et Bill* [XXXVI], *Le chat aux sept vies* [XXXVIII], *Cédric* [VI] [40]

La couverture de la bande dessinée de Turk et De Groot *Léonard - Le génie donne sa langue au chat* (Figure 76) montre à elle seule toute la diversité des robes de chats :



Figure 76 - Diversité des robes de chats dans la bande dessinée *Léonard - Le génie donne sa langue au chat* (Tome 35) de Turk et De Groot [XII]

B. La représentation des poils, des vibrisses et de la queue

1. Points d'anatomie

a. Le poil

Un poil (*Figure 77*) est un phanère cutané, composé de kératine, ayant l'aspect d'un filament flexible et résistant, dont l'extrémité libre est plus ou moins effilée, alors que celle qui est enchâssée dans la peau est légèrement renflée (bulbe pileux) et excavée en son milieu pour loger une papille dermique. L'isthme est la partie du poil contenant le muscle arrecteur et la glande sébacée. Le muscle arrecteur, qui s'étend de la base de la gaine épidermique du poil à l'épiderme de surface de la peau, permet la thermorégulation et les frissons. Ce muscle est sous le contrôle du système nerveux autonome. La glande sébacée est une glande épidermique annexée au poil, sécrétant le sébum qui limite le dessèchement de la peau, joue un rôle bactéricide et lubrifie le poil. Elle débouche dans la partie supérieure du follicule pileux. La glande sébacée a un mode de sécrétion holocrine, c'est-à-dire par destruction de la cellule [84] [19].

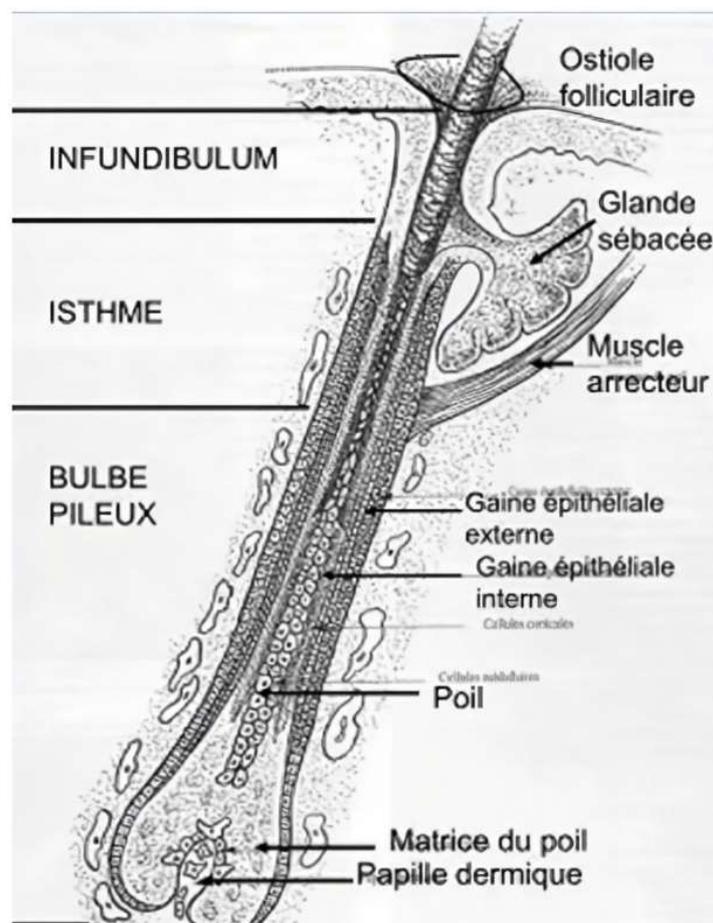


Figure 77 - Schéma de l'anatomie d'un poil [19]

b. La vibrisse

Le sens du toucher du chat est bien développé grâce aux vibrisses (longs poils présents sur la figure du chat), situées en général autour de la truffe, au-dessus des yeux, sous le menton et deux séries sur les joues (*Figure 78*). Les chats en possèdent aussi sur l'arrière des pattes avant (derrière le carpe), ce qui est typique des mammifères grimpeurs et sauteurs.



Figure 78 - Photographie des vibrisses d'un chat [57]

La vibrisse est un poil, donc composé de kératine, mais différent des autres poils du corps de notre animal du fait qu'il est plus épais et raide, 4 à 5 fois plus long, et que son follicule pileux (donc l'insertion du poil au niveau de la peau) est très spécialisé. Ce follicule est particulièrement bien innervé, et est entouré d'un sinus sanguin, comme une suspension hydraulique. Celle-ci permet une détection extrêmement fine du moindre mouvement de la vibrisse (*Figure 79*) : détection d'un poids de 2 mg (sachant qu'une feuille A4 pèse 5000 mg) ou d'un déplacement de 5 nm (et pas mm !). La contraction des fibres musculaires autour du follicule font bouger les vibrisses [36].

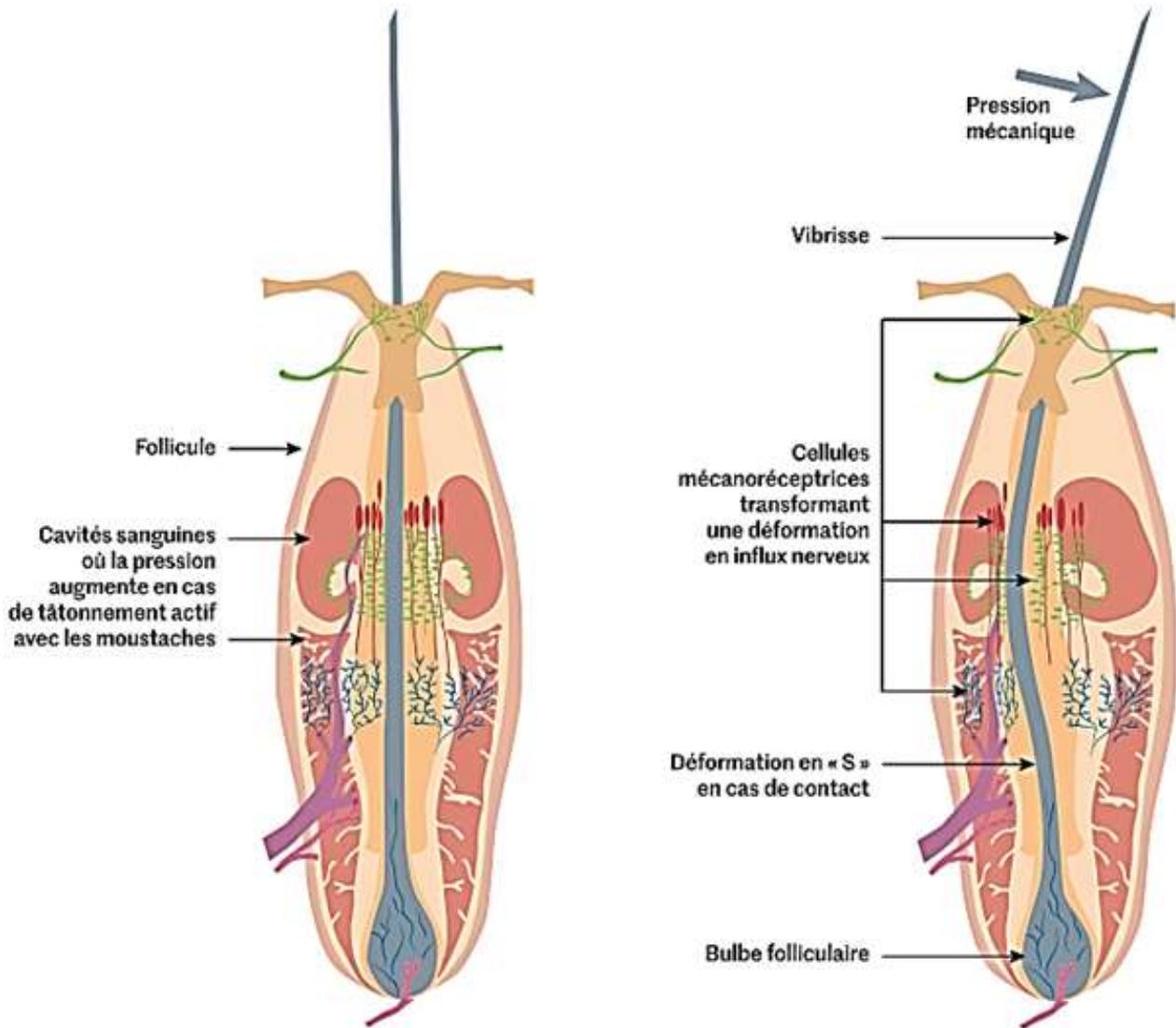


Figure 79 - Schéma du fonctionnement d'une vibrisse de chat [36]

Les vibrisses ont surtout un rôle tactile, ce sont d'ailleurs les organes les plus importants pour le sens du toucher chez le chien et le chat. Elles sont sensibles aux vibrations et aux pressions.

- Elles détectent les moindres mouvements de l'air, donc la force et la direction du vent, ce qui aide les chats pour les grands sauts.
- Elles permettent d'apprécier la distance rapprochée. En d'autres termes, cela veut dire que le chat en passant sa tête la première dans un passage étroit est informé s'il peut y passer tout entier.
- Elles servent à détecter les objets proches, surtout chez le chat qui a une mauvaise vision rapprochée ; ce dernier s'en sert par exemple pour la mise à mort d'une proie : il détecte sa forme pour lui donner la morsure fatale au niveau du cou.
- Elles permettent de déclencher des réflexes de protection, comme le réflexe palpébral (le fait de cligner des yeux quand un danger s'en approche, pour éviter de « se le prendre dans l'œil »).

Les vibrisses situées sur les joues des chats serviraient également à disperser des phéromones. Pour communiquer, le chat dirige les vibrisses de façon différente en fonction du contact : vers l'avant si le contact est amical, vers l'arrière en cas contraire. La zone des vibrisses est une zone de phéromones, c'est pourquoi les chats se frottent au niveau des joues pour marquer les objets ou individus qui les rassurent et leur appartiennent (*Figure 80*). On appelle ça le « marquage facial » [13].

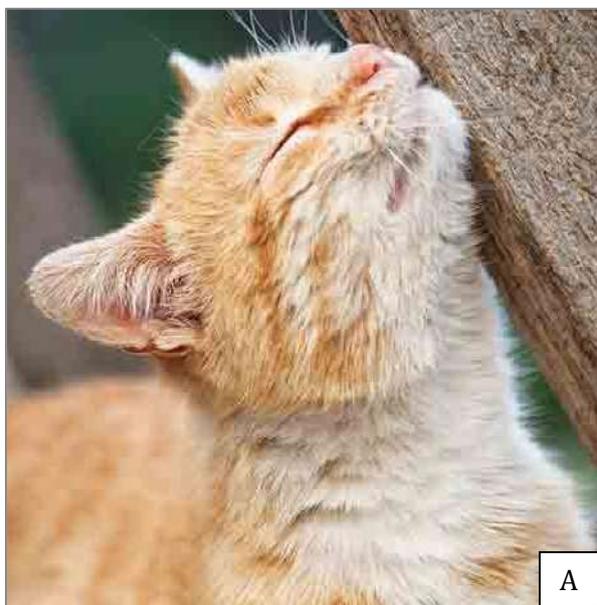


Figure 80 - Le marquage facial du chat et sa représentation dans la bande dessinée Gaston Lagaffe [13] [XV]

c. La queue

La queue (*Figure 81*) est la partie du corps des cordés (embranchement d'animaux du clade des bilatériens et appartenant au super-embranchement des deutérostomiens) située en arrière du cloaque ou de l'anus, et contenant l'extrémité de la colonne vertébrale. Les vertèbres qui la composent sont appelées vertèbres caudales. Il y en a un nombre variable d'un chat à l'autre, mais on en compte généralement 13-14 La longueur de la tête à la queue est d'environ 45 cm, la queue mesurant tout au plus 30 cm [25].

Leur queue est d'une grande utilité au quotidien. Flexible et musclée, elle leur sert de façon spécifique à garder leur équilibre. Lorsque le chat marche sur un endroit étroit, quand il grimpe ou descend d'un arbre, il place sa queue à droite, à gauche, la relève ou l'abaisse pour s'équilibrer. De même, on a tous en tête l'image du guépard en train de courir à grande vitesse après une proie, qui fait tournoyer sa queue comme un gouvernail pour prendre des virages ultra serrés sans tomber. En cas de chute ou d'acrobatie, le chat se sert aussi de sa queue pour se rétablir.

En plus de son utilité physique, la queue est un outil de communication. Les chats ont une palette de communication très large grâce à leur voix, aux phéromones et à leurs attitudes corporelles, que nous aborderons par la suite.

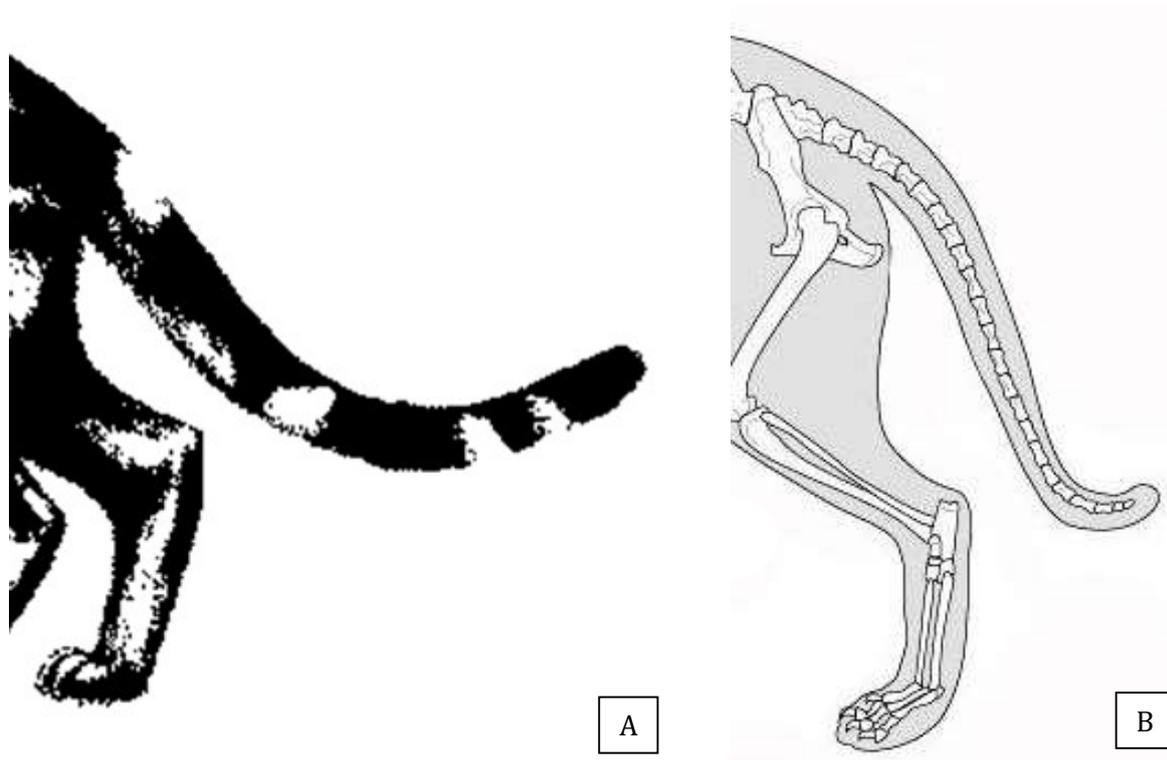


Figure 81 - Schémas anatomiques de la queue du chat [58] [25]

2. Une simplification plus ou moins détaillée des éléments dans la bande dessinée

Dans la bande dessinée, les poils sont plus ou moins représentés dans le dessin. Les représentations du pelage vont d'une simple masse jusqu'à la distinction de chaque poil (Figure 82). De même, les vibrisses sont souvent représentées par paquets de trois sur chaque joue dans les BD ayant un dessin simplifié, mais cette représentation peut évoluer jusqu'à devenir très réaliste, comme dans *Carmen Cru* (de Lelong), où les vibrisses sont nombreuses et de différentes tailles.

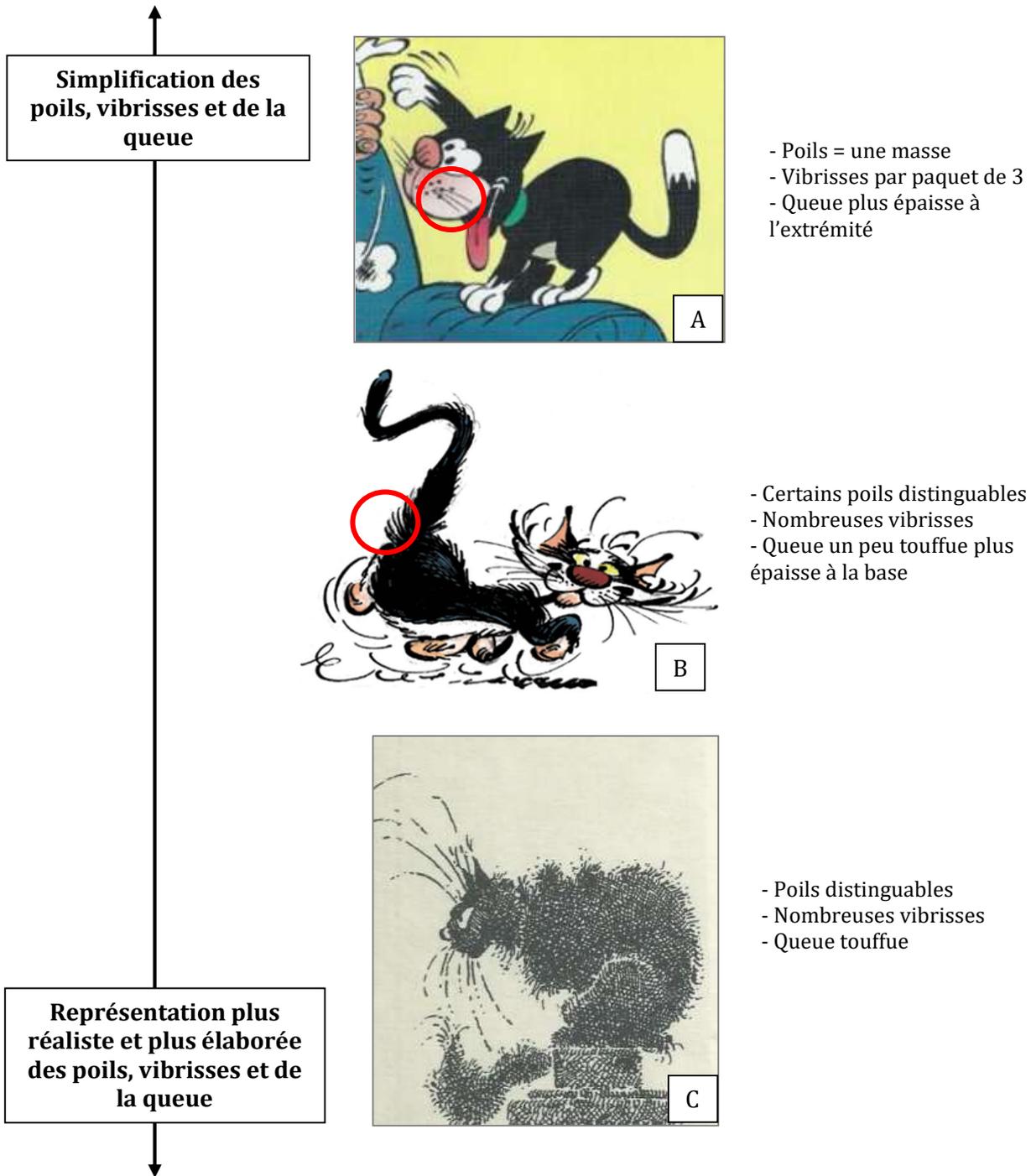


Figure 82 - Représentation plus ou moins simpliste des poils, des vibrisses et de la queue du chat dans les bandes dessinées Cédric [VI], Gaston Lagaffe [XV] et Carmen Cru [XXVI]

Les chats de bande dessinée peuvent donc être représentés de diverses manières. Les auteurs simplifient plus ou moins les traits de leurs personnages félines (pattes, poils, etc.) en fonction du style de dessin et du genre de la bande dessinée. Le dessin leur a permis, au fur et à mesure des années, de s'affranchir d'une représentation très réaliste, comme dans les peintures, jusqu'à construire un personnage mi-chat mi-humain, dont le premier critère est l'apparition de la bipédie.

Remarque : Néanmoins, le style de l'auteur évolue au fur et à mesure des années. Et même au sein d'une seule et même bande dessinée, sur la même planche, à trois vignettes d'écart, le dessin est parfois très différent, comme le montre la *Figure 83*. Le premier dessin est très simplifié par rapport au second (où on distingue notamment les poils).



Figure 83 - Différence de style de dessin à trois vignettes d'écart dans *Le Chat du rabbin* [XXXVII]

VI. La représentation des systèmes de communication du chat dans la bande dessinée

A. Organisation sociale générale des chats et bases de la communication

Le chat est un chasseur solitaire, d'une nature très indépendante, mais une espèce sociable. Il est également très territorial. Cela signifie que la préservation de son lieu de vie est le moteur principal de ses interactions avec ses congénères. Lorsque plusieurs chats partagent le même appartement, il n'est pas rare de les voir choisir chacun son propre « chemin » pour aller d'un lieu à un autre. Ils se partagent ainsi un même territoire en le sectorisant en zones de tolérance, zones partagées et zones réservées [27].

Dans la nature, le chat peut vivre en groupe (ces chats sont appelés « chats free roaming » [83]). La formation de groupes est subordonnée à l'existence d'une source de nourriture abondante et localisée en un ou plusieurs points précis. L'existence de ces sources de nourriture est la conséquence d'une activité humaine généralement involontaire (dépotoirs) ou parfois volontaire (protecteurs des chats). Les groupes sont constitués de femelles, généralement apparentées, accompagnées de leur progéniture et de mâles impubères. Le nombre moyen d'individus se situe habituellement entre 2 et 10, mais il peut atteindre des centaines. Un ou plusieurs mâles adultes sont plus ou moins attachés à un ou plusieurs groupes de femelles, le domaine vital d'un mâle étant parfois beaucoup plus grand que celui d'un groupe [81].

Dans la BD, on peut parfois observer le regroupement de chats errants en bande, comme sur la *Figure 84*, où les chats se partagent une décharge publique.



Figure 84 - Regroupage de chats errants dans la bande dessinée *Boule et Bill* [XXXVI]

Pour échanger des informations entre eux, leurs bases de communication comprennent :

- des vocalises telles que le miaulement, le ronronnement, les trilles (sorte de gazouillis dû à une vibration de la langue), les sifflements et les grognements. L'os hyoïde (os situé au-dessus du larynx, dans la partie antérieure du cou, en dessous de la base de la langue) est entièrement ossifié chez le chat, ce qui permet au chat de ronronner mais pas de rugir, contrairement à d'autres félins (lion, tigre, etc.). En dehors de la relation entre une chatte et ses petits, le miaulement est très peu utilisé lorsque des chats communiquent entre eux. Cependant, au contact de l'humain, il émet souvent différentes vocalises pour communiquer ;
- un langage corporel spécifique au chat. Il utilise une large gamme de positions corporelles pour communiquer. La position générale du corps, ses mimiques faciales ou les mouvements de sa queue, de ses yeux et de ses oreilles indiquent l'état dans lequel se trouve le chat [27] ;
- et des phéromones. Les glandes contenant les phéromones se trouvent en de nombreux points sur le corps : glandes anales, autour de la queue et de la bouche, sur les joues, entre les coussinets et se déposent également dans la salive, les selles et l'urine. Elles ont l'avantage de durer dans le temps, même en l'absence du chat, contrairement aux vocalises ou aux positions corporelles. Elles peuvent être déposées de manière volontaire, pour le marquage du territoire, les contacts sociaux comme l'allotoilettage (action de se lécher mutuellement entre chats qui se connaissent et s'apprécient, afin de s'échanger leurs odeurs et déposer sur l'autre des phéromones apaisantes) ou involontairement, par le stress, l'attachement de la mère à ses chatons, les phéromones sexuelles.

Nous verrons comment décoder et interpréter le langage corporel et les vocalises du chat, ainsi que leur représentation et simplification en bande dessinée.

B. Les vocalises félines et leur représentation dans la bande dessinée

1. Interprétation des vocalises des chats

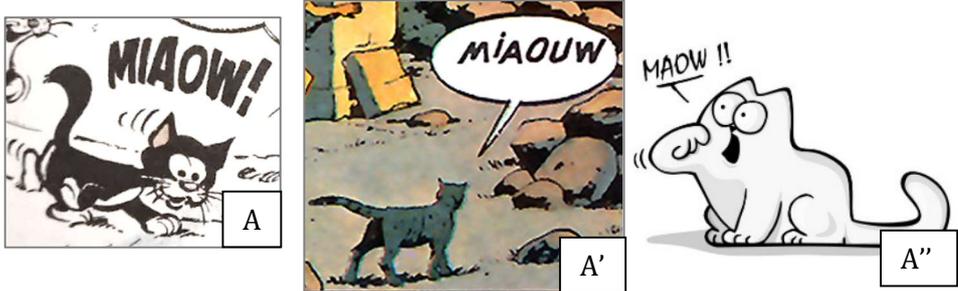
Beaucoup de comportementalistes étudiant le chat ont tenté de faire une codification des vocalises de chat, comme sur la *Tableau 7*.

Voyelles		
(mraou)	mhrn-a :ou	demande
(mrê)	mhrn-ε	chuchotement
(mraâou)	mhrn-a' :ou	exigence
(maw ?)	maou : ?	trouble
(mèw ?)	m æ ou	souci
(meaou)	mhrη-a :ou	plainte
(waw !)	wa :ou :	protestation
(mraou)	mhrn-a :ou	demande : accouplement
Sons de forte intensité		
(eu-eu-e)	∅∅ :ə	pleur : accouplement
(sss...)	sss...	colère : sifflement
(ffft !)	ffft !	colère : crachement
(grrr...)	grrr...	colère : grondement
(êo !)	æ :o	colère : feulement
(êê !)	æ !	fin d'accouplement : femelle
(ê-ê-ê)	æææ	retrait
Murmures		
(mr-br)	hrn-hrn-hrn	ronron
(e mr)	mhrn	appel
(me)	mhr	merci
(mmr)	mhrn	salut

Tableau 7 - Interprétation des vocalises du chat [27]

2. Représentation des vocalises de chat en bande dessinée

Les auteurs de BD vont bien plus loin que le classique « miaou » pour retranscrire la réalité de façon la plus évocatrice possible. Le fait d'écrire des sons revient à les codifier, à les transférer en signes et donc à créer un langage oral ou sonore (si celui-ci n'existait pas). De même que les objets ont leur propre langage en BD (et une porte qui claque fait « VLAN », une branche qui casse « CRAC », une voiture « VROUM »). Les auteurs jouent ainsi avec les lettres pour donner encore plus d'expression à leurs personnages, traduisant plus facilement leurs expressions et leurs sentiments (Tableau 8).

Type de vocalise (d'après la Figure 89)	Exemples d'écriture de ces vocalises dans les situations correspondantes en bande dessinée
<p>Demande (« mraou ») illustrée en BD par « miaow ! » / « miauw » / « maow !! »</p>	

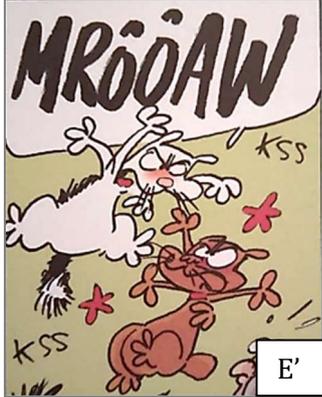
<p>Exigence (« mraâou ») illustrée en BD par « maâow marraow amaâw » / « miaouraw mrôôaw miaoua ! » / « mrawn mrawak »</p>	 <p>B</p>	 <p>B'</p>	 <p>B''</p>
<p>Protestation (« waw ! ») illustrée en BD par « maaw ! » / « maâw »</p>	 <p>C</p>	 <p>C'</p>	
<p>Demande d'accouplement (« mraou ») illustrée en BD par « mmaaôôwrwr »</p>	 <p>D</p>		
<p>Colère : sifflement (« sss... ») illustré en BD par « ksssss » / « kss »</p>	 <p>E</p>	 <p>E'</p>	
<p>Colère : crachement (« ffft ! ») illustré en BD par « fffff » / « ffrizf » / « fffff ! »</p>	 <p>F</p>	 <p>F'</p>	 <p>F''</p>



Tableau 8 - Écriture du miaulement d'un chat dans les bandes dessinées *Lou !* [XXXI], *Alix* [XXVIII], *Simon's Cat* [XVI], *Gaston Lagaffe* [XV], *Katz* [X], *Crapule* [XIII], *Les Schtroumpfs* [XXXIII], *Carmen Cru* [XXVI], *Boule et Bill* [XXXVI], *Cédric* [VI] et *Maliki* [XXXIX]

On voit donc qu'il est difficile de trouver une correspondance entre l'écriture des vocalises de notre tableau et leur écriture en bandes dessinées. Les auteurs ne se plient pas à des conventions d'écriture des sons et nous font vivre des ressentis différents en découvrant des miaulements aussi divers que le nombre de chats de bandes dessinées.

Mais les chats de bande dessinée ne sont pas toujours représentés dotés de miaulements. La façon dont le chat communique avec le lecteur est différemment mise en scène en fonction des auteurs (*Figure 85*). Soit le chat communique par des miaulements félines (comme dans *Simon's Cat* de Simon Tofield), soit il pense et le lecteur observe ses paroles dans des « phylactères de pensées » (comme *Garfield* de Jim Davis), soit il parle dans des « phylactères de paroles » avec les autres êtres vivants et un réel échange se crée où l'humain comprend le chat et le chat comprend l'humain (comme *Katz* de Ian et Del Dairin).

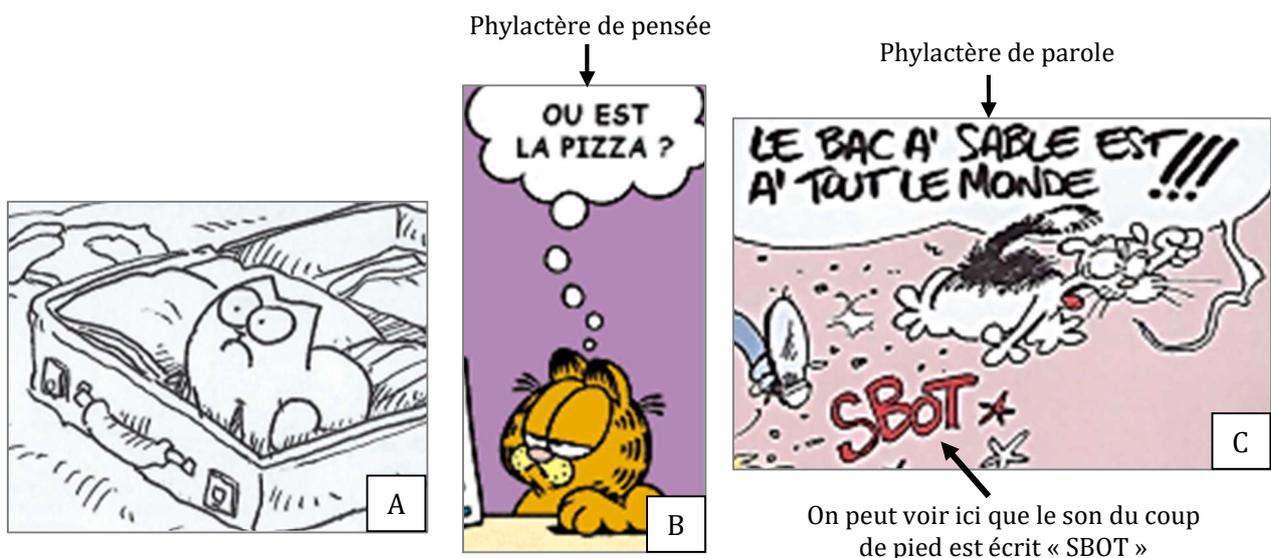


Figure 85 - La représentation des pensées d'un chat dans les bandes dessinées *Simon's Cat* [XLI], *Garfield* [XI] et *Katz* [X]

Représenter le chat sans parole et sans pensée déchiffrables par le lecteur permet de rendre ce chat plus réaliste. En lisant des BD de Simon Tofield, on a l'impression d'observer un chat dans la vraie vie. Ainsi, la situation dans laquelle est ce personnage nous paraît réelle, avec un chat qui ne sait que miauler, et non parler.

Rendre ses pensées ou ses paroles intelligibles permet néanmoins de rendre le personnage plus compréhensible, plus humain, au centre de l'histoire. L'auteur joue le rôle de traducteur pour nous permettre de mieux appréhender les réflexions de ses personnages félines. Si l'auteur nous ouvre les portes de la communication animale, cela lui élargit de manière importante le champ d'action de ses personnages félines. En effet, dans son histoire, seul le lecteur est l'intéressé final et c'est pour lui que tous les acteurs s'animent. Fournir au lecteur la clé du langage animal permet de faire des chats de vrais personnages participant au scénario et à l'avancée de l'histoire. De personnages actifs physiquement, ils deviennent des personnages actifs dans la réflexion et donc des acteurs individuels. De plus, l'auteur trouve en eux des porte-paroles et peut communiquer ses propres remarques à travers leur voix. Certains auteurs, comme Joann Sfar, poussent le vice de l'humour jusqu'à doter ce chat qui parle d'un beau discours avec moult figures de style et un vocabulaire riche, comme dans *Le Chat du rabbin*.

On notera également le parallèle entre les pensées/paroles et les mimiques. La précision de la mimique, des gestes et des traits du visage félin rend les paroles et pensées plausibles.

C. Comment l'humain peut-il décoder le langage corporel félin ?

Les chats ont un registre d'expressions faciales très varié, mais qui nous paraît limité car l'humain n'a pas toutes les clés en main pour décoder ces modifications faciales et corporelles. Il existe une universalité (relative) d'un langage corporel qui nous permet au contact de ses animaux d'apprendre à en décoder le minimum lorsque nous sommes enfants et que nous sommes pour la première fois au contact de chats (nous comprenons instinctivement s'il est en posture amicale ou en posture agressive). Un groupe d'attitudes génère un comportement global chez le chat que nous sommes globalement capables de décoder.

Mais il est difficile de représenter par le dessin ce langage et les émotions félines. Les auteurs doivent donc les modifier et les codifier pour les rendre compréhensibles pour le lecteur. L'étude qui suit est basée sur un tableau référentiel des émotions et expressions félines [27]. Néanmoins, toutes les expressions ne sont pas disponibles et beaucoup se recoupent les unes les autres, l'animal pouvant exprimer à la fois plusieurs émotions (peur et colère par exemple).

Comme base, l'émotion neutre est définie comme suit (Tableau 9 et Figure 86) :

	<i>Oreilles</i>	<i>Pupilles</i>	<i>Moustaches</i>	<i>Nez</i>	<i>Poil</i>	<i>Queue</i>	<i>Position du corps</i>
<i>Langage corporel neutre</i>	Dressées	Normales	Normales	Lisse	Lisse	Verticale ou basse	Debout

Tableau 9 - Décodage corporel du chat pour l'émotion neutre [27]

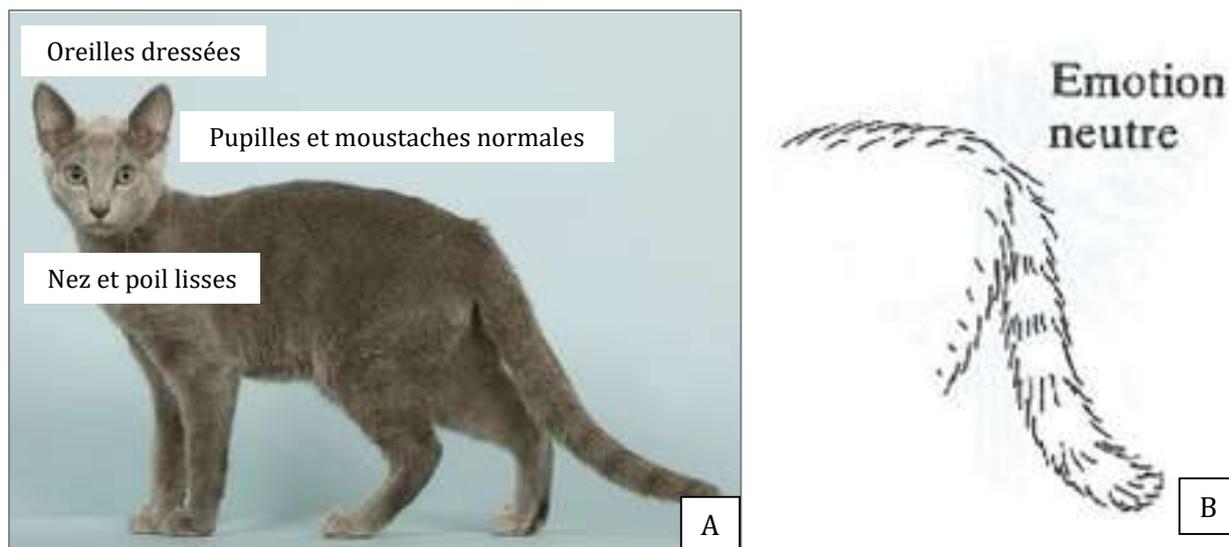


Figure 86 - Langage corporel et position de la queue du chat pour l'émotion neutre [16] [27]

1. Les émotions qui sont facilement représentables par le dessin : la peur et la menace

a. Étude des émotions

Souvent la peur et la position menaçante qui en résulte vont de pair. Elles seront donc étudiées conjointement. Comme présenté sur le *Tableau 10*, un chat apeuré s'accroupit, cache sa queue sous son corps, couche ses oreilles et dilate ses yeux (mydriase), tandis qu'un chat se mettant en position de menace (*Tableau 11* et *Figure 87*) gonfle son poil (piloérection) et voûte son dos (rapprochement de la nuque et du rachis) pour paraître volumineux aux yeux de l'ennemi. Il peut alors grogner, souffler et montrer ses crocs pour faire fuir l'ennemi.

	Oreilles	Pupilles	Moustaches	Nez	Poil	Queue	Position du corps	Divers
<i>Langage corporel de la peur</i>	Couchées	Dilatées	En éventail, en avant	Plissé	Lisse	Sous lui	Accroupi	Salivation, transpiration des coussinets, catalepsie, parfois ronronnements

Tableau 10 - Décodage corporel du chat pour l'émotion peur [27]

	Oreilles	Pupilles	Moustaches	Nez	Poil	Queue	Position du corps	Divers
<i>Langage corporel de la menace offensive</i>	Pointées en avant	Contractées	En éventail	Lisse	Pilo-érection	Fouettante	Debout ou accroupi	De face à l'opposant et contact oculaire direct

Tableau 11 - Décodage corporel du chat pour l'émotion menace [27]



Figure 87 - Position de la queue du chat lors d'une menace [27]

On peut voir que la peur et la réponse menaçante peuvent être décodées conjointement sur le langage corporel d'un chat (Figure 88) :

Oreilles couchées

Pupilles dilatées



A

Chat caché sous un lit par peur de l'orage

Position accroupie

Queue sous lui

Signes de la peur :

Oreilles couchées

Pupilles dilatées

Nez plissé

Poil lisse

Position accroupie



B

Chat ayant peur d'un autre chat

Signes de la menace offensive :

Gueule ouverte et feulement

Signes de la peur :

Oreilles couchées



C

Jeune chat s'exerçant à la menace offensive en faisant face à un chien

Signes de la menace offensive :

Piloérection

Queue fouettante

Pupilles contractées

Nez lisse

Debout, de face à l'opposant et contact oculaire direct

Figure 88 - Photographies de chats dans une situation de peur et/ou de menace [54]

b. Représentation en bande dessinée

Dans la bande dessinée, on retrouve certains éléments propres à la peur des chats : les oreilles couchées, le dos voûté, les yeux grands ouverts et en myosis (*Tableau 12*). Une piloérection est quasi systématiquement représentée lorsqu'un chat de BD a peur, probablement dû au rapprochement avec la « chair de poule » de l'humain.

 <p>A</p>	 <p>A'</p>	<p>Oreilles couchées</p>
 <p>B</p>	 <p>B'</p>	<p>- Poils hérissés - Dos voûté</p>
 <p>C</p>	 <p>C'</p>	<p>Yeux ronds grands ouverts et en myosis</p>

	<p>Dans la BD, certains éléments propres aux humains sont rajoutés, comme les gouttes de sueur qui coulent le long du visage, alors que les chats ne transpirent pas du visage, mais seulement des zones glabres (coussinets plantaires) dans le cas d'une thermolyse. Cet élément d'anthropomorphisation permet de rendre l'émotion de peur plus compréhensible pour le lecteur.</p>
---	---

Tableau 12 - Représentation de la peur des chats dans les bandes dessinées *Blacksad* [XIV], *Gaston Lagaffe* [XV], *Les Schtroumpfs* [XXXIII], *Le Petit Spirou* [XLII], *Maliki* [XXXIX], *Lou!* [XXXI]

Les chats peuvent également être représentés mécontents (*Tableau 13*) avec un nez et des yeux froncés. Pour être plus compréhensible, le mécontentement peut être représenté comme chez les personnages de BD humains, avec une bouche tombante. Dans la réalité, il n'y a pas de modification notable de la structure de la bouche du chat.

		<p>- Nez froncé</p> <p>- Forme oblique des yeux</p> 
	<p>Bouche en forme de sourire retourné</p> 	

Tableau 13 - Représentation du mécontentement des chats dans les bandes dessinées *Chi* [XXV], *Boule et Bill* [XXXVI] et *Simon's Cat* [XLI]

La colère est représentée en bande dessinée par une gueule ouverte et des crocs montrés (*Tableau 14*) :

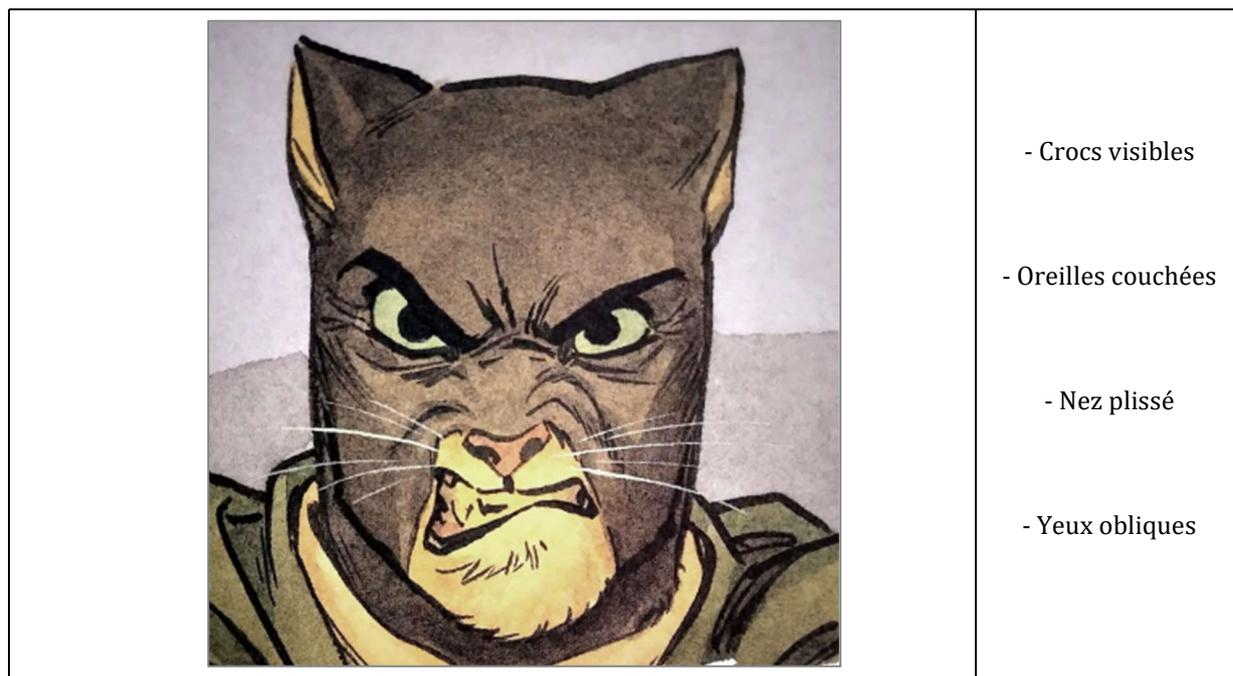


Tableau 14 - Représentation de la colère des chats dans la bande dessinée Blacksad [XIV]

Dans ces situations de défense et d'attaque, les chats peuvent sortir leurs griffes et leurs crocs :

- Les chats possèdent des griffes rétractiles (*Figure 89*), contrairement à la grande majorité des animaux. Ce mécanisme fonctionne grâce au ligament élastique qui maintient la griffe rétractée (rétraction), et aux tendons des muscles extenseur et fléchisseur qui tendent la griffe (protraction) [16].

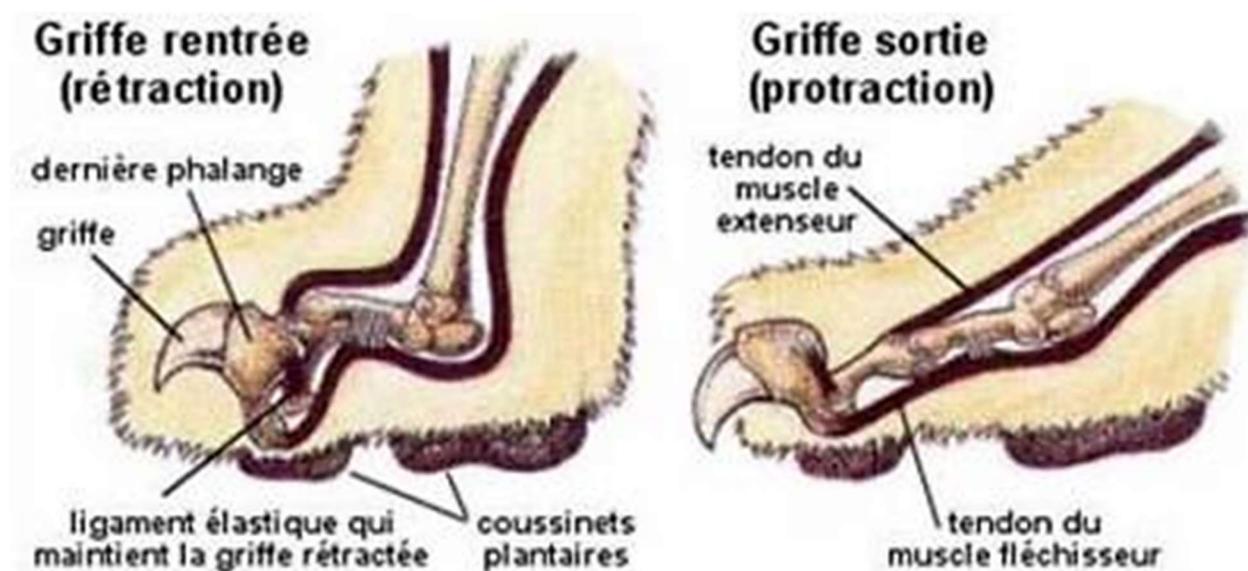


Figure 89 - Fonctionnement des griffes rétractiles du chat [16]

Le chat de Gaston Lagaffe est ainsi capable de tenir plusieurs secondes, voir minutes, accroché à l'écorce de l'arbre verticale. Les chats possèdent une très grande force dans leurs griffes (*Figure 90*).



Figure 90 - Utilité des griffes rétractiles des chats dans la bande dessinée Gaston Lagaffe [XV]

- Le chat, comme tous les Félidés, comporte 30 dents (*Tableau 15*). Comme tous les carnivores, les dernières prémolaires supérieures et les molaires inférieures forment les carnassières qui permettent au chat de déchirer sa nourriture, grâce à des muscles puissants fixés aux parois latérales de son crâne, et de l'avalier sans la mâcher.

	Molaires	Prémolaires	Canine	Incisives	Incisives	Canine	Prémolaires	Molaires
Mâchoire supérieure	1	3	1	3	3	1	3	1
Mâchoire inférieure	1	2	1	3	3	1	2	1

Tableau 15 - Formule dentaire du chat [4]

Certaines bandes dessinées, comme *Iris* de Comès représentent de façon assez fidèle la dentition féline (*Figure 91*) :

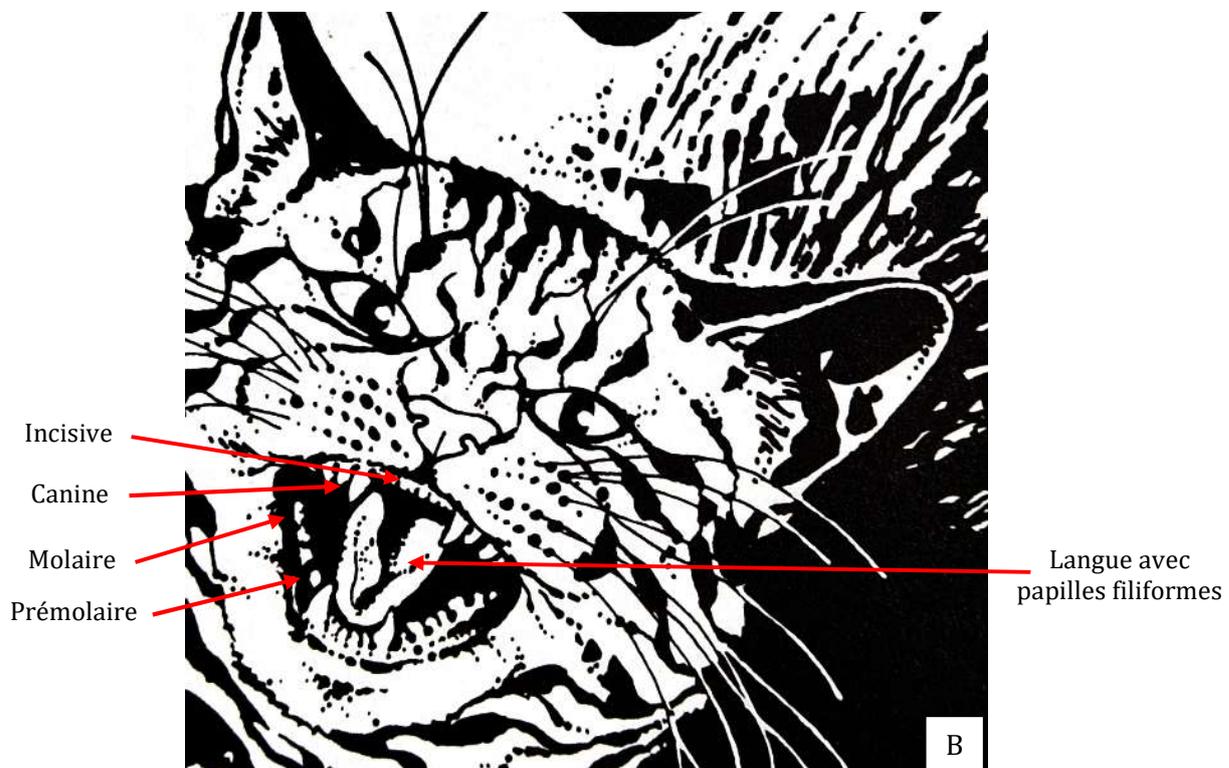
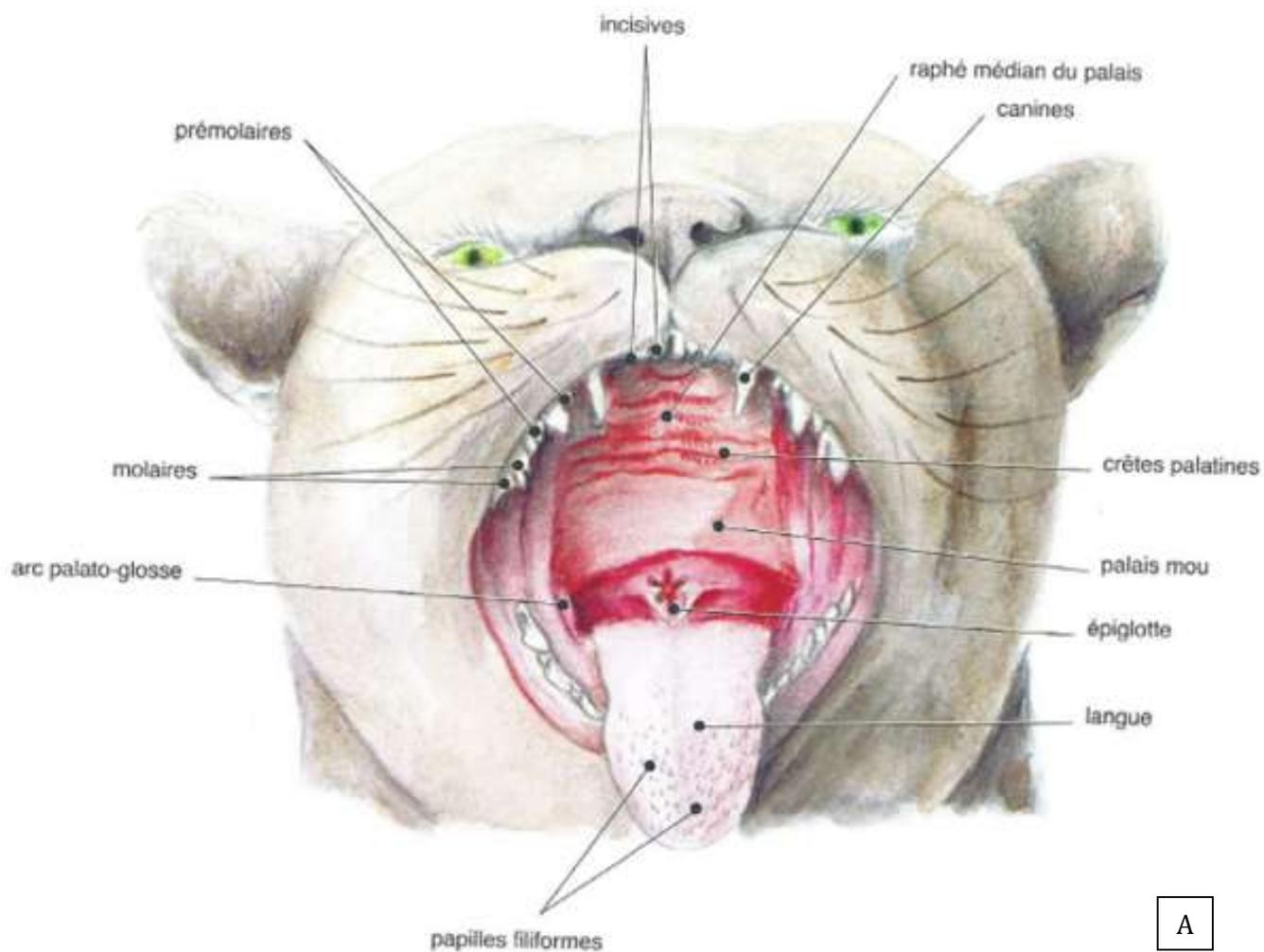


Figure 91 - Anatomie et représentation en bande dessinée des dents du chat [25] [VIII]

Cette dentition féline est parfois abandonnée dans la bande dessinée au profit d'une dentition humaine, notamment sans crocs (*Figure 92*).

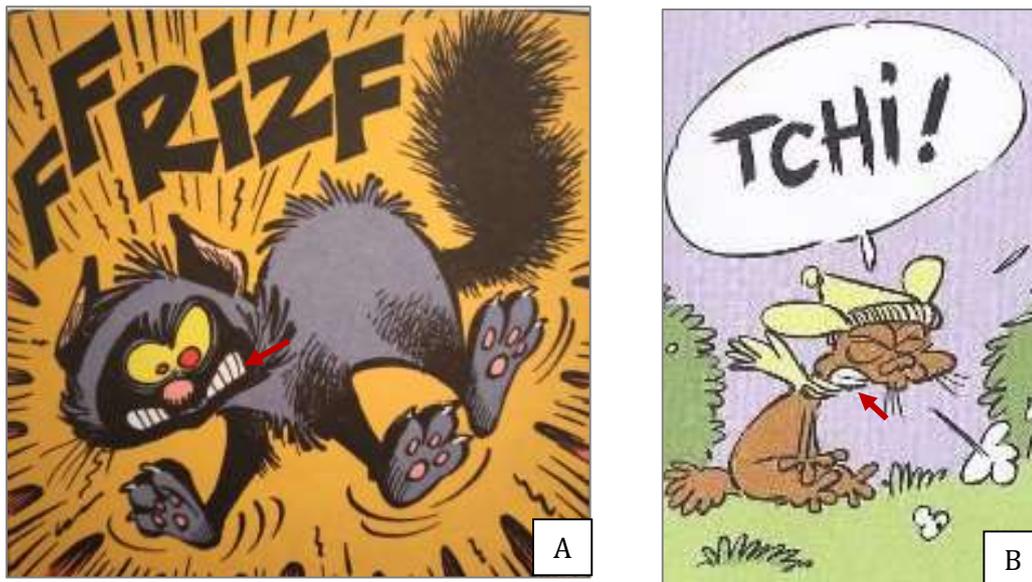


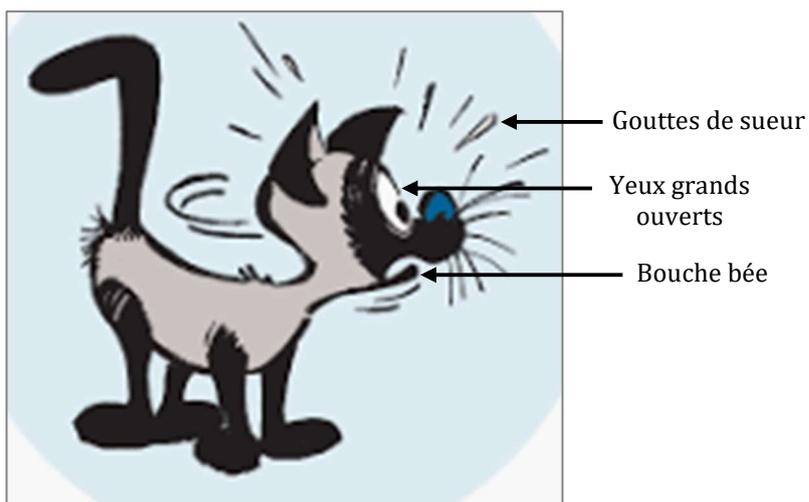
Figure 92 - Dentition humaine chez les chats dans les bandes dessinées *Boule et Bill* [XXXVI] et *Katz* [X]

2. Les émotions qui sont difficilement représentables par le dessin et donc exagérées : la surprise, la joie et la tristesse

La surprise

La surprise est difficile à représenter sous forme de dessin. Les auteurs de BD représentent conventionnellement la surprise par une bouche bée et des petites gouttes de sueur entourant la tête, indépendamment du sujet (chat, humain, chien, autre...) surpris (*Figure 93*).

Figure 93 - La représentation de la surprise des chats dans la bande dessinée *Boule et Bill* [XXXVI]



Contrairement à l'humain, le chat ne transpire pas et ne peut réguler sa température corporelle par ce moyen ; il ne peut le faire qu'en produisant un peu de sueur au niveau de ses coussinets ou de ses parties génitales, par la salivation ou encore par le halètement, en cas extrême.

La surprise peut être encore plus exagérée par le dessin, comme ici (*Figure 94*) où le personnage saute en l'air et que ses yeux, sa truffe, ses oreilles et ses sourcils sortent du corps du personnage.



Figure 94 - La représentation de la surprise dans la bande dessinée Léonard [XII]

La joie

Comment perçoit-on que le chat est content dans la réalité (*Tableau 16* et *Figure 95*) ? Tout d'abord, par son aspect détendu (port des oreilles, inclinaison des yeux) et par des gestes particuliers (étirement complet, mouvements très lents, fixité du regard, ronronnements). On perçoit donc la joie du chat par une sommation d'attitudes qui sont difficiles à représenter par le dessin.

	<i>Oreilles</i>	<i>Pupilles</i>	<i>Moustaches</i>	<i>Nez</i>	<i>Poil</i>	<i>Queue</i>	<i>Position du corps</i>	<i>Divers</i>
<i>Langage corporel de l'approche amicale</i>	Dressées	Normales	Eventail	Lisse	Lisse	Verticale	Debout	Décontracté

Tableau 16 - Décodage corporel du chat pour l'émotion joie [27]

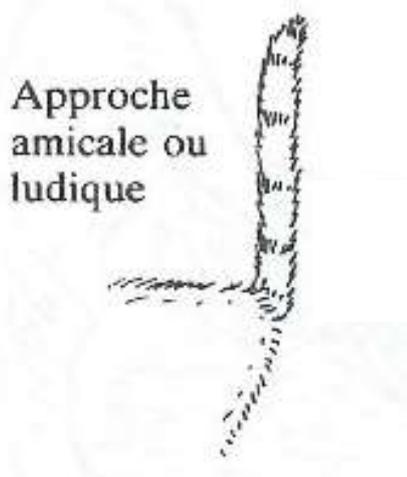


Figure 95 - Position de la queue du chat pour l'émotion joie [27]

En bande dessinée, art de la suggestion par excellence, les auteurs doivent donc anthropomorphiser leurs personnages félines, notamment les doter de sourires, pour se faire comprendre par le lecteur (Figure 96). Il s'agit là encore d'une astuce d'auteur de bandes dessinées pour représenter de façon compréhensible les émotions de ses personnages. De plus, comme vu plus haut, parfois ce sourire est « humain », doté d'une dentition humaine et non de crocs de chat.

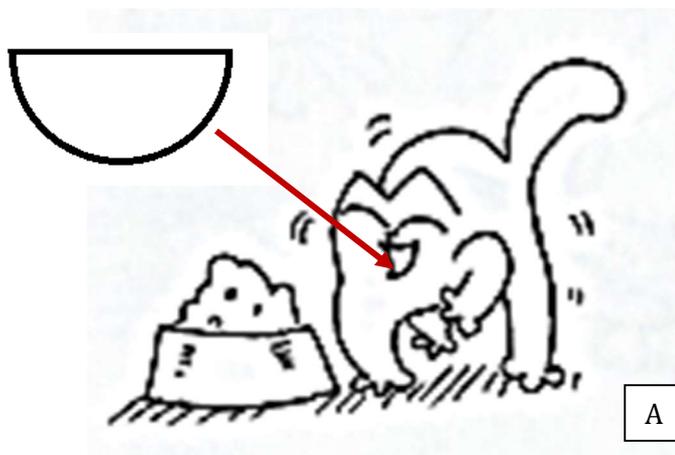


Figure 96 - La représentation de la joie des chats dans les bandes dessinées *Simon's Cat* [XLI], *Maliki* [XXXIX] et *Blacksad* [XIV]

La tristesse

Dans la réalité, la tristesse d'un chat est très difficilement visible et décelable par son langage corporel pour nos yeux humains. On a une absence de gestuelle adaptée ou de réactions, excepté une prostration, un immobilisme. Les signes de la tristesse chez le chat vont être une perte d'appétit, un manque d'hygiène, de l'agressivité, voire de l'automutilation.

Dans la réalité, le chat ne présente pas de signes évidents (surtout difficilement détectables par nos yeux humains) lorsqu'il est triste. Les auteurs de bande dessinée doivent donc s'adapter en anthropomorphisant cette émotion et doter de larmes, de bouche grande ouverte et de hurlement leurs chats (Figure 97).

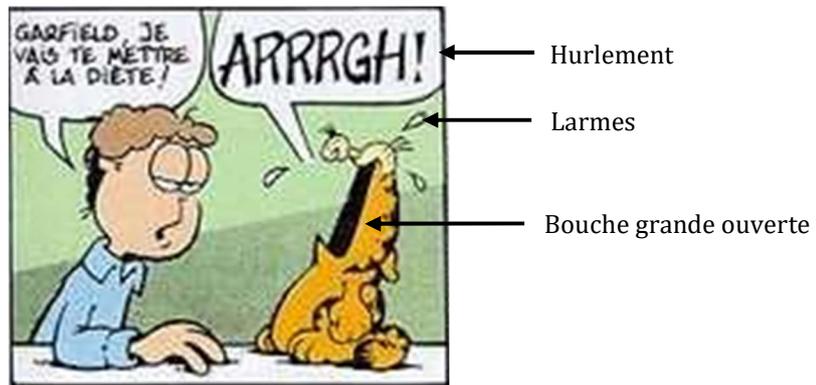


Figure 97 - La représentation de la tristesse des chats dans la bande dessinée *Garfield* [XI]

Les émotions sont donc stylisées dans les bandes dessinées. Elles sont caricaturées et fréquemment anthropomorphisées. Les traits sont grossis, voire inventés. Ainsi, les dessins sont plus évocateurs. Cela permet au lecteur d'identifier facilement l'état émotionnel du personnage félin et de développer une empathie pour lui. L'objectif de l'auteur est de donner une cohérence émotionnelle au récit.

L'auteur utilise principalement les mimiques faciales de son personnage car il cherche à communiquer au lecteur les sentiments du chat. Et c'est bien une dimension émotionnelle forte qui est créée, car les membres ou la posture font du chat un personnage actif alors que son visage en fait un personnage sentimental. Il devient par sa physionomie, bien plus que par sa morphologie, un être émotionnellement proche du lecteur, que l'on pourrait qualifier d'humanoïde.

On est face à une humanisation de l'anatomie. Si le maître n'a pas ou peu de notions anatomiques de son animal, il possède en revanche des bases sur l'anatomie du corps humain. C'est sans scrupules qu'il calque son chat sur le modèle humain, utilisant ainsi un référentiel bien peu adapté. Le maître change également dans son esprit la conformation des parties du corps de son animal, les humanise et garde en mémoire une image erronée. Par exemple, devant un chat qui cherche à jouer en posture classique de jeu, le propriétaire, ignorant des canaux de communication animale, précise le plus souvent que son chat sourit avant même de reconnaître qu'il lève l'arrière-train et dilate ses pupilles. Le fait d'utiliser le mot « sourire » crée dans l'esprit une image erronée de sourire félin et l'artiste de BD n'exprime graphiquement que ce que les gens ressentent inconsciemment. Il ressort de ce biais anthropomorphique une image du chat parfois plus proche d'une BD que de la réalité.

VII. La représentation du mode de vie du chat dans la bande dessinée

Le mode de vie du chat de bande dessinée dépend du niveau d'“anthropomorphisation” du personnage félin. Il nous faut donc avant cela donner une définition claire de ce qu'est un chat anthropomorphe. Le chat anthropomorphe (*Figure 98*) est un « humanoïde » (avec des proportions humaines, debout, habillé) mais certains de ses traits physiques sont félins (notamment la queue, les oreilles, les vibrisses et le museau) [87]. Il s'agit d'une représentation comparable aux chimères de l'Antiquité. En conséquence, le lecteur en a une perception double : celle de l'humain (donc comparable à sa propre vie) et celle de l'animal (suggestion d'un trait, d'une qualité spécifique du chat).

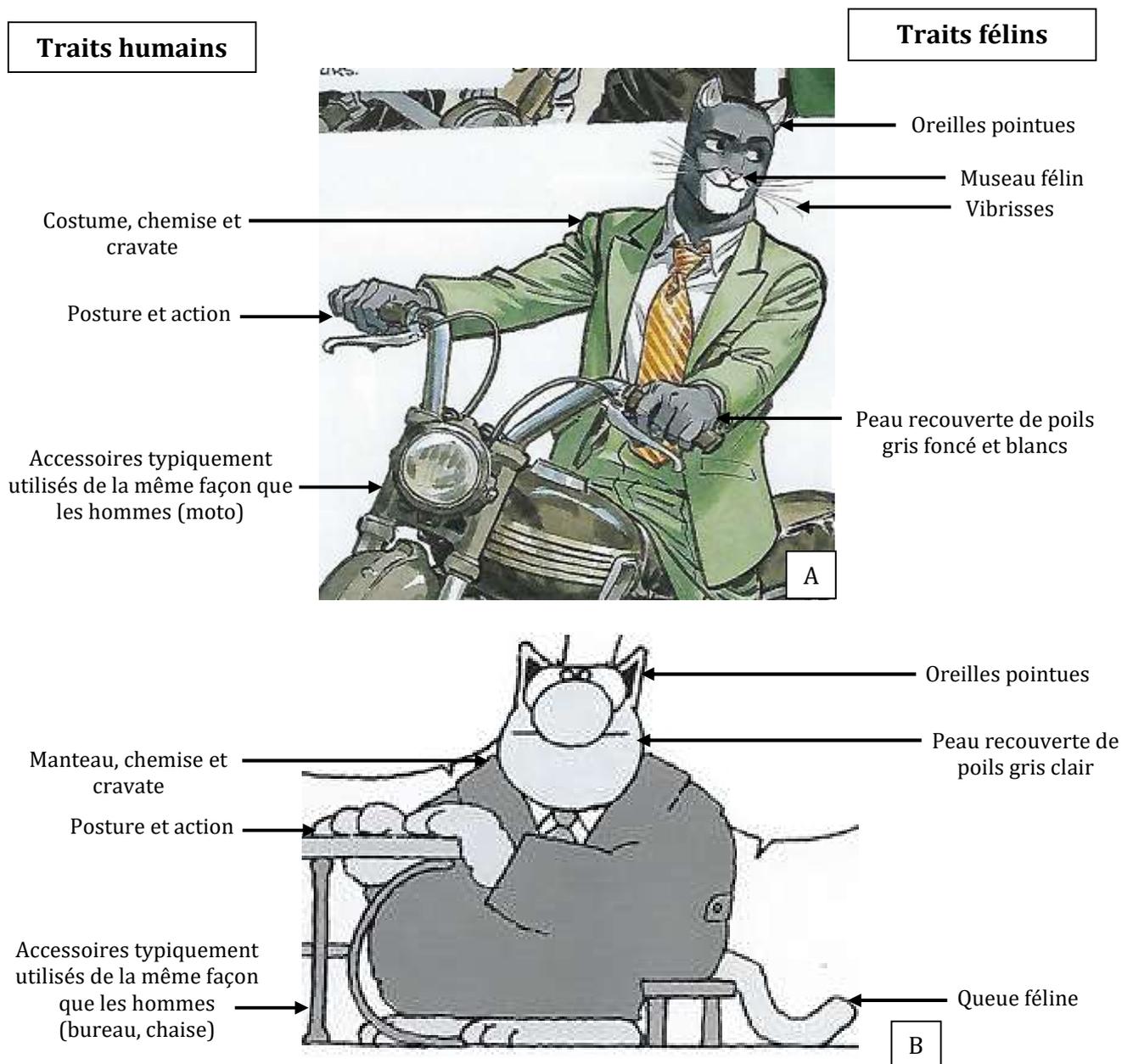


Figure 98 - La définition du chat anthropomorphe dans les bandes dessinées *Blacksad* [XIV] et *Le Chat* [XVIII]

A. Un mode de vie différent selon le degré d'anthropomorphisation du chat de bande dessinée

Pour faciliter l'étude, les chats de bande dessinée sont divisés entre les chats de bande dessinée non anthropomorphes et ceux anthropomorphes. Mais bien évidemment, chaque chat de bande dessinée a un degré plus ou moins important d'anthropomorphisation (selon qu'il se tienne debout ou non, qu'il soit habillé ou non, qu'il tienne des objets ou non).

1. Les chats non anthropomorphes

a. L'organisation et le déroulement de la journée d'un chat

Le cycle de sommeil du chat

Le chat passe 16-17 heures en moyenne par jour à dormir, ce qui constitue environ deux tiers de son temps (*Tableau 17*) [27]. Si on le qualifie souvent d'animal nocturne, cette définition n'est pas exacte puisque le chat possède en fait un mode de vie « polyphasique », c'est-à-dire qu'il alterne les phases de veille et celles de sommeil tout au long de la journée [70].

Néanmoins, il présente des pics d'activité correspondant aux moments les plus propices à la chasse de petits animaux dans la nature, au crépuscule et à l'aube. Le sommeil est primordial chez le chat et particulièrement chez le chaton, car c'est durant celui-ci que son organisme produit les hormones de croissance. Si le chaton peut dormir de nombreuses heures d'affilée, le chat adulte effectue quant à lui ses 13 à 16 heures de sommeil en plusieurs fois dans une journée, entrecoupées de périodes d'activité comme le jeu, les sorties et les repas [27]. Il a souvent plusieurs lieux de repos (*Figure 99*).

Évidemment, le temps accordé à chaque activité varie en fonction des chats, de la saison (les chats sont plus actifs à la belle saison qu'en hiver), d'une condition d'accès à l'extérieur, son âge (un vieux chat se repose plus), etc.

Le rythme alimentaire chez le chat

Le chat est un animal « grignoteur », qui apprécie de faire plusieurs petits repas par jour, y compris la nuit [33]. Ainsi, il peut revenir à sa gamelle jusqu'à 16 fois en l'espace de 24 heures, d'où l'importance de lui proposer des croquettes disponibles à volonté.

Autres activités

Le chat passe donc le plus clair de son temps à dormir et manger. Mais d'autres occupations sont essentielles à son équilibre physique et mental, comme les séances de jeu ainsi que la chasse s'il a la chance d'avoir accès à l'extérieur. Dans la nature, ces deux activités sont d'ailleurs étroitement liées et la majorité des jeux pratiqués par le chaton ont la caractéristique de simuler une activité de chasse.

Plus tard, le chat adulte continuera de les exercer puisque le comportement de jeu est essentiellement dérivé de l'instinct de chasse et constitue ainsi un déstressant naturel pour ce prédateur, tout domestiqué qu'il soit. Le jeu occupe donc en moyenne un quart de son temps, la chasse en faisant partie pour les chats qui peuvent sortir. À défaut, mettre à

disposition des jouets suspendus ou des balles faisant office de « proies » est recommandé pour son amusement et son bien-être, ainsi qu'un arbre à chat qui lui permette de sauter, se dépenser et se faire les griffes.

Le reste de la journée sera divisé entre l'exploration et le marquage du territoire, l'observation du territoire (du haut de ses points d'observation, *Figure 99*), faire ses besoins et sa toilette.

Activité	Temps
Sommeil / repos	17 heures
Sorties / chasse / jeu	4,5 heures
Faire sa toilette	1,5 heure
Alimentation	0,5 heure
Divers : faire ses besoins, observer le monde autour de lui, etc.	0,5 heure

Tableau 17 - Temps moyen de chaque activité du chat durant une journée [59]

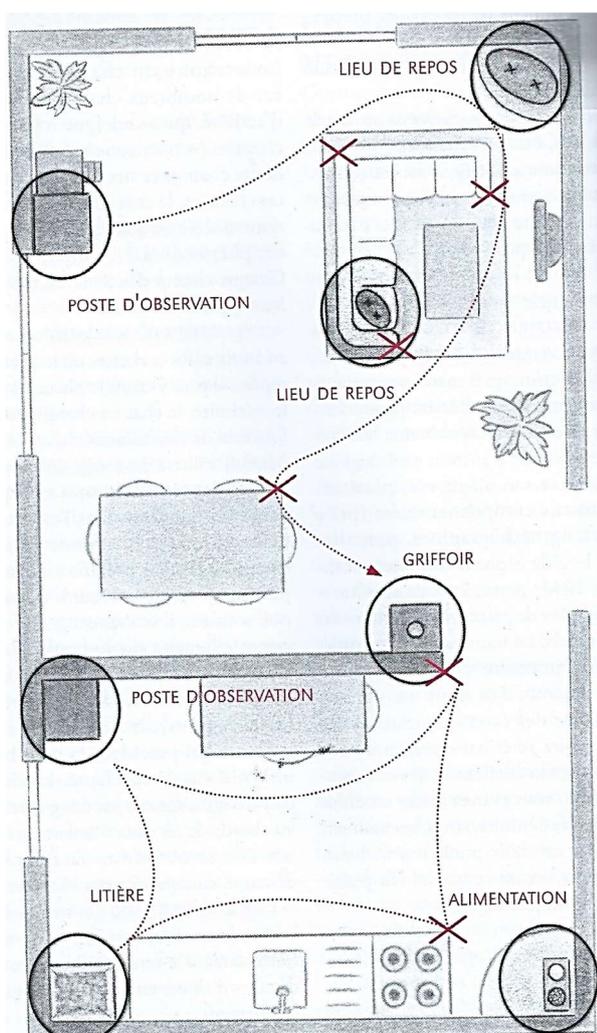


Figure 99 - Organisation du lieu de vie du chat [27]

Organisation du territoire chez le chat avec aires d'activités ○, chemins et marquage facial X

b. La représentation en bande dessinée

Le quotidien des chats non anthropomorphes est souvent assez représentatif de la vie réelle des chats : on les voit très souvent en train de dormir et manger, plus rarement en train de faire leur toilette, explorer ou jouer (Figure 100).

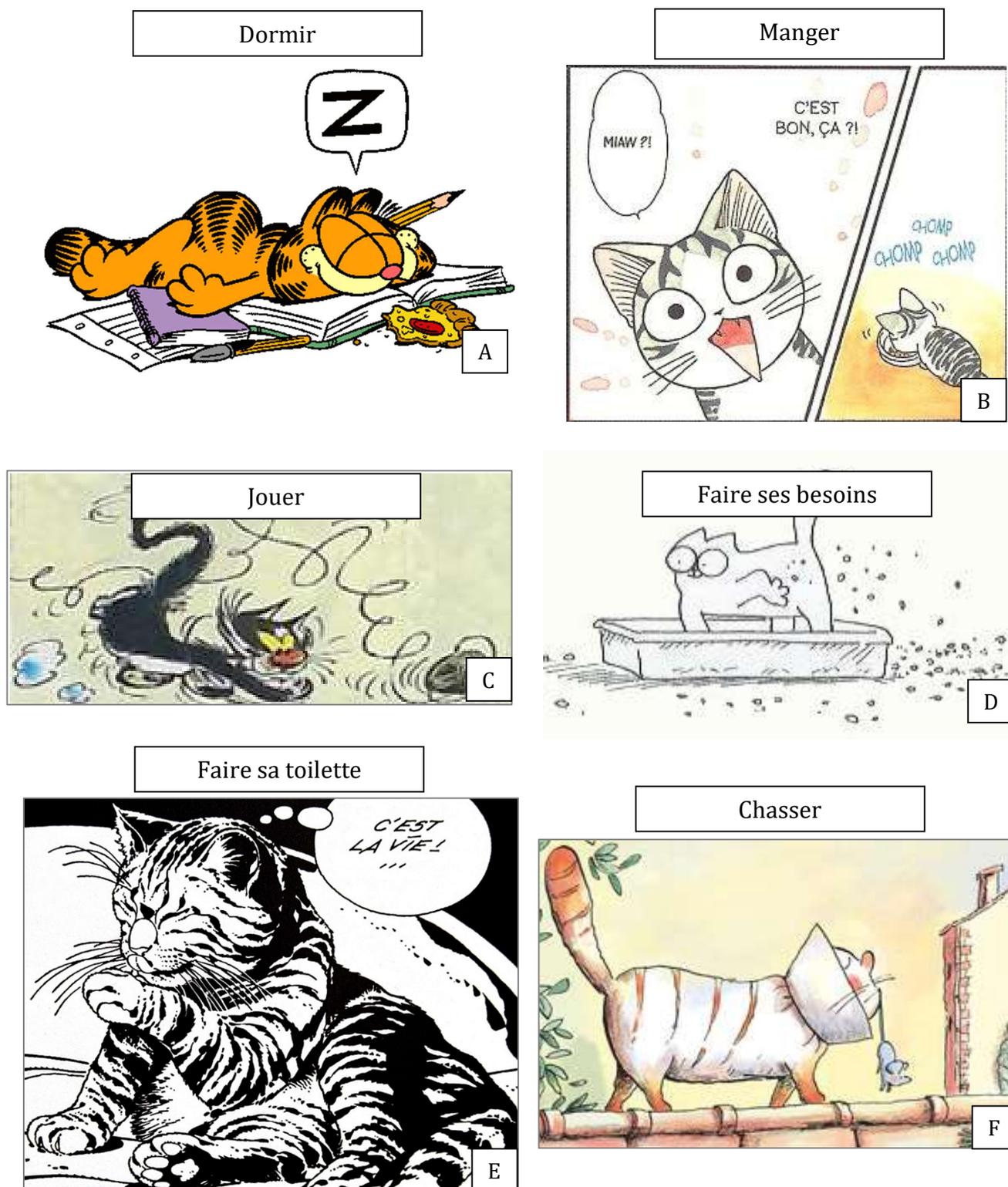


Figure 100 - Le quotidien d'un chat dans les bandes dessinées *Garfield* [XI], *Chi* [XXV], *Gaston Lagaffe* [XV], *Simon's Cat* [XLI], *Iris* [VIII] et *Pépère le chat* [III]

La BD réaliste semble très modérée quant aux capacités intellectuelles du chat. Elle le considère comme un animal mu par son instinct. Celui-ci est déterminé par des facteurs externes à l'animal (saisons, températures...) et par des facteurs internes (rythme

biologique, cycles hormonaux, patrimoine génétique) en interrelation. Il permet à l'animal de présenter un comportement bien particulier dans de nombreux domaines : sexuel, hiérarchique et social, alimentaire, etc. ayant pour but ou tout au moins permettant une sauvegarde d'un patrimoine et d'un héritage génétique. Cet instinct permet d'expliquer bon nombre de comportements (défense/attaque, protection de soi et de ses proches, recherche conditionnée d'objets ou d'individus...) et permet à l'animal d'être un personnage de BD actif.

2. Les chats anthropomorphes

Le quotidien des chats anthropomorphes est, quant à lui, calqué sur le quotidien humain, avec des loisirs tels que la peinture et la musique (*Figure 101*).



Figure 101 - Le quotidien d'un chat anthropomorphe dans la bande dessinée *Le Chat* [XVIII]

Certaines représentations anthropomorphes peuvent expliquer des gestes de propriétaires. Par exemple, voir *Le Chat* dans un lit sous la couette (*Figure 101 - C*) peut conduire les propriétaires de chat à penser que leur animal nécessite un confort qui ne suit pas toujours la conception féline. Ainsi, le propriétaire peut s'imaginer que son chat est aussi frileux que lui et l'accoutrer d'un habillement souvent plus gênant que profitable.

Cette représentation d'un chat réfléchi met en scène un chat qui se voit pourvu de facultés d'appréhension d'une situation et d'adaptation à celle-ci. Il réussit à tisser des liens logiques en appréciant le temps et l'espace de ses actions. En résumé, il analyse une situation dans son environnement et fait le choix d'une solution, utilisant pour cela son expérience personnelle. Mais si la forme de ses actes intellectuels est plus développée, la motivation n'en devient pas pour autant altruiste ou vénale mais reste dictée par des instincts primaires (*Le Chat* de Geluck conserve l'instant de prédation avec les souris, *Figure 102*).



Figure 102 - La relation proie-prédateur d'un chat anthropomorphe et d'une souris dans la bande dessinée Le Chat [XVIII]

B. Les petits bobos quotidiens du chat de BD et ses visites chez le vétérinaire

1. Blessures et soins

Dans la bande dessinée, on ne voit que des blessures physiques minimes (égratignures, hématomes, bosses, fractures) car elles sont faciles à représenter et faciles à comprendre pour le lecteur. On ne voit pas de blessures ou maladies graves plus complexes (exemple : Insuffisance Rénale Chronique, pourtant développée par 50-80 % des chats de plus de 15 ans [6]). Par exemple, lorsque *le Chat* (de Geluck) tombe de l'échelle, il se fait un hématome (*Figure 103*). Avec leurs poils, dans la réalité, il est impossible de voir la présence d'hématomes sur les chats sans tondre la zone où a eu lieu le choc.

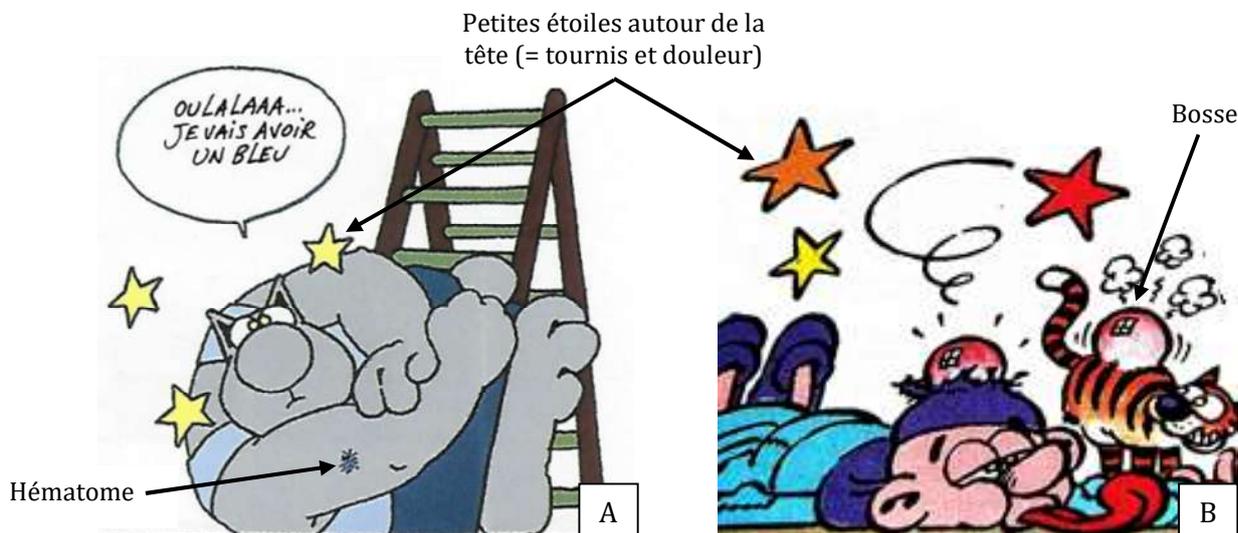
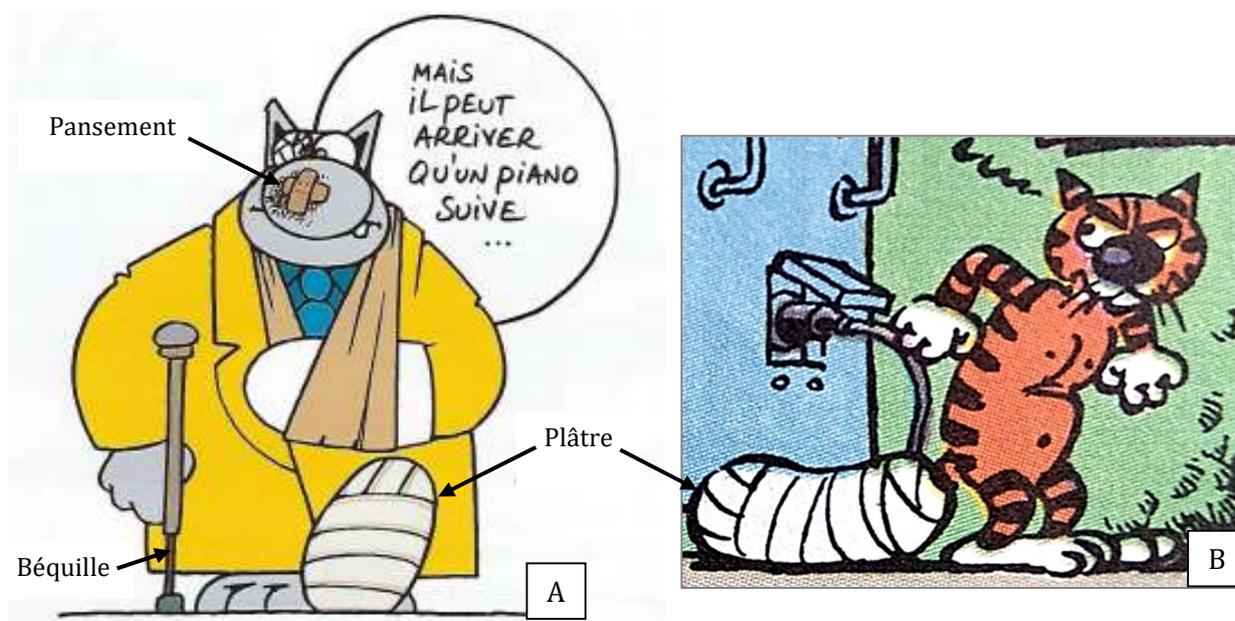


Figure 103 – Blessures récurrentes dans les bandes dessinées *Le Chat* [XVIII] et *Léonard* [XII]

Quand le personnage principal est un chat anthropomorphe, les soins qui vont être apportés sont des soins destinés aux humains (Figure 104) :

- Si le chat se fracture un os, on lui met en place un plâtre (ce qui est très rare dans la réalité, on mettra plutôt une attelle)
- Si le chat se fait une petite égratignure, un pansement en forme de « + » est collé sur la plaie. Il s'agit là d'une représentation classique en bande dessinée (comme les étoiles qui tournent autour de la tête, correspondant au tournis et à la douleur)
- On lui donne des béquilles (impossible dans la réalité)
- Et on le couche dans un lit d'hôpital (impensable dans la réalité) avec une perfusion dans la veine céphalique (c'est là un point réaliste, car poser un cathéter et perfuser un chat hospitalisé est courant en clinique vétérinaire).



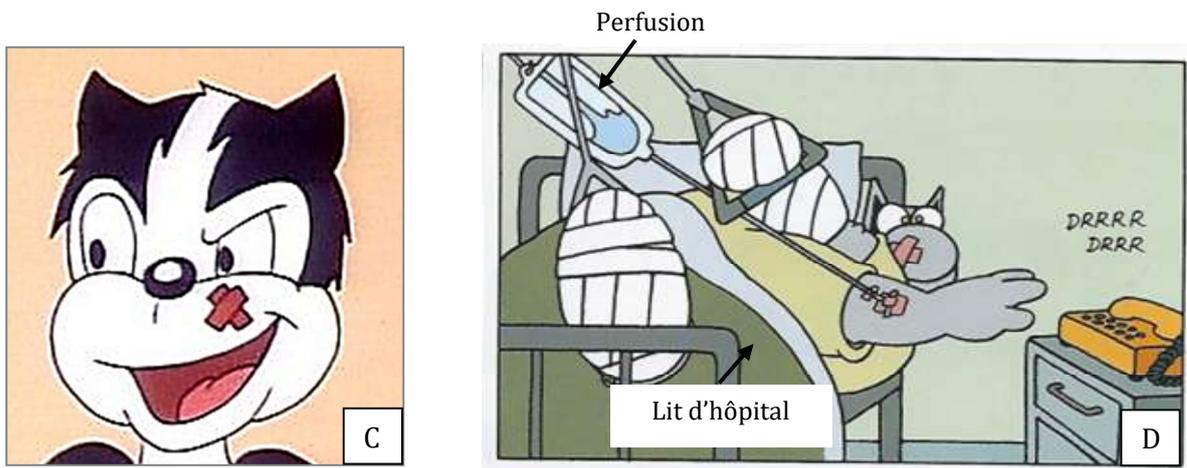


Figure 104 - Soins chez les chats dans les bandes dessinées *Le Chat* [XVIII], *Léonard* [XII] et *Pif et Hercule* [IX]

Les bandes dessinées représentant des chats « non anthropomorphes » sont bien plus réalistes en montrant par exemple les conséquences de la collerette (*Figure 105*), ustensile de soins des animaux. Fixé au cou de l'animal de façon à entourer sa tête, ce cône tronqué l'empêche de se mordre, de se lécher ou de se gratter la tête ou le cou, le temps de la cicatrisation d'une plaie.

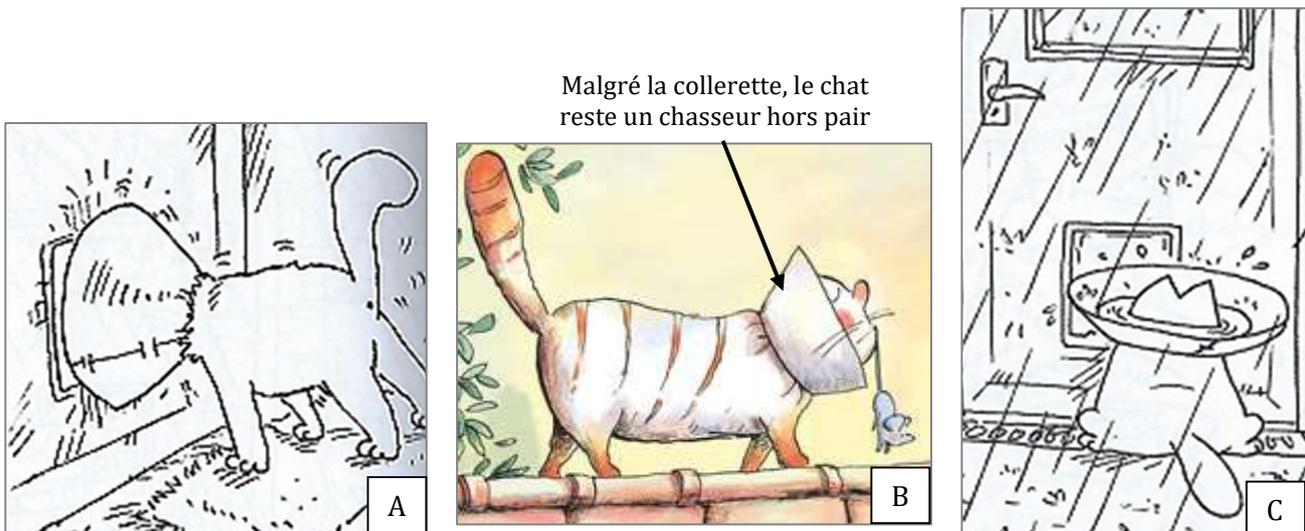


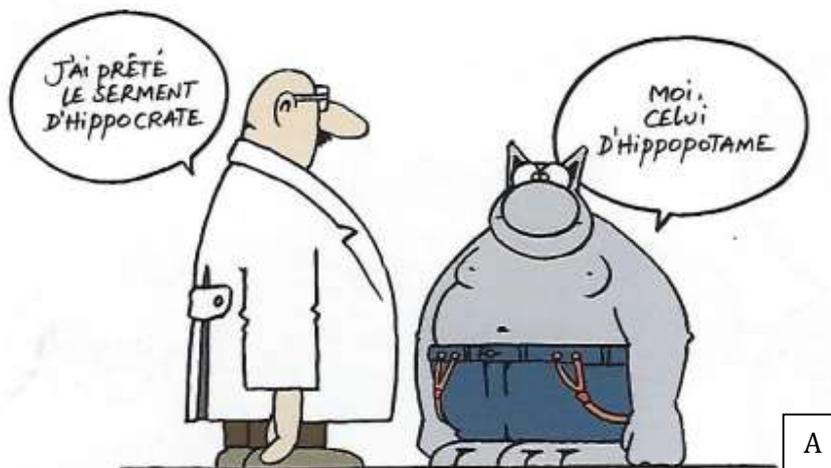
Figure 105 - Les conséquences du port de la collerette chez les chats dans les bandes dessinées *Simon's Cat* [XLI] et *Père le chat* [III]

2. Le rôle du vétérinaire

Le rôle du vétérinaire en bande dessinée est très limité, puisqu'il soigne uniquement des blessures physiques minimales (égratignures, bosses, hématomes) ou des fractures. Pourtant les fractures et petites blessures représentent un petit pourcentage des cas arrivant en clinique vétérinaire. Les propriétaires ont souvent conscience qu'il est inutile d'amener leur animal de compagnie en clinique vétérinaire pour une bosse ou un hématome. Les consultations les plus courantes en clinique vétérinaire sont des rappels de vaccins ou des stérilisations. Souvent, dans la bande dessinée, le vétérinaire est représenté

comme « un médecin pour humains » : un médecin généraliste, un ophtalmologiste ou encore un psychiatre pour animaux (*Figure 106*). Le représenter ainsi permet de varier les situations, en créant de nouvelles situations humoristiques où *Le Chat* (de Geluck), par exemple, est chez le dentiste ou chez l'ophtalmologiste, et peut ainsi nous offrir de nouveaux jeux de mots (ex : « hippocrate »).

Médecin généraliste :



Ophtalmologiste :



Psychiatre :



Figure 106 - Le vétérinaire dans les bandes dessinées *Le Chat* [XVIII] et *Titi et Gros Minet* [XVI]

Pour le propriétaire, le vétérinaire est l'interlocuteur privilégié lorsqu'il s'agit de son chat. Comme en BD, le propriétaire voit le vétérinaire en professionnel compétent, même si de plus en plus, ses capacités, ses choix thérapeutiques font l'objet de critiques, voire de plaintes.

De plus, le propriétaire considère également que son chat a horreur du vétérinaire, vu sa peur d'aller à la clinique vétérinaire (Figure 107). La fréquente comparaison du vétérinaire avec le dentiste (personnage qui a même réussi à devenir un héros de film d'horreur) résume bien l'antipathie du personnage « vétérinaire ». Fort heureusement, de plus en plus nombreux sont les maîtres ayant un bon contact avec leur vétérinaire.



Figure 107 - La représentation de la difficulté pour le maître d'emmener son chat chez le vétérinaire dans *Simon's Cat* [XLI]

Le chat est donc dépeint de diverses manières : ses particularités anatomiques, ses miaulements, ses capacités sensorielles et ses mouvements sont plus ou moins simplifiés ou caricaturés par le dessin de bande dessinée. Les auteurs peuvent jouer avec leurs personnages grâce au dessin qui leur donne une très grande liberté de création et d'interprétation.

Le chat réaliste se transforme progressivement. Des émotions proprement humaines sont données au personnage, jusqu'à devenir une créature mi-humain mi-chat qui n'emprunte à l'anatomie du chat plus que des traits particuliers. Ce chat anthropomorphe est debout, converse et présente un mode de vie typiquement humain. Mais pourquoi les auteurs dessinent-ils un chat plus ou moins modifié par rapport à la réalité ?

PARTIE III - LA SYMBOLISATION DU CHAT DANS LA BANDE DESSINÉE

Nous n'avons pas encore abordé la façon dont est représentée en bande dessinée la relation du chat aux autres : intraspécifique, interspécifique, et en particulier avec son maître. Elles seront développées ici car le symbole que porte le chat est souvent par rapport à un autre être vivant (symbole d'humour par rapport au maître qui subit les bêtises quotidiennes de son chat, symbole de tendresse en voyant son amitié avec d'autres animaux, etc.).

Attention, cette partie comporte des axes de réflexion subjectifs, des questionnements personnels comportant parfois des contre-exemples. Il s'agit donc de trouver des généralités intéressantes à exploiter.

I. Un personnage humoristique

La grande majorité des bandes dessinées traitant de personnages chats appartiennent au genre humoristique. On peut donc se demander pourquoi les auteurs de bande dessinée choisissent les chats comme vecteur d'humour. C'est peut-être notamment parce qu'on reconnaît tous des situations de notre quotidien avec eux. Tout propriétaire de chat a déjà vécu comme situation la bagarre avec son chat qui refuse de rentrer dans la cage de transport, qui met des grains de litière partout en sortant du bac à litière, qui fait sa toilette avec un manque total de pudeur en comparaison des comportements humains, qui reste longtemps à fixer un point, etc. Simon Tofield (*Simon's Cat*) et Souillon (*Maliki*) sont des auteurs dont la base humoristique de leurs ouvrages est l'illustration de ces situations quotidiennes, la représentation de ces attitudes et ces postures que nous reconnaissons tous. Nous allons voir successivement les différents travers des personnages félins qui sont mis en scène puis nous verrons que le principe même de la BD peut se mettre au service de l'humour.

A. Un personnage destructeur et désobéissant

Les auteurs représentent souvent l'insouciance des chats qui dérangent notre petit monde en y débarquant. Ils détruisent ce qui a de la valeur à nos yeux : ils renversent le bocal du poisson (*Figure 108 - A*), font leurs griffes sur l'oreiller (*Figure 108 - B*), font tomber tous les objets de la cheminée (*Figure 108 - C*), ou encore détruisent un paquet cadeau (*Figure 108 - D*). Ces destructions peuvent être dues à leur maladresse, ou parce qu'ils n'y accordent pas la même importance que nous, ou dans un but précis (faire ses griffes, attraper le poisson, etc.) ou bien même pour simplement nous rappeler leur présence.



A



B



C



D

On retrouve les multiples pattes, témoins de la rapidité de ses mouvements

Figure 108 - Les bêtises sans mauvaise intention d'un chat dans les bandes dessinées *Katz* [X], *Crapule* [XIII], *Simon's Cat* [XLI] et *Cath & son chat* [VII]

Certains auteurs vont jusqu'à représenter le chat faisant volontairement des bêtises pour embêter son maître, par vengeance après avoir été grondé ou par pure malice, comme dans *Katz* de Del et Ian Dairin ou *Le Chat* de Geluck (Figure 109).



Figure 109 - Les bêtises avec mauvaise intention d'un chat dans les bandes dessinées *Katz [X]* et *Le Chat [XVIII]*

B. Un personnage glouton

Un trait d'humour souvent utilisé dans la bande dessinée est l'obsession des chats pour la nourriture. Nombreux sont les chats qui ont, dans la vraie vie, cette obsession pour la nourriture. Cela se traduit par le fort taux d'obésité dans les pays développés. L'obésité est un excès de tissu adipeux corporel, résultant d'un bilan énergétique positif, et qui peut avoir un effet négatif sur la santé. C'est l'affection nutritionnelle la plus fréquemment rencontrée chez le chat : entre 11,5 et 39 % des chats sont obèses selon les études [33]. Elle est favorisée par différents facteurs, comme la stérilisation, la suralimentation, la sous-estimation de l'état corporel du chat par le propriétaire, l'âge du chat - de 2 à 8 ans - le manque d'activité physique et la vie en appartement.

A travers ses BDs, Jim Davis met régulièrement en scène la passion de Garfield pour les lasagnes. Et on s'amuse des dessins de Simon Tofield (*Figure 110*) car on reconnaît facilement nos chats qui peuvent hurler durant des heures dès que leur gamelle est vide, même s'ils ont le ventre plein, par simple gourmandise.

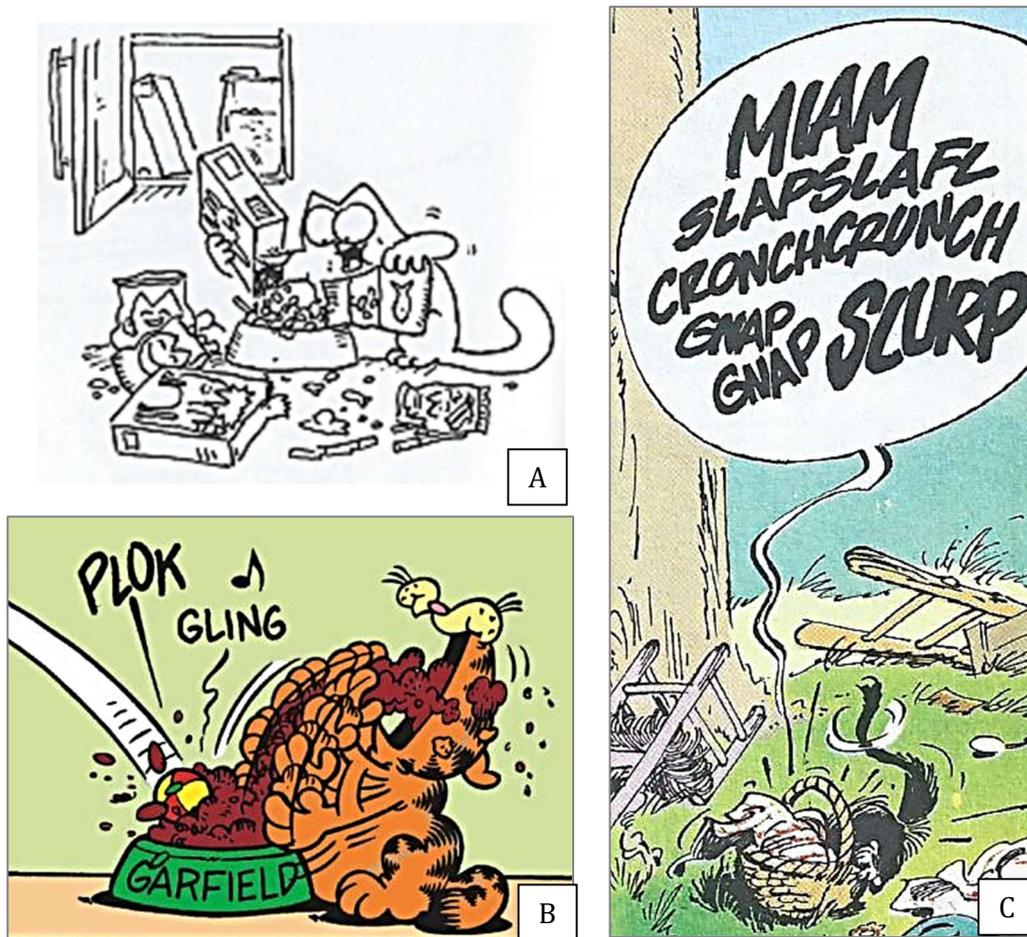


Figure 110 - La glotonnerie du chat dans les bandes dessinées *Simon's Cat* [XLI], *Garfield* [XI] et *Gaston Lagaffe* [XV]

La caricature du chat glouton peut aller jusqu'à le représenter faisant un croc-en-jambe pour faire tomber son maître et manger sa ration plus vite (Figure 111). Grâce à la liberté qu'offre le dessin, l'auteur peut exagérer ces situations afin de nous surprendre et nous amuser.



Figure 111 - Le chat dans *Simon's Cat* va jusqu'à agresser son maître pour dévorer sa gamelle de pâtée plus rapidement [XLI]

Le chat de bande dessinée est d'ailleurs souvent représenté comme un voleur de poisson (Figure 112).

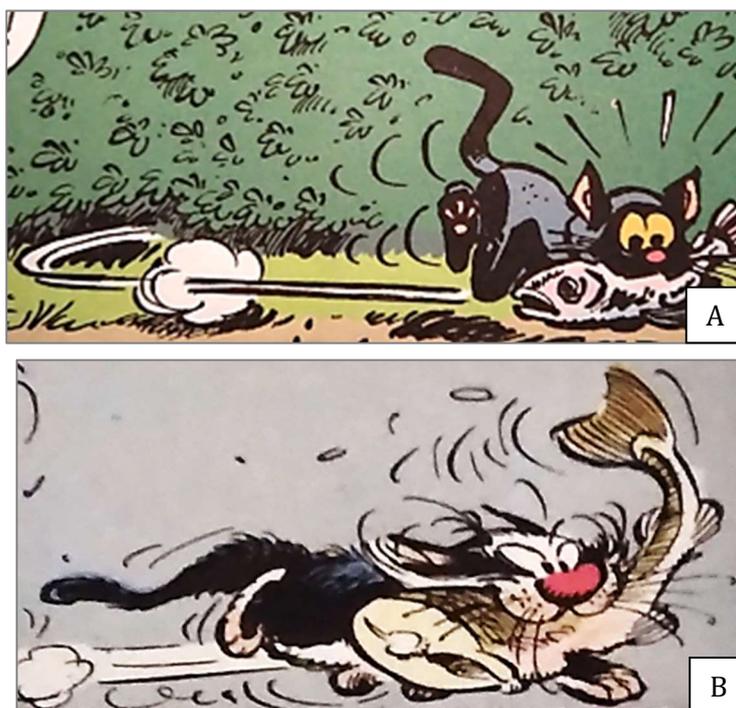


Figure 112 - Le vol de poisson par les chats dans les bandes dessinées *Boule et Bill* [XXXVI] et *Gaston Lagaffe* [XV]

C. Un personnage « idiot » aux comportements et réactions étranges

Dans *Maliki* (de Souillon), les chats sont des personnages secondaires au cœur de la BD car ils l'enrichissent par leurs comportements amusants. Tout propriétaire reconnaît ses propres chats dans leur attitude : attendre sans bouger durant longtemps, regarder dans le vide durant des minutes entières sans bouger, craindre des choses que l'œil humain ne semble pas voir (ombres, bruits...), etc. (Figure 113). Cette réaction nous fait rire car la réaction du chat est exagérée devant l'absence totale de danger dans l'environnement.



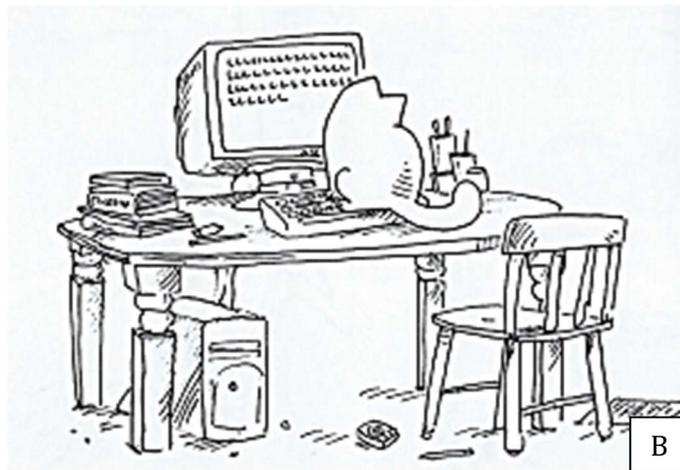


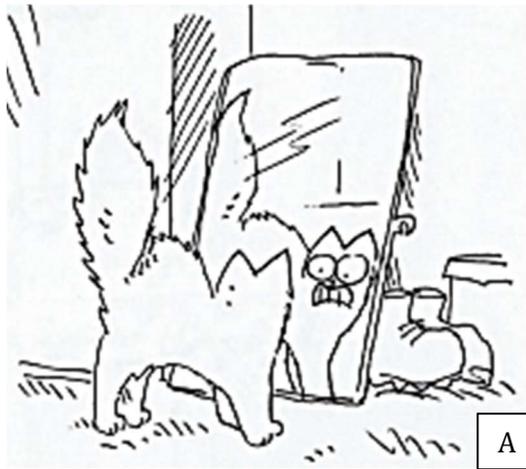
Figure 113 - Les comportements « étranges » pour nous, lecteurs humains, des chats dans les bandes dessinées *Maliki* [XXXIX] et *Simon's Cat* [XLI]

On est également amusés du manque de pudeur de ses animaux, par rapport à notre propre pudeur (Figure 114).



Figure 114 - Le manque de pudeur du chat dans les bandes dessinées *Maliki* [XXXIX], *Simon's Cat* [XLI] et *Crapule* [XIII]

Ce qui nous fait rire, c'est qu'on perçoit ces personnages félines comme des idiots, ayant des réactions primaires, non réfléchies. Les auteurs illustrent par exemple souvent la peur des chats pour leur reflet dans le miroir, ne comprenant pas qu'il s'agit d'eux-mêmes (Figure 115).



A



B

Figure 115 - Le chat de *Simon's Cat* est perçu par le lecteur comme un personnage idiot [XLI]

D. Le principe de la bande dessinée au service de l'humour



Pour appuyer le genre humoristique, l'auteur Geluck par exemple utilise même parfois le principe de la bande dessinée (une suite de cases racontant une histoire) pour nous faire sourire (Figure 116, Figure 117 et Figure 118). Cette utilisation surprend le lecteur qui est tout à coup mis face au principe de la bande dessinée, le faisant sortir de sa lecture en se rappelant ce qu'il est en train de lire.

Figure 116 - L'utilisation du principe de la bande dessinée dans la BD humoristique *Le Chat* [XVIII]

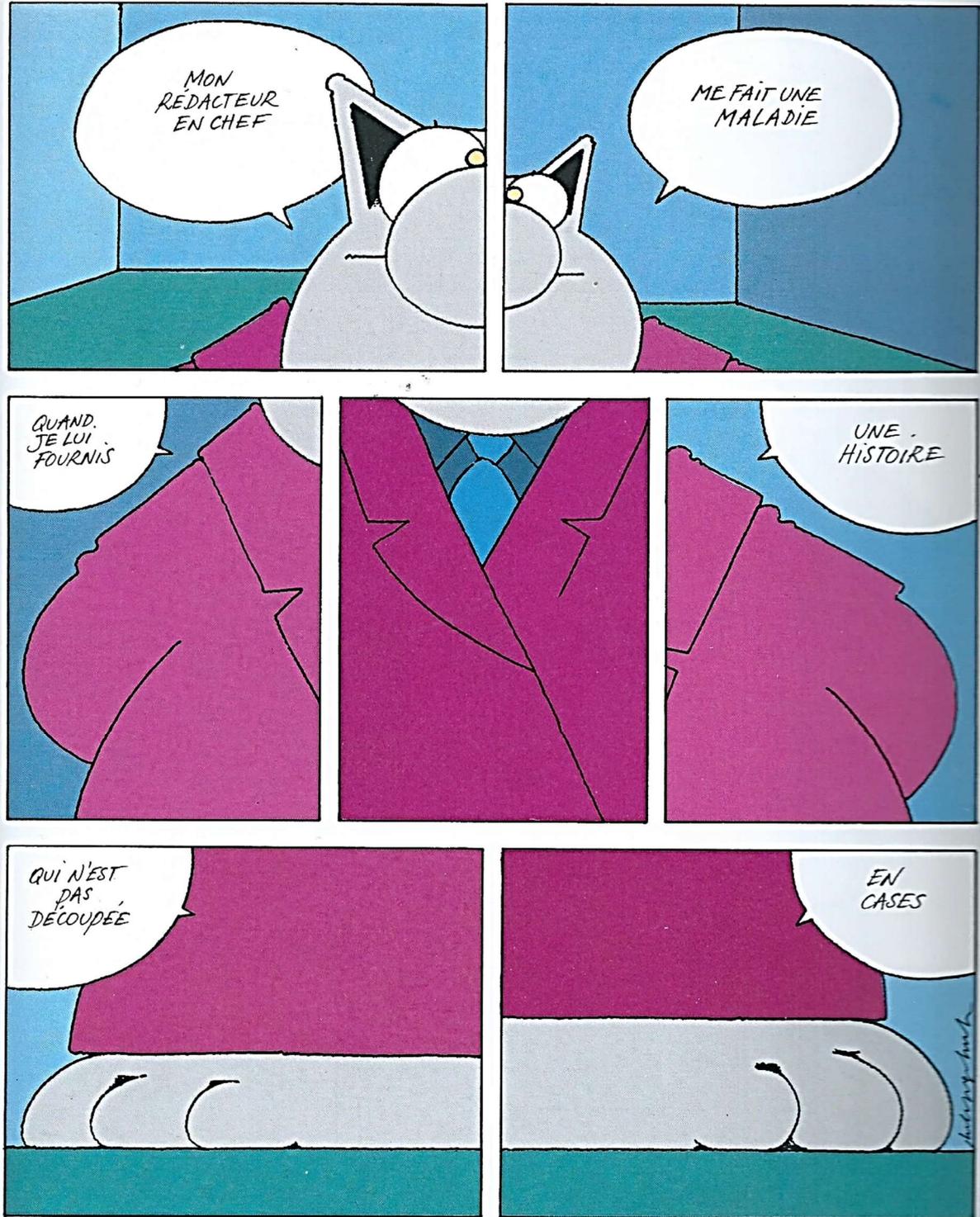


Figure 117 - L'utilisation du principe de la bande dessinée dans la BD humoristique Le Chat [XVIII]

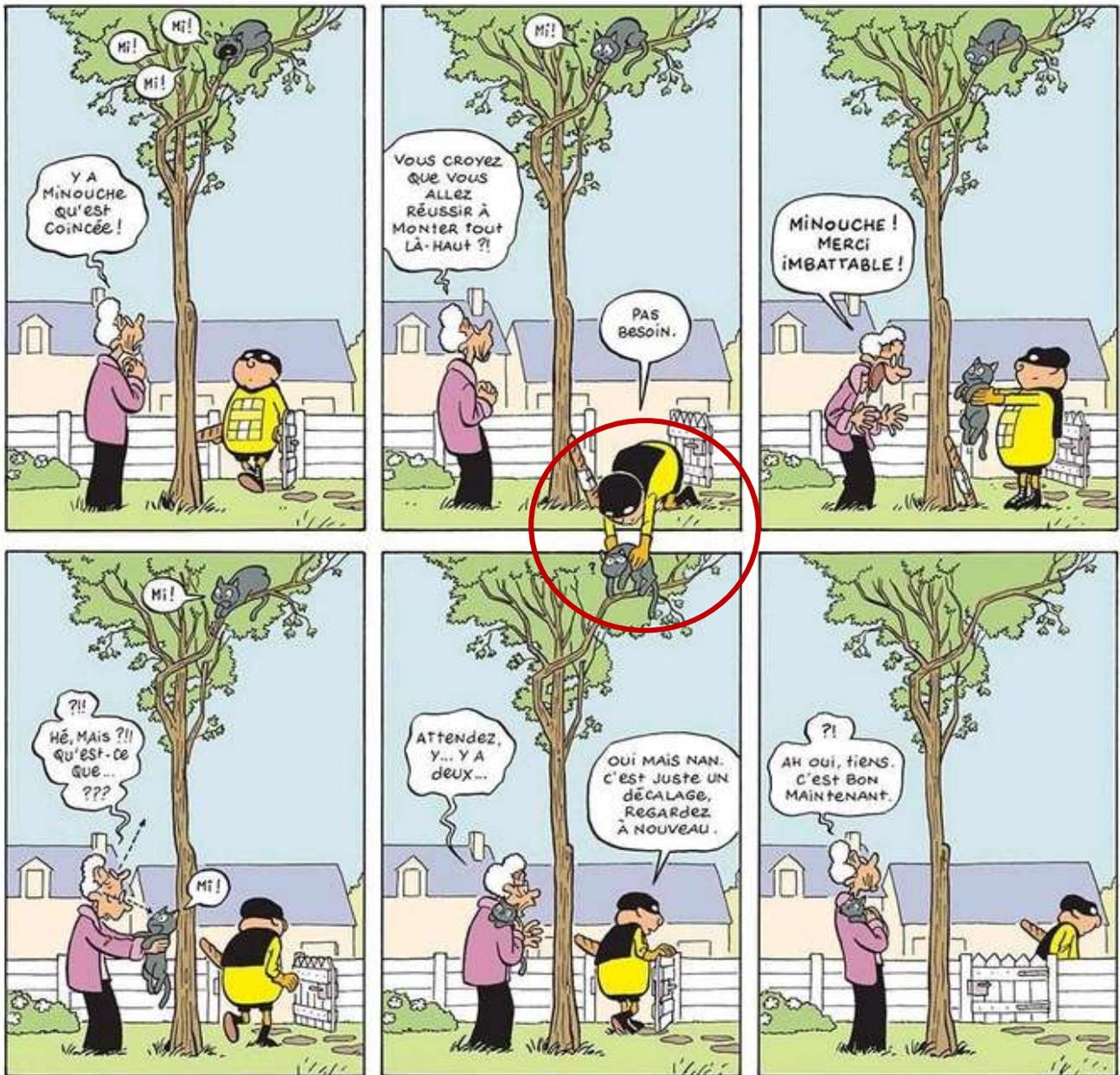


Figure 118 - L'utilisation du principe de la bande dessinée dans la BD humoristique *Imbattable* [XXIV]

II. Un personnage sage et intelligent

A. L'intelligence, la sagesse et la perspicacité du chat de bande dessinée

Le chat est souvent perçu par l'humain comme un animal calme et paisible. Il passe en effet une grande partie de sa journée assis ou couché (*Partie II - VII. A. 1.*). On peut alors penser qu'il est un animal sage, intelligent, car il peut nous donner l'impression qu'il passe beaucoup de son temps à contempler son environnement, à réfléchir et méditer.

Dans les bandes dessinées, les auteurs mettent de temps en temps en scène l'intelligence dont leur personnage félin peut faire preuve pour arriver à ses fins. Dans *Simon's Cat* (de Simon Tofield), le chat est capable de se suspendre à la branche et imiter une mangeoire à oiseaux pour attraper l'oiseau (*Figure 119*).

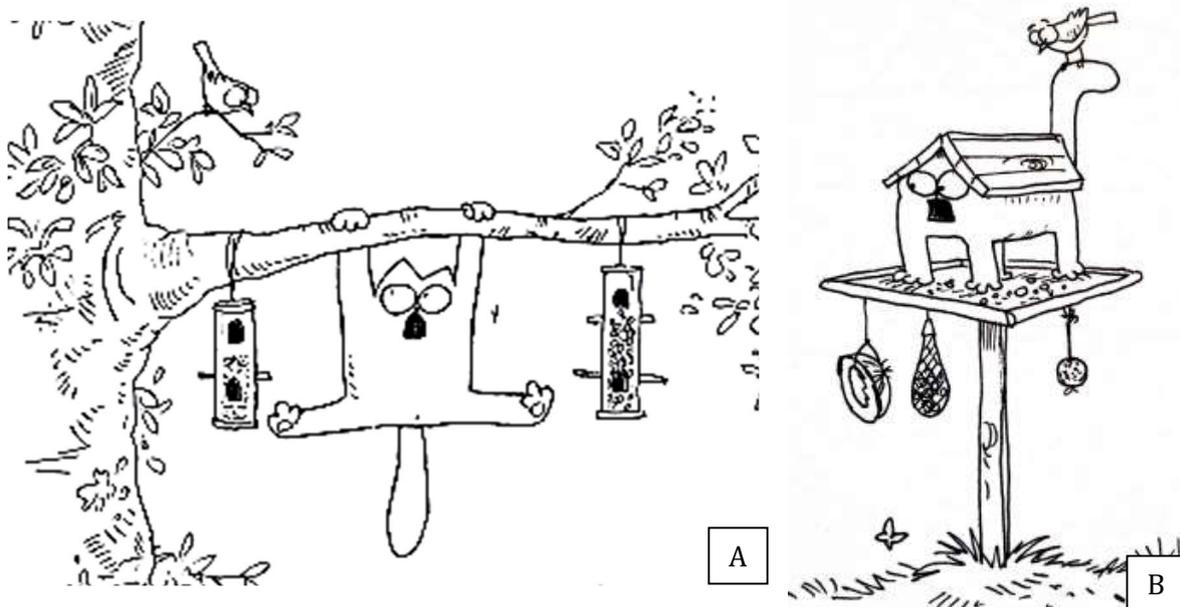
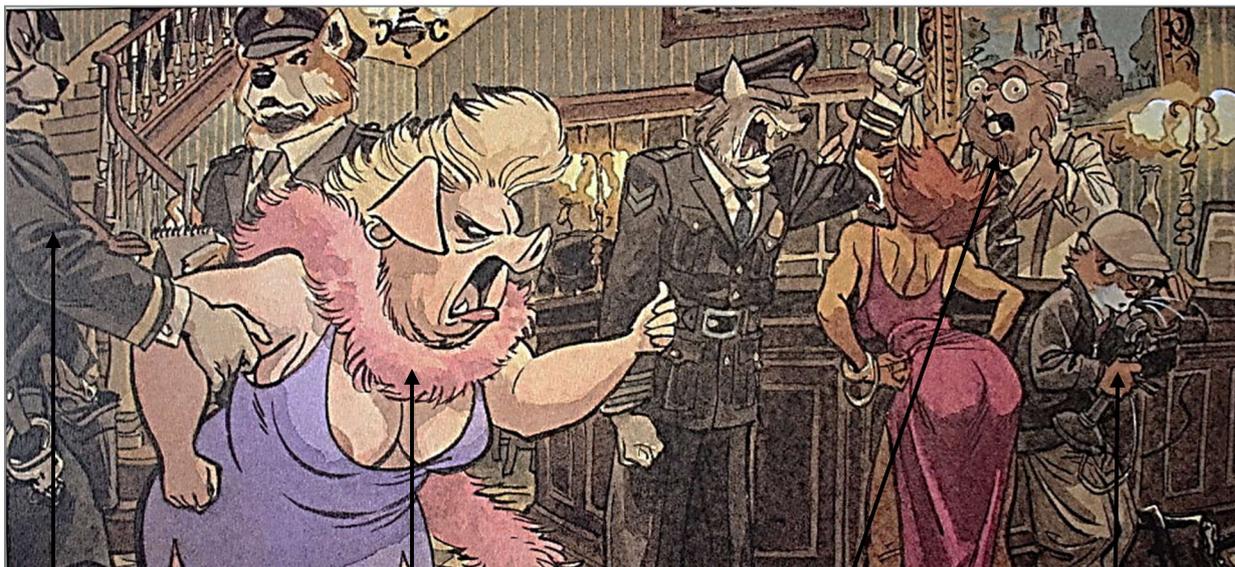


Figure 119 - L'intelligence du chat de *Simon's Cat* pour arriver à ses fins [XLI]

Les auteurs vont même jusqu'à créer à partir du chat un personnage détective résolvant des énigmes et élucidant des crimes, dans *Blacksad* de Juanjo Guarnido. Dans cette série de BD, tous les personnages sont représentés par des animaux d'espèces différentes. Ils collent à leur rôle à travers des stéréotypes : les méchants de l'histoire sont représentés par le crocodile, le loup, l'ours blanc, le serpent (des animaux en haut de la chaîne alimentaire, des prédateurs), le maire est un lion (« le lion est le roi de la jungle » [51]), son ami journaliste qui fouine dans tous les coins à la recherche d'information est une fouine, le barman en surpoids et sale est un cochon, etc. (*Figure 120*).



Policiers
= Loups et renards

Prostituée
= Truie

Réceptionniste mal voyant
= Taupe

Journaliste
= Fouine

Figure 120 - L'univers animalier dans *Blacksad* de J. Guarnido [XIV]

On peut s'interroger sur le fait d'avoir choisi le chat comme personnage principal symbole d'intelligence et de sagesse et poser diverses hypothèses :

- Parce que c'est l'animal qu'on rencontre le plus dans nos foyers (avec le chien) et que la plupart des gens y sont sensibles et l'aiment ;
- Parce que devant le comportement indolent et oisif du chat, les processus d'identification, de communication, entre deux animaux d'espèces différentes (humain *versus* chat), peuvent conduire le lecteur à imaginer une réflexion au moins contemplative du chat plutôt qu'une perte de temps pure et dure ;
- Parce que, comme les chats de l'Égypte ancienne, on ressent une certaine sagesse et intelligence provenant de ces animaux de compagnie, à travers leur comportement, le plus souvent calme et paisible ;
- Parce que le chat a un instinct de pisteur, à l'affût, comme un détective ;
- Parce que les croyances populaires et superstitions ont longtemps véhiculé, au travers de l'histoire, une connexion particulière du chat avec un monde invisible ou incompréhensible (univers magique ou mystique, *Partie I - II. B.*) ;
- Parce que ces animaux présentent une très grande capacité d'adaptation à leur environnement, y compris lorsque celui-ci est peu attrayant ou hostile, par exemple les quartiers populaires de New York (*Figure 121*) dans lesquels évoluent des chats de gouttière. On retrouve également cette organisation en horde de chats dans un univers citadin dans le dessin animé *Les Aristochats* de Walt Disney Film réalisé par Wolfgang Reitherman (1971) [75], qui met en scène une bande de chats musiciens de jazz.



Figure 121 - L'environnement dans *Blacksad* de J. Guarnido [XIV]

B. Ironiser la philosophie

L'évolution ultime, que franchissent certains auteurs, est d'admettre que le chat pense. Nous sommes à présent bien éloignés des limites que la science reconnaît à l'esprit animal (quoique la pensée animale soit reconnue par quelques scientifiques comme Jean-Luc Guichet [38]), de même que d'entendre le chat parler comme les humains est grotesque pour les biologistes, il est pour le moins novateur de l'imaginer penser comme l'humain. Mais en BD, le chat peut faire preuve de relativisme, de prise de conscience du monde qui l'entoure, de lui-même et de sa vie. Il perçoit sans peine ces notions que nous considérons comme humaines : la mort tout d'abord (pour Buffon, la différence entre l'animal et l'humain est que ce dernier sait qu'il est destiné à mourir [50]) mais aussi le bonheur, l'humour (le rire est le propre de l'humain), la morale, le Bien et le Mal, toutes ces notions qualifiées d'humaines. Comme tout personnage principal, il fait le choix de sa vie, non plus motivé par les seules pulsions animales instinctives, mais bien par « autre chose » c'est-à-dire une conscience. Sorti de son carcan biologique, le chat à son tour cherche le sens de la vie.

La bande dessinée dépasse ces bornes et déraisonne en présentant un chat debout qui pense à la mort. Tout cela ne tient que par l'accord tacite entre lecteur et auteur de basculer ensemble dans un monde imaginaire. L'auteur peut ainsi se permettre d'ironiser la philosophie, de la rendre plus accessible au lecteur à travers l'humour (*Figure 122*) en détournant des citations comme « Je pense donc je suis » de René Descartes [23].



Figure 122 - Ironiser la philosophie dans la bande dessinée *Le Chat* [XVIII]

C. Vulgariser la religion

Le Chat du rabbin (de J. Sfar) est une bande dessinée dont le personnage principal est un chat qui décrypte et analyse la religion juive. On en apprend beaucoup sur cette religion : les rituels, les croyances, etc. en suivant le quotidien de ce chat. Les chats et les rabbins ne forment pas un couple classique dans la tradition juive, et le mot « chat » n'apparaît pas une seule fois dans le texte biblique. Utiliser le regard du chat est ainsi une façon de faire un pas de côté pour regarder la réalité différemment.

Le Chat du rabbin est un retour dans l'Algérie des années 30 où cohabitent des juifs, des chrétiens et des arabes. Le chat se joue alors de l'intolérance et de la xénophobie en imitant certains discours (Figure 123). Il postule qu'appartenir à une religion fait que certains s'accorde le droit d'être xénophobe et de faire preuve d'une violence verbale envers autrui (« casse-toi »). Ceux-là même tentent à tout prix de protéger leurs biens matériels (« ma maison », « mon lait » dont les pronoms possessifs sont soulignés dans la bande dessinée).

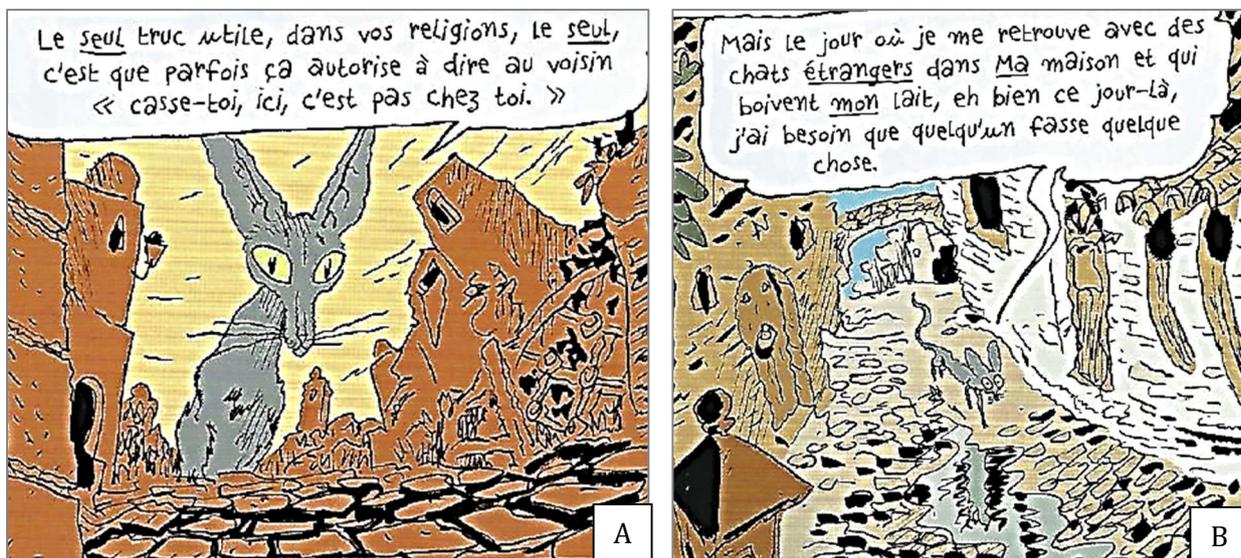


Figure 123 - Les notions de tolérance dans *Le Chat du rabbin* de J. Sfar [XXXVII]

Le Chat du rabbin ne se moque pas des religions, ni des juifs, ni des rabbins, ni de personne, mais tient la position de critique face à toutes les dérives et les déviances de l'humain. Nous ne sommes pas dans « tout le monde est gentil et beau », mais dans tout le monde a la capacité de penser, de réfléchir, de s'interroger, de trouver de nouveaux chemins de vie, de chercher à construire un monde plus doux et plus tranquille, plus ouvert et plus tolérant.

À travers l'humour de Joann Sfar, la notion de vérité est remise en question. Les différents personnages en soulignent le danger et le leurre, sa manipulation et son utilisation idéologique. On est ainsi face à un chat qui s'interroge sur l'existence d'un dieu (Figure 124 - A), cherche des preuves (Figure 124 - B et Figure 124 - C), se questionne sur les raisons des choix que ce dieu fait, et l'existence d'un destin (Figure 124 - D).

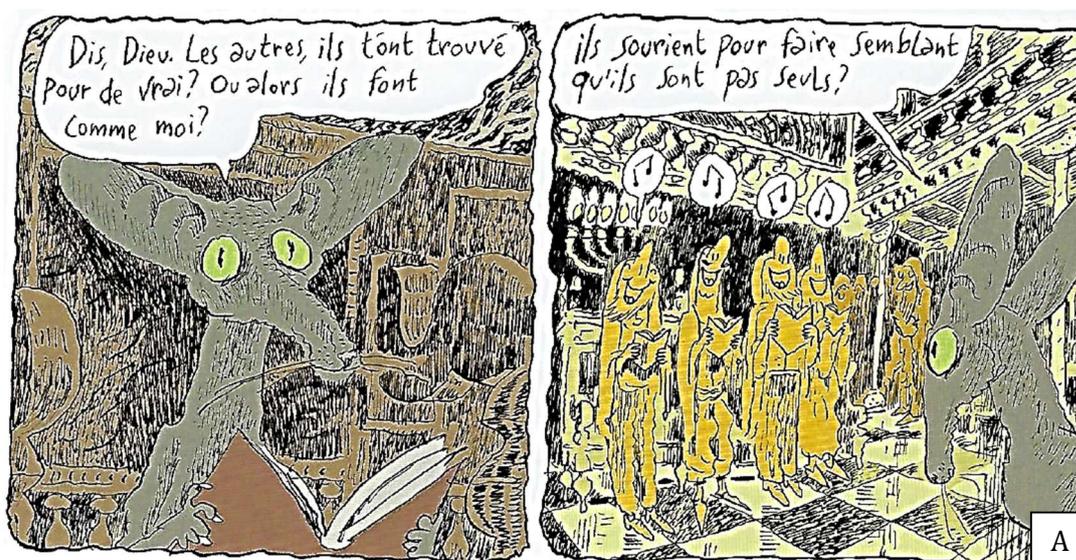




Figure 124 - Les questionnements du chat sur la religion juive (existence d'un dieu, d'un destin et d'un ordre naturel) dans *Le Chat du rabbin* de J. Sfar [XXXVII]

Le chat postule ce que pense le « Dieu des juifs » (qu'il veut décourager les humains, qu'il les pousse à ne pas se convertir au judaïsme, qu'il est embêté par les juifs). Il acquiert la parole le jour où il dévore le perroquet de sa maîtresse, et devient alors capable de pousser sa maîtresse dans ses retranchements en lui posant toute sorte de questions. La réponse de sa maîtresse est très souvent de lui demander de se taire, de ne pas croire qu'il

peut prétendre savoir ce que pense ce dieu (Figure 125 - A). On est ainsi face à une humaine qui ne veut pas s'interroger et remettre en question le monde dans lequel elle vit, ce qui contraste avec le chat, et nous pousse donc à comprendre qu'il est important, et même nécessaire, ce toujours se poser des questions et ne pas croire détenir la vérité. Le chat joue souvent à tourmenter ainsi sa maîtresse, en la poussant à être curieuse vis-à-vis de la religion (Figure 125 - A) ou le rabbin du rabbin en lui faisant croire qu'il est Dieu pour voir sa réaction (Figure 125 - B).



Figure 125 - Pousser les humains dans leurs retranchements concernant la religion juive dans *Le Chat du rabbin* de J. Sfar [XXXVII]

Ce chat, follement amoureux de sa maîtresse et constamment à la recherche de câlins, est vivant, sautillant, dansant. Il est simple, honnête, mais jaloux (Figure 126), parfois naïf mais toujours plein de bon sens. On s'attache à ce chat qui se tait parfois par ignorance, par prudence ou par respect des anciens, jusqu'au jour où l'on s'aperçoit que les anciens peuvent, certes, être sages et savants, mais qu'ils restent néanmoins humains, fragiles, avec leurs peurs, leurs désirs, leurs frustrations, leur bêtise et leurs colères et qu'ils peuvent aussi être prisonniers de leur propre fermeture d'esprit et devenir de simples perroquets de la tradition, sans confrontation à la modernité, aux changements sociaux, technologiques, philosophiques et politiques.



Figure 126 - La jalousie envers les chiens du *Chat du rabbin* de J. Sfar [XXXVII]

III. Un personnage attendrissant et affectueux

A. Le lecteur se projette dans une relation tendre avec le chat

Comme vu précédemment, le chat possède de nombreuses qualités : la douceur de sa fourrure, sa grâce, la volupté de ses mouvements. Il découle donc de cet animal un réconfort pour les humains, ainsi qu'une certaine vulnérabilité et fragilité de ce petit être. Dans *Gaston Lagaffe* de Frankin ou *Simon's Cat* de Simon Tofield, on ressent beaucoup de tendresse et d'amour du chat, qui apporte de la douceur à l'histoire et au personnage de Gaston ou de Simon (Figure 127). Cette tendresse tranche parfois avec toutes les bêtises que les chats peuvent provoquer en débarquant dans notre petit monde calme (Figure 128).



A



B

Figure 127 - Les marques d'affection du chat pour son maître dans les bandes dessinées *Gaston Lagaffe* [XV] et *Simon's Cat* [XLI]

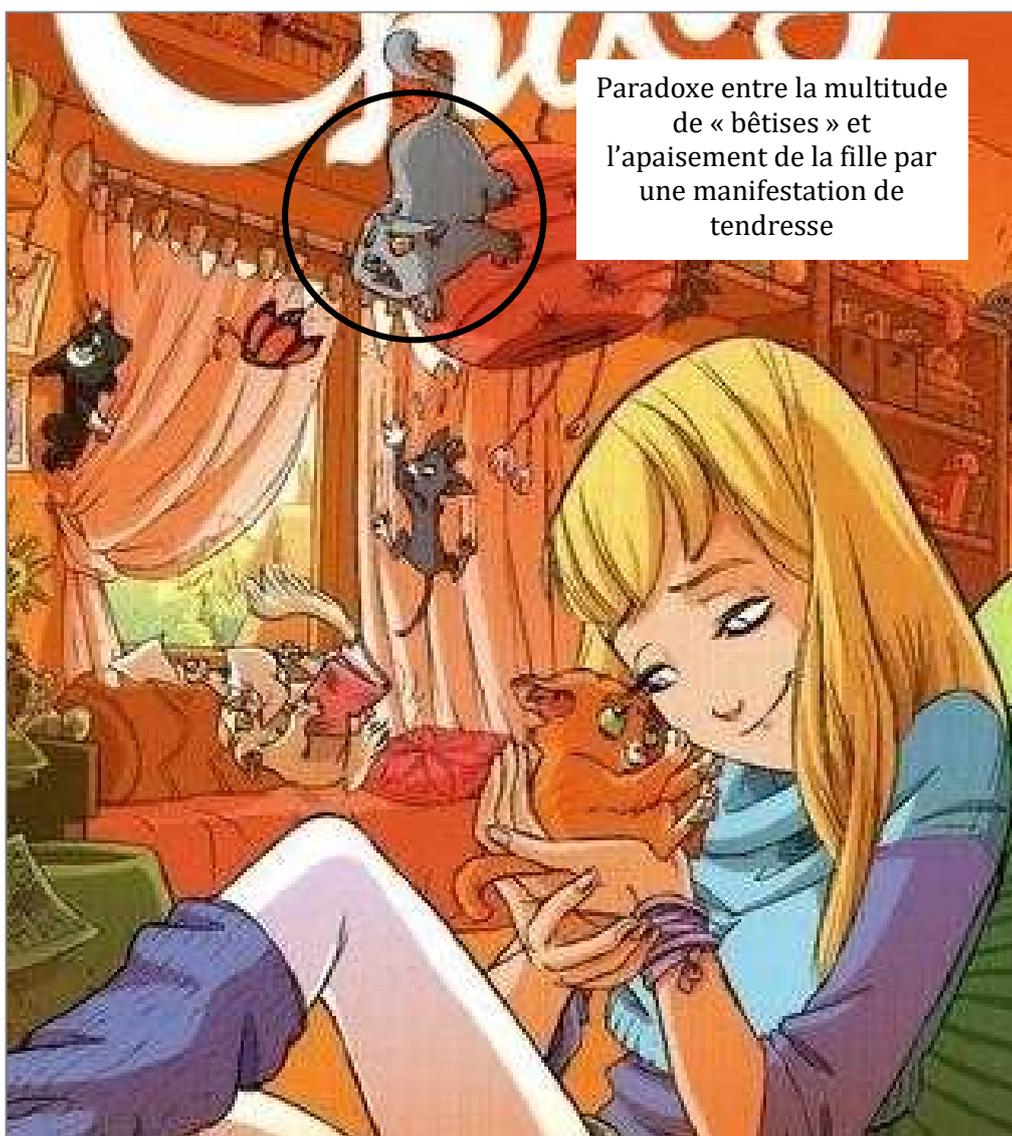


Figure 128 - La relation affectueuse entre le chat et sa maîtresse dans *Chats!* [IV]

1. Établissement d'une relation affectueuse et d'égal à égal entre le chat et l'humain

La nécessité pour l'auteur de dessiner son personnage debout semble découler de la volonté d'en faire un personnage à égalité avec les humains. La taille est en effet un élément important de la relation de dominance entre le maître et son chat. Dans *J'veux pas oublier mon chat* de Troubs (Figure 129), ayant quasiment la même taille que l'enfant, le chat devient plus qu'un animal de compagnie, il devient un véritable interlocuteur à part entière pouvant converser face à face. Enfin, les personnages de *Blacksad* de J. Guarnido ou *Le Chat* de Geluck, de taille humaine, deviennent des personnages principaux reconnus comme tels par leur entourage de fiction comme par le lecteur. Les voir se mettre à quatre pattes semblerait même choquant.

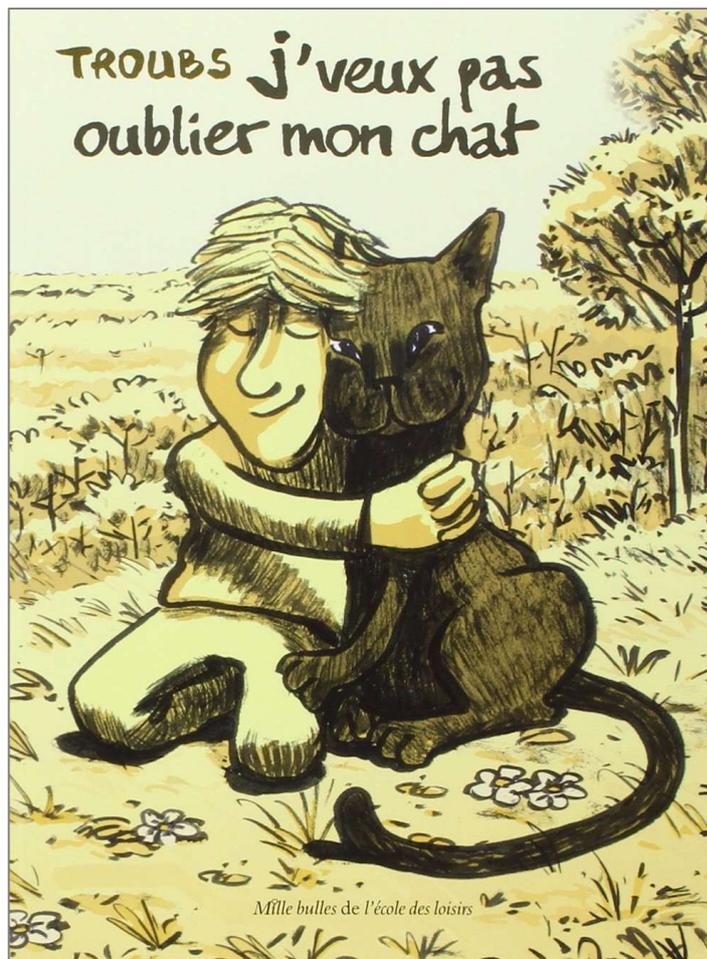


Figure 129 - Taille égale entre le chat et son maître dans la bande dessinée *J'veux pas oublier mon chat* [XLIV]

Encore une fois, la BD semble proche des désirs des maîtres qui ne cherchent bien souvent qu'une relation humaine avec leur chat (Figure 130). Dans *Le Chat du rabbin* (de J. Sfar), la jeune fille cherche en son chat l'affection qu'elle ne peut obtenir d'un humain, n'étant pas encore mariée. Dans *Le Petit Spirou* (de Tome et Janry), Spirou recherche dans son chat un complice de jeu, un autre petit garçon pour jouer. Les maîtres attendent en effet de leur compagnon sentiments et compréhension, présence et amitié, mais refusent « en échange » les comportements animaux de celui-ci : personne en effet n'accepte naturellement que son chat lui renifle avec insistance les parties intimes...



Figure 130 - La recherche d'un ami ou d'un aimé dans la relation chat-maître dans les bandes dessinée *Le Chat du rabbin* [XXXVII] et *Le Petit Spirou* [XLII]

Le chat de BD comprend bien souvent son maître. Cela en fait le confident parfait du héros, lui permettant logiquement d'exprimer à voix haute ses opinions, ses plans, ses sentiments. Plus que d'informer le lecteur, cette relation renforce l'importance du chat en tant qu'être, bien plus que par sa simple utilité physique qui ne fait de lui qu'une sorte

d'objet. Il lie amitié avec le héros et partage ses aventures, son vécu, ce qui renforce leurs liens.

Les BD comiques proposent bien souvent un personnage félin qui discute avec les humains. Plus qu'un confident, ce chat devient un interlocuteur. Il quitte son sous-rôle félin pour prendre celui, ambigu, d'un personnage humain à part entière. Le chat qui parle ne se contente pas d'écouter le héros, il prend part à la discussion, exprime son point de vue et fait évoluer celui du héros. Il agrmente ainsi une dialectique plus dynamique et plus vivante, plus distrayante pour le lecteur. Mais il se prête également aux conflits avec son maître qui n'existent que peu (désobéissance) quand il ne s'exprime pas. La relation chat/humain est plus riche, plus tourmentée, plus prenante, comme dans *Le Chat du rabbin* (de J. Sfar), où le chat entre souvent en contradiction avec sa maîtresse sur des questions de société, religion et politique.

Le chat se retrouve donc être un ami, un personnage moral qui vit avec son maître. Mais quelquefois la limite est floue. L'auteur dévie rapidement, transformant le chat en enfant de son maître ou en frère de celui-ci. Même s'il se dissimule sous l'apparence d'un chat, ce personnage est bien un membre de la famille et parfois plus : la seule famille du héros. Pour ces aventuriers de BD célibataires et sans attaches parentales, le chat est bien souvent le remplaçant. Libérant le héros des contraintes de la vie réelle, il représente ainsi l'unique société d'un humain seul en mal de compagnie.

À force d'humaniser la relation, certains propriétaires peuvent créer des relations de hiérarchie déstabilisantes pour l'animal et ce uniquement parce qu'ils ne comprennent pas les schémas relationnels du chat et s'imaginent que le chat, comme en BD, tisse les mêmes relations que les humains entre eux. Comme pour le cadre de vie, le propriétaire décide des relations du chat, quitte à perturber celui-ci en lui imposant un code humain. Encore une fois, le chat se retrouve à la difficile place d'un enfant auquel on autorise ou non ses relations, mais le chat, lui, ne deviendra jamais un humain en grandissant. Le propriétaire recrée ainsi un mode de vie à son chat plus commun à la BD ou à ses propres critères qu'à des exigences félines strictes.

2. Établissement de relations « sociales » entre le chat et d'autres animaux

Pour toucher la sensibilité du lecteur, les auteurs mettent également souvent en scène le chat et sa relation aux autres animaux. On peut voir par exemple sur la *Figure 131* la relation amicale entre le chat de Gaston, la souris, le poisson et la mouette, ou encore la relation amicale entre le chat de Simon et le hérisson. On assiste parfois même à des relations amoureuses interspécifiques (ex : entre le chat de Léonard et la souris). Ces situations sont pour la plupart bien évidemment impossibles dans la réalité, mais on aime voir ces relations touchantes et improbables.



Figure 131 - La relation touchante entre les chats et d'autres animaux dans les bandes dessinées *Gaston Lagaffe* [XV], *Simon's Cat* [XLI] et *Léonard* [XII]

B. L'auteur veut rendre le méchant de l'histoire moins effrayant

Dans la BD des *Schtroumpfs* (de Franquin), Azraël, le chat du méchant Gargamel, confère à son maître un peu d'humanité. Même si leur relation est parfois conflictuelle (*Figure 132*), il nous permet de plus facilement nous identifier à Gargamel en le voyant ainsi accompagné d'un animal que nous admirons et aimons tous, un animal que les enfants associent d'habitude au héros de l'histoire et auquel ils confèrent tendresse et affection. Gargamel fait ainsi moins peur au jeune lecteur dans cette bande dessinée destinée aux enfants que s'il avait été un humain seul. Il nous paraît plus humain, avec ses faiblesses et avec un besoin de combler sa solitude par ce lien avec son animal de compagnie. Il devient ainsi plus accessible et ses desseins plus compréhensibles.



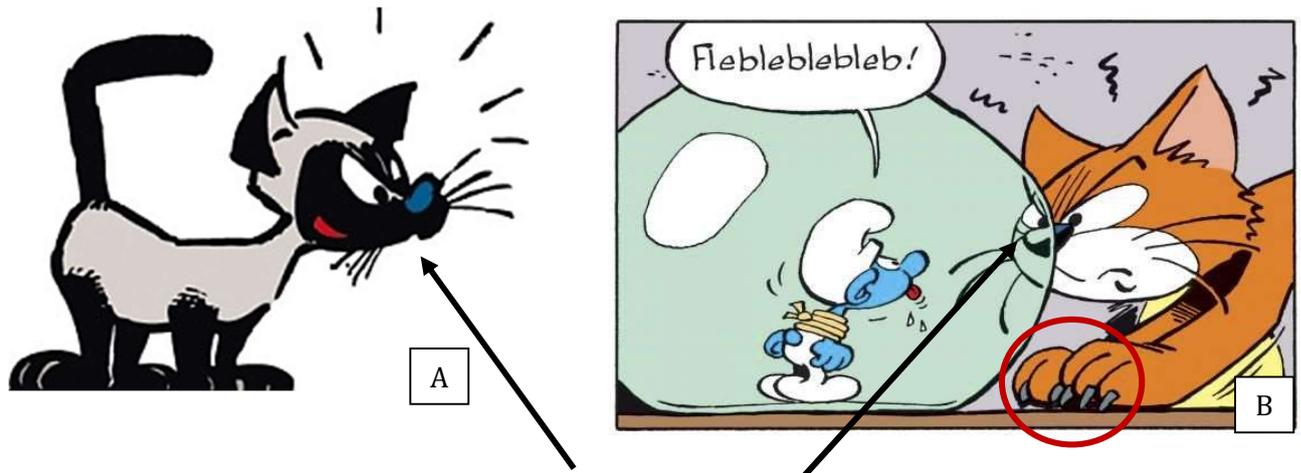
Figure 132 - Rendre le méchant moins effrayant grâce à un chat dans la bande dessinée *Les Schtroumpfs*

[XXXIII]

IV. Un personnage mauvais et haïssable

A. Dans une bande dessinée humoristique

Il est classique dans les bandes dessinées pour enfants que, quand le personnage principal est un animal ou ressemblant (le chien Bill, le canard Donald, les Schtroumpfs, etc.), son ennemi soit un chat (*Figure 133*), ce qui permet de marquer le contraste et rendre le personnage principal encore plus sympathique et héroïque, car le chat présente cette dualité de comportement, à la fois câlin et doux, à la fois un prédateur agressif capable de nous griffer ou nous mordre la main lorsqu'une caresse s'éternise sur son dos.



Sourcils froncés et griffes, associés à la représentation du méchant de l'histoire, agressif et colérique



Caractéristiques félines :

oreilles pointues, museau, poils bruns, obésité, etc.

Caractéristiques humaines :

vêtements, cigare, position debout

Figure 133 - Le chat en personnage méchant dans les bandes dessinées *Boule et Bill* [XXXVI], *Les Schtroumpfs* [XXXIII] et *Donald* [II]

Dans les bandes dessinées, la relation conflictuelle entre le chat et le chien est souvent utilisée (*Figure 134*), car elle est le reflet d'un contraste et d'une distance entre ces deux mammifères qui sont nos animaux de compagnie préférés et qui, la plupart du temps, ne s'entendent pas dans la vraie vie (d'où l'expression « s'entendre comme chien et chat », expression traduite du latin "*Amici ut canis et catus*", dans *Proverbiorum vulgarium libri tres*

de Charles de Bovelles [20]). Néanmoins, dans des BD comiques avec un univers léger, même l'ennemi « chat » garde un côté attachant en raison de la persistance, voire de l'exagération par l'auteur des traits félins (robes, attitudes, maladresse, embonpoint).



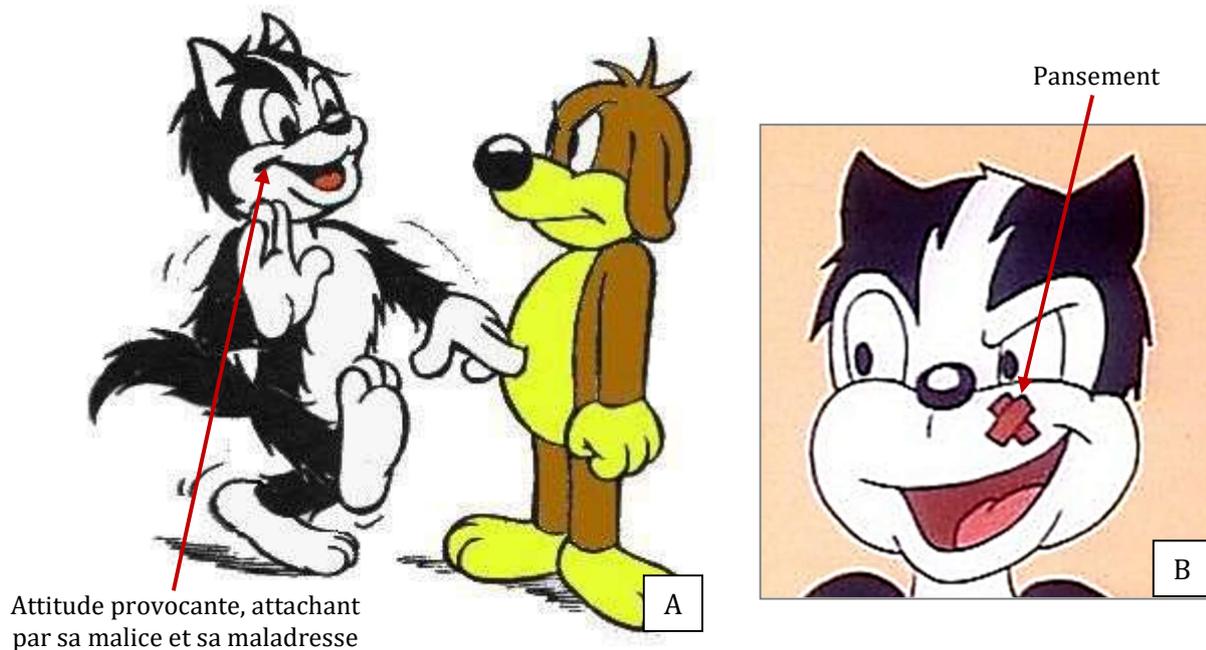
Figure 134 - La relation conflictuelle entre le chat et le chien dans les bandes dessinées *Boule et Bill* [XXXVI] et *Simon's Cat* [XLI]

Cette concurrence entre nos deux mammifères préférés est souvent mise en scène (Figure 135) :



Figure 135 - La préférence des chats par rapport aux chiens d'après certains personnages dans la bande dessinée *Maliki* [XXXIX]

Même dans les bandes dessinées où les deux compères sont égaux et résolvent ensemble des situations (dans *Pif et Hercule* de José Cabrero Arnal par exemple), le chat a le mauvais rôle (ici : Hercule). C'est celui qui se met toujours dans le pétrin, qui est vicieux et bagarreur (il est d'ailleurs toujours représenté avec des pansements en croix sur la joue gauche, Figure 136), alors qu'ici, Pif, le chien, est un personnage intelligent, astucieux, qui résout les problèmes.



Attitude provocante, attachant par sa malice et sa maladresse

Figure 136 - Le mauvais rôle du chat lorsqu'il est le compère d'un chien dans la bande dessinée *Pif et Hercule* [IX]

Dans la réalité, un chat peut avoir un comportement fuyant, à tendance solitaire et peut se mettre en colère très rapidement lorsqu'on l'embête, contrairement au chien qui est, de manière générale, toujours très amical avec son maître, le suit partout, ne s'énerve pas facilement. C'est probablement cette différence de caractères qui fait que les auteurs de bandes dessinées représentent très souvent le chien comme le personnage héroïque et le chat comme un être vicieux et méchant, en contraste l'un avec l'autre.

Néanmoins, dans *Garfield* de Jim Davis, le chien Odie n'a pas la figure de chien de policier droit et intelligent de Pif (Figure 137). Il est au contraire présenté comme naïf et passablement idiot. Il reste néanmoins le personnage gentil du duo chat/chien car bien que Garfield soit le principal protagoniste, il est aussi un tyran domestique égoïste et cynique avec son maître Jon et avec Odie. Il est aussi un voleur, un destructeur de biens et, à l'occasion, un criminel.

On voit donc que dans ces duos chat/chien, le chat semble avoir toujours le mauvais rôle, alors que le chien est soit un personnage intelligent et lucide, soit un personnage idiot et naïf, mais tient en tout cas le beau rôle.



Contraste entre la joie d'Odie et le dégoût de Garfield

Figure 137 - La relation entre Garfield et Odie [XI]

Il est courant dans les bandes dessinées utilisant des animaux de représenter les aventures de deux compères, et très souvent l'un des deux est un chat, et lorsque le deuxième compère n'est pas un chien, c'est très souvent une proie (oiseau, souris). Le chat joue en très grande majorité ce mauvais rôle dans les aventures de deux compères (*Figure 138*), celui de prédateur voulant dévorer le canari Titi dans *Titi et Gros Minet* (de Friz Freleng) ou la souris Jerry dans *Tom et Jerry* (de Barbera). Est alors mis en valeur le caractère machiavélique du chat : plein de mauvaises intentions, il ruse et joue à torturer ses proies.

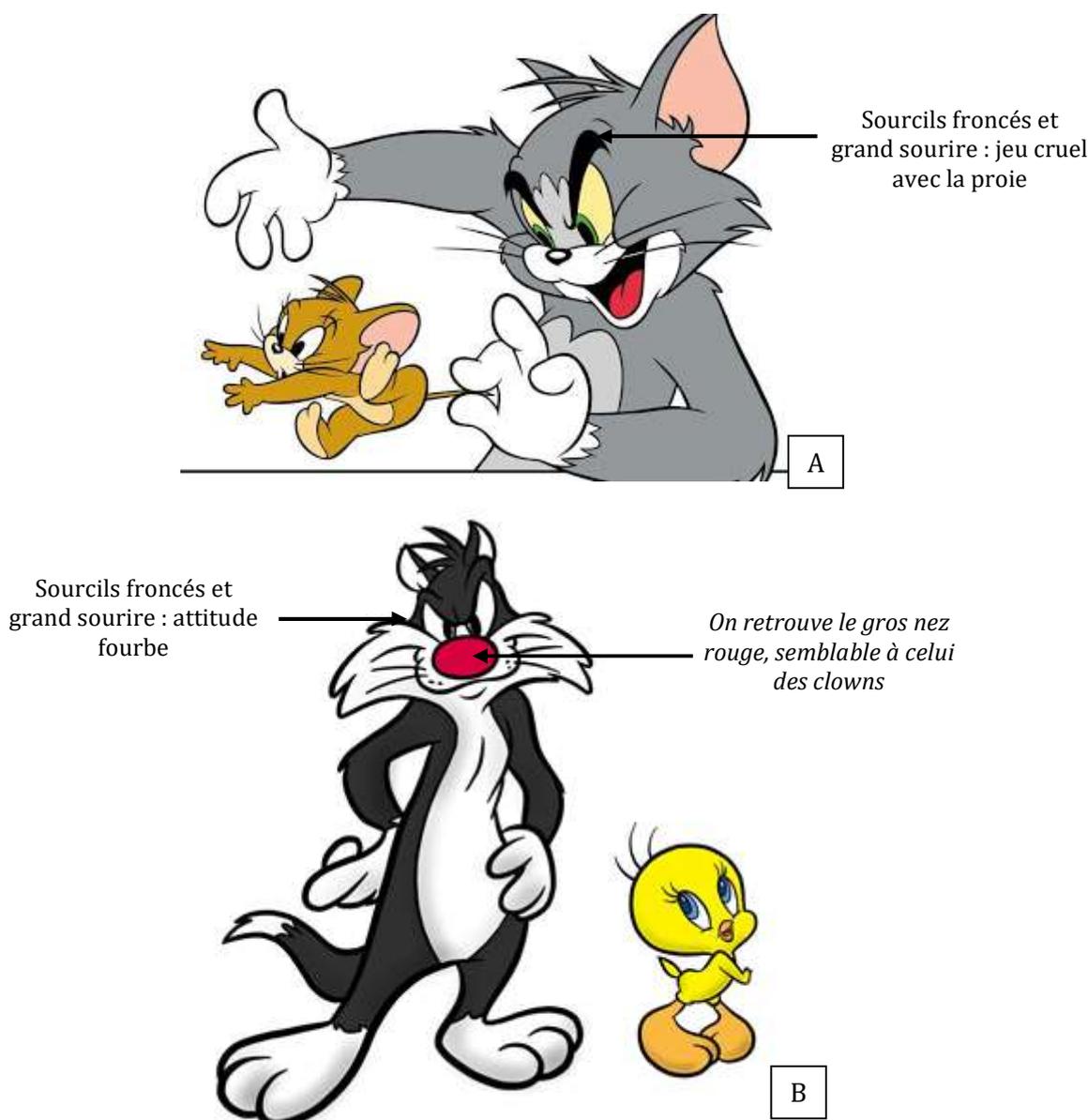


Figure 138 - Le chat prédateur dans les bandes dessinées *Tom et Jerry* [I] et *Titi et Gros minet* [XVI]

B. Dans une bande dessinée sérieuse

Dans la bande dessinée allemande *Maus*, Art Spiegelman transpose le récit autobiographique de son père dans un univers animalier, où les nazis sont représentés par des chats et les juifs par des souris. Les animaux sont stylisés et atteignent une valeur de symbole. Ce type de dessin a pour intérêt de faire ressortir les quelques traits utiles à

l'objectif fixé. On peut en effet noter le dessin minimaliste du chat sur la couverture de *Maus* (Figure 139) avec quelques traits pour accentuer une éventuelle ressemblance avec Adolf Hitler (mèche et moustache), alors que le dessin des souris est beaucoup plus travaillé, notamment le regard et les cernes sous les yeux.

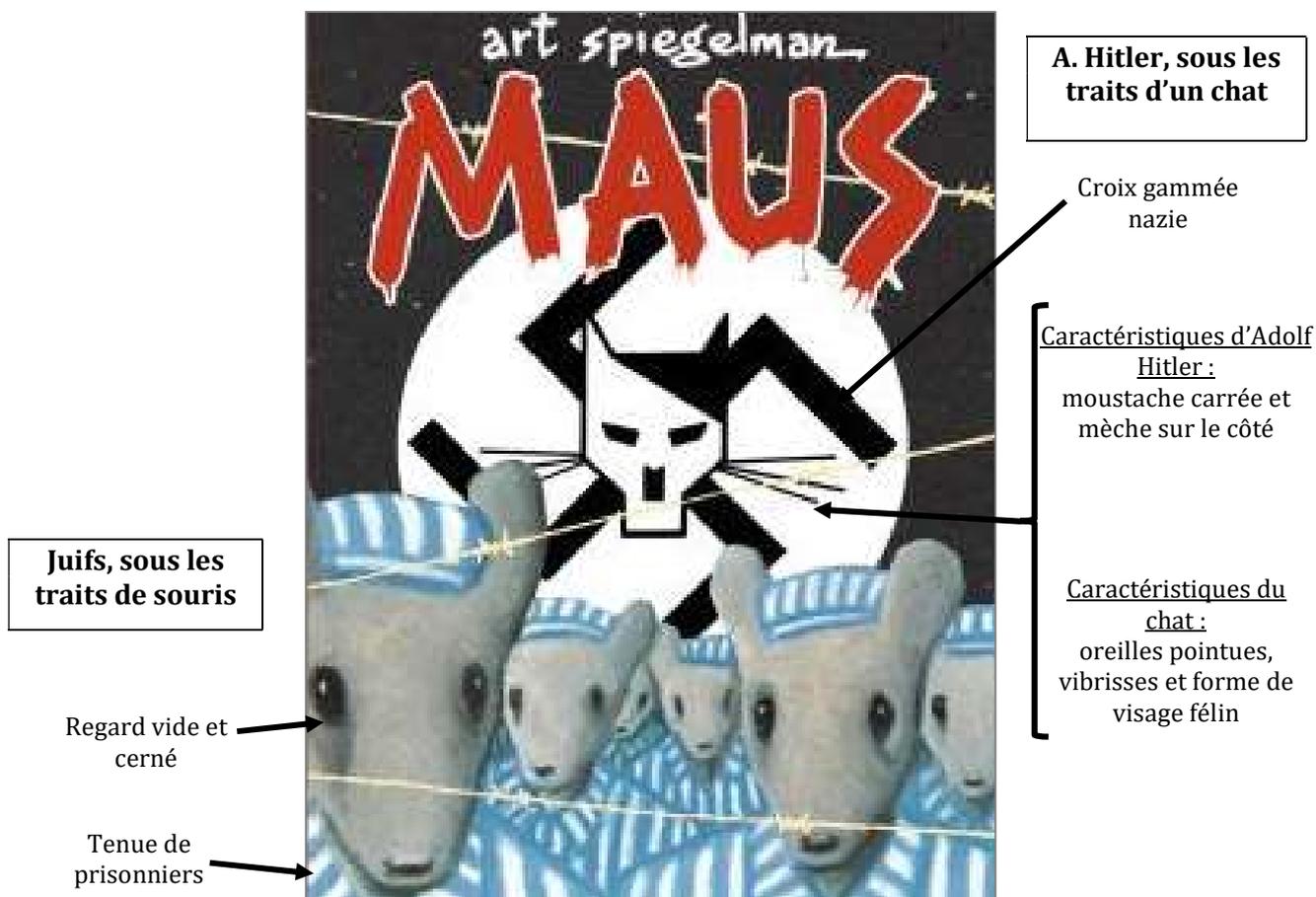


Figure 139 - L'univers animalier de *Maus* avec utilisation de la relation prédateur-proie du chat et de la souris [XL]

On retrouve ainsi de nombreuses références au traitement des juifs par les nazis durant la Seconde Guerre mondiale, comme par exemple le fait que les juifs perdaient leur nom, leur identité, et étaient marqués par un nombre tatoué sur leur avant-bras (Figure 140).



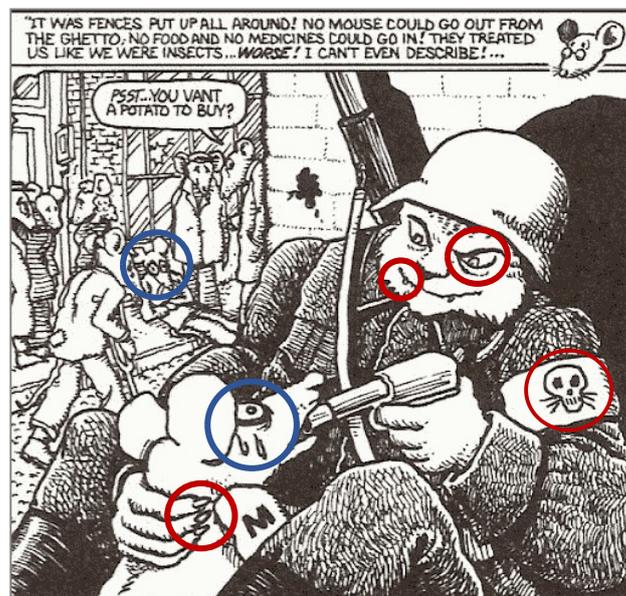
Figure 140 - La perte d'identité des juifs durant la Seconde Guerre mondiale représentée dans la bande dessinée Maus d'A. Spiegelman [XL]

L'auteur utilise la caractéristique « souris = proie » et « chat = prédateur » (Figure 141) pour donner encore plus de véracité à son histoire. Ainsi, on ressent à travers cette bande dessinée que les souris sont prises au piège, faibles et impuissantes face aux prédateurs que sont les chats, cruels et puissants. Cette bande dessinée met en scène ce que l'on observe dans la réalité lorsqu'un chat « joue » avec une souris terrorisée.

Caractéristiques de la souris : queue, oreilles arrondies, museau pointu et moustaches

Caractéristiques humaines : positions, vêtements, accessoires (lunettes, cheveux...)

Caractéristiques de la pauvreté et du désespoir : regard apeuré et triste, gouttes de sueur, têtes baissées



Caractéristiques félines : griffes, visage félin, museau, fourrure sur les joues

Caractéristiques de soldat : armes, casque et uniforme, symbole tête de mort d'un chat

Caractéristiques de la cruauté du chat et du soldat : sourcils froncés, sourire malicieux, griffes sorties, symbole tête de mort d'un chat

Figure 141 - La relation prédateur-proie du chat et de la souris mise en scène dans la bande dessinée Maus d'Art Spiegelman [XL]

C'est une des premières fois (en 1980) où la bande dessinée traite d'un sujet aussi sérieux, la Seconde Guerre mondiale (en particulier le génocide des juifs), en utilisant des animaux.

On peut donc se demander pourquoi utiliser des animaux pour représenter les humains. Mes hypothèses sont :

- Pour rendre ce sujet (le génocide des juifs), qui est très sensible et dur, plus accessible ; pour se détacher un peu de la réalité en représentant Adolf Hitler sous les traits d'un animal, prendre de la distance avec ce drame ;
- Pour rendre ces méchants moins effrayants. Ici, Art Spiegelman n'utilise pas le chat pour faire rire mais comme miroir de l'humanité.

De plus, pourquoi utilise-t-il le chat en particulier comme animal pour représenter les méchants de cette histoire ? Mes hypothèses sont :

- Parce que la relation chat-souris est la relation proie-prédateur la plus utilisée et la plus représentée, que nous connaissons tous ;

- Parce que le chat peut parfois présenter ce comportement « méchant », « cruel ». Le chat est un animal avec une grande dualité de comportements : attitude câline, voluptueuse et lascive *versus* attitude agressive et incontrôlable.

- Parce que la majorité des gens aime ces petits mammifères et savent un minimum décoder leurs comportements et leurs émotions, ce qui permet de rendre ce méchant plus attrayant en première intention et en fait plus dangereux à la réflexion que s'il avait eu les traits d'une araignée par exemple.

De même, dans *Blacksad*, parmi tous les animaux disponibles et utilisés dans sa BD, J. Guarnido a choisi le chat pour représenter Adolf Hitler (*Figure 142*) sur une vieille page de journal trouvée par le détective Blacksad, comme si le chat était un animal cruel collant parfaitement à ce personnage. Pourtant, c'est une bande dessinée dont le personnage principal, comme on l'a vu plus haut, symbole d'intelligence et de sagesse, est un chat lui aussi. On retrouve ainsi la dualité du chat : à la fois le héros et le grand méchant de l'histoire. Ce parallèle entre les deux personnages donne de l'importance à chacun d'eux, avec une confrontation entre le bon et le méchant, ce qui souligne la dualité comportementale du chat (scindée en deux personnages diamétralement opposés, l'un bon, l'autre méchant). On est ainsi déstabilisé car on ne peut se fier aux apparences et mettre dans des cases les individus (ex : le chat = personnage bon). Il faut donc remettre en cause la perception manichéenne du monde et des humains.



Figure 142 - A. Hitler avec des traits de chat dans *Blacksad* de J. Guarnido [XIV]

On retrouve d'ailleurs de nouveau la référence au nombre tatoué sur l'avant-bras des juifs durant la Seconde Guerre mondiale (Figure 143).



Figure 143 - La perte d'identité des juifs durant la Seconde Guerre mondiale représentée dans la bande dessinée *Blacksad* de J. Guarnido [XIV]

Le chat est donc utilisé à diverses fins dans la bande dessinée, le plus souvent à des fins humoristiques. Mais il peut également être tantôt un symbole de sagesse et d'intelligence, tantôt un symbole de tendresse, tantôt un symbole de haine. C'est donc un animal d'une grande richesse d'utilisation.

CONCLUSION

Le chat exerce une grande fascination sur l'humain, en raison de ses particularités anatomiques, physiologiques et comportementales. La domestication du chat est très ancienne, et, depuis, sa place au sein de la société a grandement évolué, d'un chasseur de souris à un compagnon de vie à part entière. Cette proximité humain/chat fait ressortir des similitudes comportementales expliquant notre attrait pour cet animal. Il en a découlé l'apparition d'une dimension magique et mystique autour de ce mammifère au cours de l'histoire et la transmission de légendes et de superstitions.

L'art est un très bon témoin de l'évolution de la place du chat au sein de la société. Il fut représenté très tôt soit comme un démon, soit comme un sage, mettant rapidement en lumière la dualité comportementale de cet animal. Le chat est peu à peu passé du statut d'élément de décor ou faire-valoir d'un personnage secondaire et figuration, à un personnage secondaire important pour le récit, à, enfin, un personnage central, jusqu'à être utilisé pour transmettre différentes valeurs et soulever des réflexions.

La BD nous présente un chat bien particulier. Dessiné avec un physique souvent anthropomorphique, le personnage « chat » évolue dans un cadre matériel et relationnel également très humain. Enfin, ses relations avec l'humain se rapprochent sensiblement de relations humaines, voire familiales. Ce chat hors normes est pourtant le portrait quasi conforme du chat tel que le perçoit son propriétaire. Loin de suivre une démarche artistique comme l'auteur de BD, celui-ci est victime d'un manque de connaissances, associé à une influence des idées reçues. Il en résulte une vision floue, anthropomorphique et fataliste de son animal de compagnie. Les conséquences de cette image figée sont nombreuses sur le cadre de vie, les relations et l'éducation du chat, ainsi que sur sa place au sein de la structure familiale.

Le vétérinaire peut trouver, à travers la BD, une fenêtre ouverte sur cette perception de l'animal. La connaissance de ces clichés représente une aide non négligeable dans sa démarche thérapeutique, mais aussi et surtout dans sa communication médicale et commerciale avec les propriétaires.

La bande dessinée est un art particulièrement efficace pour communiquer dans la société, grâce au fort impact du visuel. C'est un mode d'expression « minimaliste » où le récit est fort et bref (« les plaisanteries les plus courtes sont les meilleures » [60]) et utilise un mode d'expression percutant et efficace en sollicitant chez le lecteur peu de moyens intellectuels. C'est son sens premier, la vue, qui est stimulé. On a une grande importance de la symbolique, où les attitudes des personnages sont stylisées, stéréotypées, voire caricaturales. Tout cela a un intérêt pédagogique évident pour les enfants et les adultes : susciter des questionnements, sur deux modes extrêmes : le noir et le rire. La BD

nous offre des histoires enfantines avec des récits crédibles par leur réalisme, fondées sur l'inclination naturelle des enfants pour les animaux, et d'autres histoires avec un contenu « moralisateur », dont l'objectif est de transmettre des valeurs humaines. Le lecteur s'identifie au personnage « chat » par la vision d'attitudes spécifiques du chat (réalisme), d'expression d'émotions (réalisme et caricature) et par l'insertion d'éléments anthropomorphes qui favorisent une identification émotionnelle et ainsi rendent le récit plausible. Mais cette représentation s'éloigne de la réalité, gardant ainsi une distance avec le lecteur. Cela a en particulier un intérêt dans les récits à visée philosophique, métaphysique ou humoristique. Cette distance favorise le questionnement personnel du lecteur.

▪ Liste des bandes dessinées

[I] **BARBERA. Tom et Jerry.**

- Tome N°5 (1998). Egmont. ISBN-13 : 9782809415896.
- La Fiesta (2008). Panini Comics. ISBN-13 : 978289404951.

[II] **BARKS C. Donald Duck.**

- Tome 01 - Sur les traces de la licorne et autres histoires (2010). Glénat. ISBN-13 : 9782723480185.

[III] **BODEL R. Pépère le chat.**

- Une vie de chat (2020). Père Castor. ISBN-13 : 9782081496408.

[IV] **BREMAUD F (scénario), ANTISTA (dessin) P. Chats !**

- Tome 01 - Chats-Tchatcha (2010). Hugo BD. ISBN-13 : 9782755604665.

[V] **BRUNSCHWIG (scénario), HIRN (scénario et dessin). Les enfants de Jessica.**

- Tome 4 - Le pouvoir des innocents (2021). Futuropolis. ISBN-13 : 9782754827898.

[VI] **CAUVIN R (scénario), LAUDEC (dessin). Cédric.**

- J'aime pas les vacances (2003). Bibliothèque Rose. ISBN-13 : 9782012008076.
- Copains, copines (2005). Bibliothèque Rose. ISBN-13 : 9782012010390.

[VII] **CAZENOVE, RICHEZ (scénario), RAMON Y (dessin). Cath & son chat.**

- Tome 1 (2012). Bamboo Edition. ISBN-13 : 9782818934982.
- Tome 2 (2013). Bamboo Edition. ISBN-13 : 9782818921524.

[VIII] **COMES D. Iris.**

- Iris (1991). Casterman. ISBN-13 : 9782203334502.

[IX] **CORTEGGIANI F (scénario), FIQUET O (dessin). Pif et Hercule.**

- Un K très particulier (2005). Pif Editions. ISBN-13 : 9782352170006.
- Potes et Travaux (2006). Pif Editions. ISBN-13 : 9782352170051.
- Tempête sur la planète (2022). Vaillant. ISBN-13 : 9782493383020.

[X] **DAIRIN D, DAIRIN I. Katz.**

- Katz, journal d'un chat tome 1 (2013). Éditions Makaka. ISBN-13 : 9782917371862.
- Katz, journal d'un chat tome 3 (2014). Éditions Makaka. ISBN-13 : 9782917371510.

[XI] **DAVIS J. Garfield.**

- Garfield fait le poids (2005). Dargaud. ISBN-13 : 9782123456803.
- Le King (2006). Dargaud. ISBN-13 : 9782123456803.
- A table ! (2009). Dargaud. ISBN-13 : 9782123456803.
- Croquettes à la grimace (2012). Dargaud. ISBN-13 : 9782123456803.
- Félin pour l'autre (2014). Dargaud. ISBN-13 : 9782205072297.

- Garfield leur met la pâtée (2020). Dargaud. ISBN-13 : 9782205085198.

[XII] DE GROOT (scénario), TURK (dessin). Léonard.

- Le génie donne sa langue au chat (2005). Le Lombard. ISBN-13 : 9782803620623.
- Un amour de génie (2022). Le Lombard. ISBN-13 : 9782803679560.

[XIII] DEGLIN JL. Crapule.

- Crapule (2017). Dupuis. ISBN-13 : 9782800174006.

[XIV] DIAZ CANALES J (scénario), GUARNIDO J (dessin). Blacksad.

- Tome 1 : Quelque part entre les ombres (2000). Dargaud. ISBN-13 : 9872205049657.
- Tome 2 : Arctique-Nation (2003). Dargaud. ISBN-13 : 9872205051995.
- Tome 3 : Âme Rouge (2005). Dargaud. ISBN-13 : 9782205055641.
- Tome 4 : L'Enfer, le silence (2010). Dargaud. ISBN-13 : 9782205063134.
- Tome 5 : Amarillo (2013). Dargaud. ISBN-13 : 9782205071801.

[XV] FRANQUIN. Gaston Lagaffe.

- Le Géant de la gaffe (1997). Dupuis, Marcinelle. ISBN-13 : 9782800100920.
- Faites gaffe à Lagaffe (1999). Marsu Productions, Monaco. ISBN-13 : 9782354260330.
- Gala de gaffes (2018). Dupuis. ISBN-13 : 9791034730735.
- Un gaffeur sachant gaffer (2018). Dupuis. ISBN-13 : 9791034730797.
- Gaffes en pagailles (2018). Dupuis. ISBN-13 : 9791034730803.
- Le Gang des gaffeurs (2018). Dupuis. ISBN-13 : 9791034730872.
- Lagaffe mérite des baffes (2018). Dupuis. ISBN-13 : 9791034730889.

[XVI] FRELENG F. Titi et Gros Minet.

- Titi et Gros Minet et le miroir magique (1985). Whitman-France. ISBN-13 : 9782719253199.
- Plus qu'une vie ! (1998). Calligram. ISBN-13 : 9782884454391.

[XVII] GEERTS A. Jojo.

- Jojo vétérinaire (2010). Dupuis. ISBN-13 : 9782800138039.

[XVIII] GELUCK. Le Chat.

- Le Chat (1986). Casterman. ISBN-13 : 9782203162907.
- Le Retour du Chat (1988). Casterman. ISBN-13 : 9782203162969.
- La Vengeance du Chat (1989). Casterman. ISBN-13 : 978220362975.
- L'Affaire le Chat (2001). Casterman. ISBN-13 : 9782203340237.
- Et vous, chat va ? (2003). Casterman. ISBN-13 : 9782203340343.
- Le Chat a encore frappé (2005). Casterman. ISBN-13 : 9782203340374.
- Le Chat est parmi nous (2020). Casterman. ISBN-13 : 9782203218475.
- Le Chat déambule (2021). Casterman. ISBN-13 : 9782203203624.

[XIX] GESSLER T (scénario), RUFFIEUX S (dessin). Flora vétérinaire.

- Qui fait du mal aux chats ? (2016). Bayard. ISBN-13 : 9782747047531.

- [XX] GILSON (scénario), PERAL (dessin). Les Vétos.**
 - Tome 3 - Terrain minet (2011). Bamboo. ISBN-13 : 9782818903223.

- [XXI] GOSCINNY R (scénario), UDERZO A (dessin). Astérix et Obélix.**
 - Astérix légionnaire (2005). Hachette Asterix. ISBN-13 : 9782012101425.

- [XXII] HERRIMAN G. Krazy Kat.**
 - Krazy Kat (1934). Futuropolis. ISBN-13 : 9791091476577.

- [XXIII] JODOROWSKY (scénario), MOEBIUS (dessin). Les Yeux du Chat.**
 - Les Yeux du chat (2011). Les Humanoïdes Associés. ISBN-13 : 9782731619003.

- [XXIV] JOUSSELIN P. Imbattable.**
 - Justice et légumes frais (2017). Dupuis. ISBN-13 : 9782800170640.

- [XXV] KANATA K. Chi.**
 - Une vie de chat (2011). Glénat Grenoble. ISBN-13 : 9782723478458.

- [XXVI] LELONG JM. Carmen Cru.**
 - La Dame de fer (1985). Fluide glacial. ISBN-13 : 9782858158362.
 - Carmen Cru et autres histoires (1994). Fluide glacial. ISBN-13 : 9782858151912.

- [XXVII] LES BEAUX ALBUMS DE LA JEUNESSE JOYEUSE. Lili vétérinaire.**
 - N°56 (1986). ASIN : B00AM0HV0K.

- [XXVIII] MARTIN J. Alix.**
 - Le Dieu sauvage (1969). Casterman. ISBN-13 : 9782203312074.

- [XXIX] MESSMER, SULLIVAN. Felix le chat.**
 - 1925-1926-1928 (1979). Pierre Horay. ISBN-13 : 9782705803582.

- [XXX] MIDAM. Kid Paddle.**
 - Paddle... My name is Kid Paddle (2002). Dupuis. ISBN-13 : 9782800132594.
 - Le Retour de la momie qui pue, qui tue (2007). Dupuis. ISBN-13 : 9782800139494.
 - Panik room (2011). Dupuis. ISBN-13 : 9782930618074.

- [XXXI] NEEL J. Lou !**
 - Journal infime (2004). Glénat. ISBN-13 : 9782723442756.
 - Laser Ninja (2009). Glénat. ISBN-13 : 9782723467889.

- [XXXII] PEREZ V (scénario), OGER T (dessin). La Forêt.**
 - La Forêt (2007). Casterman. ISBN-13 : 9782203391598.

[XXXIII] PEYO (création), PARTHOENS, CULLIFORD, JOST (scénario), BORECKI, DE CONINCK, GARRAY (dessin). Les Schtroumpfs.

- Salade de Schtroumpfs (2006). Le Lombard, Bruxelles. ISBN-13 : 9782803621552.
- La Grande Schtroumpfette (2010). Le Lombard, Bruxelles. ISBN-13 : 9782803626489.
- Les Schtroumpfs et les Enfants perdus (2022). Le Lombard, Bruxelles. ISBN-13 : 9782808203449.

[XXXIV] PINCHON JP. Bécassine.

- Bécassine en apprentissage (1919). ISBN-13 : 92397476474.

[XXXV] REYOY D. Pepper et Carrot.

- Tome 01 - Potions d'envol (2016). Glénat. ISBN-13 : 9782344017258.

[XXXVI] ROBA J (scénario), BASTIDE J (dessin). Boule et Bill.

- La Bande à Bill (2005). Dargaud. ISBN-13 : 9782871298533.
- Graine de cocker (2007). Dargaud. ISBN-13 : 9782505000495.
- Bill est un gros rapporteur ! (2016). Dargaud. ISBN-13 : 9782505065166.

[XXXVII] SFAR J. Le Chat du rabbin.

- Tome 1 - La Bar-Mitsva (2002). Dargaud coll. Poisson Pilote. ISBN-13 : 9782205052077.
- Tome 2 - Le Malka des lions (2002). Dargaud coll. Poisson Pilote. ISBN-13 : 9782205053692.
- Tome 3 - L'Exode (2003). Dargaud coll. Poisson Pilote. ISBN-13 : 9782205054972.
- Tome 4 - Le Paradis terrestre (2005). Dargaud coll. Poisson Pilote. ISBN-13 : 9782205057256.
- Tome 5 - Jérusalem d'Afrique (2006). Dargaud coll. Poisson Pilote. ISBN-13 : 9782205058680.
- Tome 6 - Tu n'auras pas d'autre Dieu que moi (2015). Dargaud coll. Poisson Pilote. ISBN-13 : 9782205073539.
- Tome 7 - La Tour de Bab-El-Oued (2017). Dargaud coll. Poisson Pilote. ISBN-13 : 9782205075885.

[XXXVIII] SHIRAKAWA G. Le chat aux sept vies.

- Tome 01 (2020). Glénat Manga. ISBN-13 : 9782344038178.

[XXXIX] SOUILLON. Maliki.

- Maliki Blog (2016). Ferel, auto-édité. ISBN-13 : 9782955885918.
- L'Union fait la force (2018). Ferel, auto-édité. ISBN-13 : 9782955885925.

[XL] SPLIEGELMAN A. Maus.

- Première partie : Mon père saigne l'histoire (1988). Pantheon Books. ISBN-13 : 9780394747231.

- Seconde partie : Et c'est là que mes ennuis ont commencé (1992). Pantheon Books. ISBN-13 : 9780679729778.

[XLI] TOFIELD S. Simon's Cat.

- Simon's Cat (2009). Canongate Books, Edinburgh. ISBN-13 : 9782265089150.
- Simon's Cat 2 : Beyond the Fence (2010). Canongate Books, Edinburgh. ISBN-13 : 9782265092587.
- Simon's Cat 4 : Feed Me ! (2012). Canongate Books, Edinburgh. ISBN-13 : 9780857862778.
- Off to the Vet ... and Other Cat-astrophes (2015). Akashic Books, New York. ISBN-13 : 9781782115878.

[XLII] TOM (scénario), JANRY (dessin). Le Petit Spirou.

- T'es gonflé (2012). Dupuis. ISBN-13 : 9782800151595.
- On parle pas la bouche pleine (2022). Dupuis. ISBN-13 : 9791034749140.

[XLIII] TOPFFER R. Histoire de monsieur Jabot.

- Histoire de monsieur Jabot (1831).

[XLIV] TROUBS. J'veux pas oublier mon chat.

- J'veux pas oublier mon chat (2015). Milles bulles de l'école des loisirs. ISBN-13 : 9782354380052.

[XLV] VAN HAMME (scénario), ROSINSKI (dessin). Thorgal.

- Tome 7 - L'Enfant des étoiles (1996). Le Lombard. ISBN-13 : 9782803604609.

▪ **Supports de travail hors bandes dessinées**

[1] ALAIN CHABAT (2002). Astérix et Obélix Mission Cléopâtre. Produit par TF1 Films Productions, Canal +, CNC.

[2] ANIMOSCOPE (non daté). La truffe du chat est-elle un indicateur de santé ? Disponible à l'adresse : <https://animoscope.com/articles/la-truffe-du-chat-est-elle-un-indicateur-de-sante-cat42-art886> [consulté le 29 mai 2021].

[3] ARABYAN A, TSAI D (2008). A distributed control model for the air-righting reflex of a cat. In : *Biological Cybernetics*. numéo 79, p. 393 à 401.

[4] AUGSBURGER AS, DECOUVELAERE E, HERICHER T (2012). Un cas d'occlusion lacrymale chez un chat : conséquence d'une nécrose dentaire sur l'évacuation lacrymale.

In : *Pratique Médicale et Chirurgicale de l'Animal de Compagnie*. Editions Elsevier. Vol 47, Issue 2, p. 37-42.

[5] BARONE R (2009). Anatomie comparée des mammifères domestiques - Tome 3. Paris, Vigot, 4e édition. ISBN-13 : 9782957196012.

[6] BARTGES JW (2012). Chronic Kidney Disease in Dogs and Cats. In *Veterinary Clinics : Small Animal Practice*. Vol 42, Issue 4. ISBN-13 : 9780723434153.

[7] BAUDELAIRE C (1857). Les Fleurs du mal. Editions Poulet-Malassis et De Broise. Université du Michigan.

[8] BONAVENTURE N (1962). A propos de la vision des couleurs. In : *Bulletin de psychologie*. Vol 16, Issue 212.

[9] BOUMA EMC, REIJGWART ML, DJIKSTRA A (2021). Family Member, Best Friend, Child or « Just » a Pet, Owners' Relationship Perceptions and Consequences for Their Cats. In : *International Journal of Environmental Research and Public Health*.

[10] BROCHEN P (2010). Comment la bande dessinée est devenue un poids lourd de l'édition. Disponible à l'adresse : https://www.liberation.fr/culture/2010/01/28/comment-la-bande-dessinee-est-devenue-un-poids-lourd-de-l-edition_606832/ [consulté le 7 mars 2022].

[11] CARROLL L (2020). Alice au pays des merveilles. Réédition. Editions epubli. ISBN-13 : 9783750280328.

[12] CARQUAIN S (2019). Pourquoi aimons-nous tant les chats ? In : *Notre Temps*. Disponible à l'adresse : <https://www.notretemps.com/vie-pratique/animaux/pourquoi-aimons-nous-tant-les-chats-20506> [consulté le 10 décembre 2022].

[13] CHEVALLIER J (2015). Mon chat a mauvais caractère. Domptez le fauve qui est en lui ! Editions Eyrolles. ISBN-13 : 9782212561869.

[14] CLERC B (2006). Atlas d'ophtalmologie du chien et du chat. Editions Point Vétérinaire. ISBN-13 : 9782863262177.

[15] CNRS (2004). Un chat apprivoisé à Chypre, plus de 7 000 ans avant J.-C.. Disponible à l'adresse : https://www.myscience.fr/news/2018/un_chat_apprivoise_a_chypre_plus_de_7000_ans_avant_j_c-2018-cnrs [consulté le 14 novembre 2021].

[16] COLLIN I (2020). Le fabuleux pouvoir de nos chats. Editions Prisma. ISBN-13 : 9782810429707.

[17] COLLIN I (2021). Mieux chouchouter mon chat. Editions Prisma. ISBN-13 : 9782810431267.

[18] COQUEREL C (1849). De la cécité nocturne. In : *Faculté de Médecine de Paris*. Edition Nabu Press. ISBN-13 : 9781275908253.

[19] CRUVEILHIER J (1834). Traité d'anatomie descriptive. Volume 3.

[20] DE BOVELLES C (1531). *Proverbiorum vulgarium libri très*. Auto-impression.

- [21] DE PARADIS DE MONCRIF F-A (1727). Histoire des Chats : dissertation sur la prééminence des chats dans la société, sur les autres animaux d'Égypte, sur les distinctions et privilèges dont ils ont joui personnellement. Edition Wentworth Press. ISBN-13 : 9780341080091.
- [22] DEHASSE J (2005). Tout sur la psychologie du chat - Deuxième partie « le chat et ses comportements », les comportements locomoteurs. Editions Odile Jacob. ISBN-13 : 9782738147905.
- [23] DESCARTES R (1637). Discours de la méthode. Edition électronique (ePub). Vol 1.
- [24] DIAMOND J (1988). Why cats have nine lives. In : *Nature*. No 332.
- [25] DONE SH, GOODY PC, EVANS SA, STICKLAND NC (2009). Color Atlas of Veterinary Anatomy - Volume 3 - The dog and cat. Editions Mosby Elsevier. ISBN-13 : 9780723434153.
- [26] DORE FY (2021). L'énigme du chat. Cognition, communication et personnalité félines. Editions multimondes. ISBN-13 : 9782897732547.
- [27] DRAMARD V (2012). Le comportement du chat de A à Z. Comprendre et agir. Les conseils d'une vétérinaire comportementaliste. Editions Ulmer. ISBN-13 : 9782841385492.
- [28] DRISCOLL C, CLUTTON-BROCK J, KITCHENER A, O'BRIEN S. (2009). Les premiers chats apprivoisés. In : *Pour la Science*. No 384, pp. 64-70.
- [29] DRISCOLL C, MENOTTI-RAYMOND M, ROCA AL, HUPE K (2007). The Near Eastern origin of cat domestication. In : *Science*.
- [30] FAIVRE LE CADRE AS (2018). Non, les chats ne présentent pas les séismes. In : *Le Monde*. Disponible à l'adresse : https://www.lemonde.fr/les-decodeurs/article/2018/07/10/non-les-chats-ne-presentent-pas-les-seismes_5329242_4355770.html [consulté le 20 mai 2021].
- [31] FERNER H, STAUBESAND J (1977). Atlas d'anatomie humaine - Tome 1 : Régions, ostéologie, ligaments et articulations, myologie. ISBN-13 : 9782224003531.
- [32] GARNIER S (2020). Agir et penser comme un chat. Edition Le Livre De Poche. ISBN-13 : 9782253238317.
- [33] GAUDRY M, YAGUIYAN-COLLIARD L, ALNOT-PERRONIN M (2015). Contribution au traitement de l'obésité chez le chat : prescription diététique et suivi des manifestations de stress au cours du régime. In : *Revue Vétérinaire Clinique*. Vol 50, Issue 2, p 72-73.
- [34] GIRAUD-TEULON F (1858). Principes de mécanique animale : ou, Etude de la locomotion chez l'homme et les animaux vertébrés. Edition J.-B. Baillière et fils, Paris. ISBN-13 : 9781274291295.
- [35] GOSCINNY R, UDERZO A (1968). Astérix et Cléopâtre. Produit par Belvision, Dargaud Films et Edifilm.

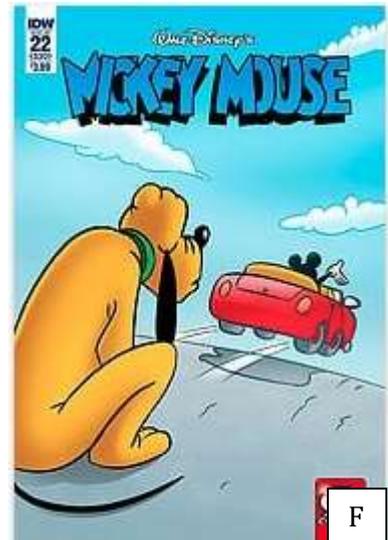
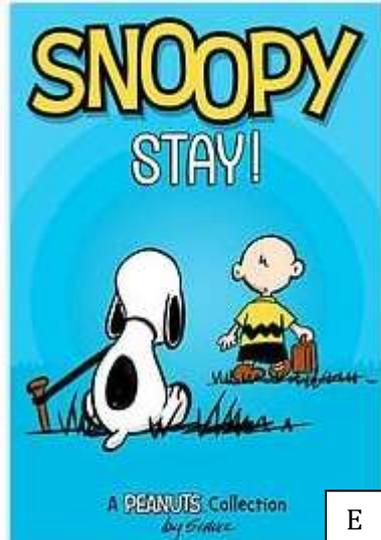
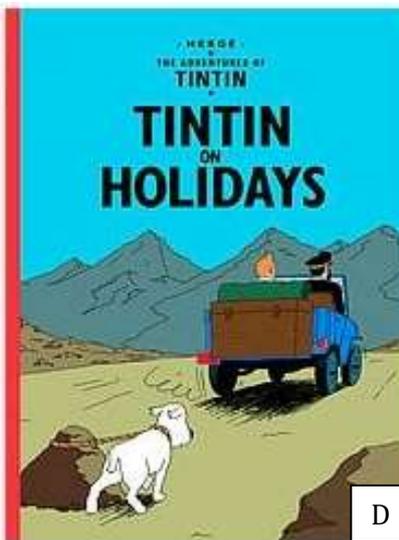
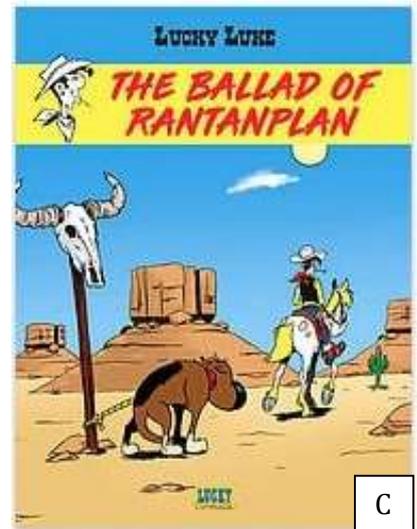
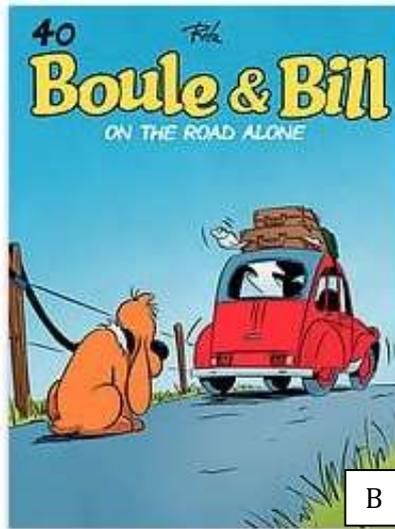
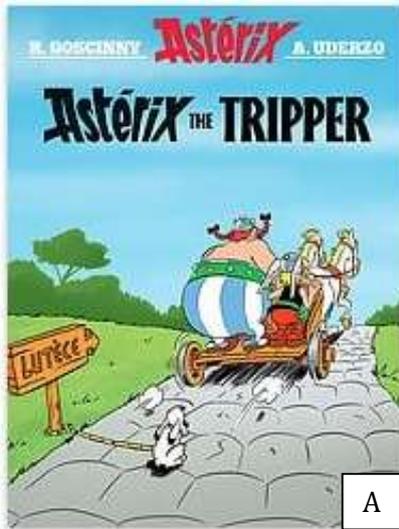
- [36] GRANT K, GOGAN P, GUERITAUD JP, HORCHOLLE BOSSAVIT G (1979). Réflexe oculomoteur déclenché par la stimulation des vibrisses chez le chat. In : *LISSA Littérature Scientifique en Santé*. Vol 289, No 16, pp. 1303-1306.
- [37] GROENSTEEN T (2017). Bande dessinée, mode d'emploi. Edition Les Impressions nouvelles. ISBN-13 : 9782874490415.
- [38] GUICHET JL (2011). Problématiques animales : théorie de la connaissance, anthropologie, éthique et droit.
- [39] GUINNESS (2013). Guinness World Records. Guinness Editions. ISBN-13 : 9781904994879.
- [40] HUE JL (2014). Le chat dans tous ses états. Editions Grasset. ISBN-13 : 9782246279990.
- [41] JOHNSON-BENETT P (2006). Comment penser chat. In : *Petite bibliothèque Payot*. Edition Payot. ISBN-13 : 9782228900720.
- [42] KERRIEN F, AUQUIER J (2013). L'Invention de la bande dessinée - Dossier pédagogique. In : *Centre belge de la bande dessinée*.
- [43] KIMCAT (2011). Léon Hubert peintre des chats. In : *Le blog de kimcat*. Disponible en ligne sur : <http://kimcat1b58.over-blog.com/article-leon-hubert-peintre-des-chats-87178651.html> [consulté le 11 novembre 2021].
- [44] KLEIN A (2013). La ronron thérapie, pour reprendre du poil de la bête. Disponible à l'adresse : https://www.lemonde.fr/vous/article/2013/01/17/la-ronron-therapie-pour-reprendre-du-poil-de-la-bete_1818246_3238.html [consulté le 19 mars 2020].
- [45] LA DEPECHE (2004). Le chat, ce très vieil ami de l'homme. Disponible à l'adresse : <https://www.ladepeche.fr/article/2004/04/09/165253-le-chat-ce-tres-vieil-ami-de-l-homme.html> [consulté le 19 septembre 2022].
- [46] LE FIGARO (2021). Chat noir : croyances, mythes et légendes. Disponible à l'adresse : <https://www.lefigaro.fr/animaux/chat-noir-croyances-mythes-et-legendes-20211021> [consulté le 20 mai 2021].
- [47] LE PARISIEN (2002). Pourquoi lisez-vous autant de bandes dessinées ? Disponible à l'adresse : <https://www.leparisien.fr/culture-loisirs/pourquoi-lisez-vous-autant-de-bandes-dessinees-24-01-2002-2002760052.php> [consulté le 06 août 2022].
- [48] LAROUSSE (2021). Bande dessinée. Disponible à l'adresse : https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/bande_dessin%C3%A9e/185578 [consulté le 03 mars 2019].
- [49] LEROY Y (1987). L'univers odorant de l'animal. Les stimulations chimiques dans les communications et les comportements des animaux. Editions Boubée. ISBN : 9782850040474.
- [50] LEVACHER M (2007). Buffon, les styles de la mort et ses probabilités dans « De la vieillesse et de la mort » et son « Addition ». In : *Bulletin d'histoire et d'épistémologie des sciences de la vie*. Vol 14.

- [51] LISTA G (2019). Des lions et des hommes. In *Ligeia, Paris*. Vol 32.
- [52] LOOF. Disponible à l'adresse : loof.asso.fr [consulté le 17 mars 2022].
- [53] MALARD O, DE MONTREUIL CB, LEGENT F (2005). Pathologie acquise de l'oreille externe. Editions Elsevier. Vol 2, Issue 3, p. 263-289.
- [54] MATTHIEU A (2021). Pourquoi mon chat a peur de moi. Disponible à l'adresse : <https://comportementaliste-du-chat.fr/blog/pourquoi-mon-chat-a-peur-de-moi/> [consulté le 03 décembre 2021].
- [55] MARIGNAC G (2000). Atlas des otites chez les carnivores domestiques. Editions Med'Com. ISBN-13 : 9782951239562.
- [56] MARION R, MARION C, VERON G, DELFOUR J, CALLOU C, JENNINGS A (2005). Larousse des Félin. Edition : Larousse. ISBN-13 : 9782035604538.
- [57] MAYER N (2022). A quoi servent les moustaches du chat ? In : *Futura*. Disponible à l'adresse : <https://www.futura-sciences.com/planete/questions-reponses/chat-servent-moustaches-chat-7316/> [consulté le 11 décembre 2022]
- [58] MIVART G (1881). The Cat. An Introduction to the Stud of Backboned Animals, Especially Mammals. Vol 2, Issue 49.
- [59] MOY I (2021). Les clés du bonheur du chat d'intérieur. Edition Kobo. ISBN-13 : 9791035905569.
- [60] NAUGRETTE JP (2018). Oscar Wilde et la pensée pince-sans-rire. In : *Revue des Deux Mondes*.
- [61] NINTENDO (2010). Garfield et ses neuf vies. Gameboy Advance. Edition Logitheque.
- [62] NGUYEN HD (2007). How does a Cat always land on its feet ? In : *Georgia Institute of Technology*. School of Medical Engineering.
- [63] OLIVIER MESSIAEN (2017). Projet de bande dessinée non titrée réalisée par des étudiants du collège Olivier Messiaen de Mortagne-sur-Sèvre. Disponible à l'adresse : <https://messiaen.vendee.e-lyco.fr/les-projets-et-dispositifs/p-e-m/> [consulté le 04 juin 2020].
- [64] OLLIVIER FJ, SAMUELSON DA, BROOKS DE (2004). Comparative morphology of the tapetum lucidum (among selected species). In : *Veterinary Ophtalmology*. Vol 7, Issue 1, p. 11-22.
- [65] OTTONI C, WIN VAN NEER, GEIGL EM (2017). The palaogenetics of cat dispersal in the ancient world. In : *Nature Ecology & Evolution*.
- [66] PACHETEAU C (2018). Enquête : le nombre de chiens diminue en France. Disponible à l'adresse : <https://www.santevet.com/articles/enquete-le-nombre-de-chiens-diminue-en-france> [consulté le 26 septembre 2021].
- [67] PAGEAT P, GAULTIER E (2003). Current research in canine and feline pheromones. In : *Veterinary Clinics : Small Animal Practice*. Vol 33, Issue 2, p. 187-211.

- [68] PALTANI-SARGOLOGOS F (2011). Le roman graphique, une bande dessinée prescriptrice de légitimation culturelle. Edition ensib.
- [69] PAQUETT E (2017). Gros plan sur la bande dessinée. In : *L'Express*. Disponible à l'adresse : https://www.lexpress.fr/culture/livre/gros-plan-sur-la-bande-dessinee_1957092.html [consulté le 14 novembre 2021].
- [70] PELLET J, BERAUD G (1967). Organisation nyctémérale de la veille et du sommeil chez le cobaye (*Cavia porcellus*) : comparaisons interspécifiques avec le rat et le chat. In *Physiology & Behavior*. Edition Elsevier. Vol 2, Issue 2, pp. 131-132.
- [71] PIVETEAU J (2013). Des premiers vertébrés à l'homme. Editions Albin Michel Paris. ISBN-13 : 9782226216670.
- [72] RANNOU M (2018). Bande dessinée en bibliothèque. Edition Cercle de La Libraire. ISBN-13 : 9782765415664.
- [73] RAVENEAU A (1994). Inventaire des animaux domestiques en France. Edition Eclectis. ISBN-13 : 9782908975215.
- [74] RAXHON P (2021). Analyse comparée de la vision chez les animaux domestiques et implications comportementales. In : *Faculté de Médecine Vétérinaire*.
- [75] REITHERMAN W (1971). Les Aristochats. Produit par Walt Disney Productions.
- [76] RESSI M (2017). Histoire du chat : 10 000 ans d'histoire et de légendes. Edition Publishroom.
- [77] ROYAL CANIN (2003). L'Encyclopédie du Chat Royal Canin, tome 3. Edition Aniwa Publishing. ISBN-13 : 9782747600675.
- [78] SAURET J, MACHIE A (1989). L'œil des carnivores et ses annexes. In : *Rec Med Veto*. 165(3), pp. 175-186.
- [79] SAUVAGE JP, PUYRAUD S, ROCHE O (1999). Anatomie de l'oreille interne. Editions Elsevier.
- [80] SEBASTIANI AM, FISHBECK DW (2005). Mammalian Anatomy : The Cat, deuxième édition. In : *Morton Publishing Company*. ISBN-13 : 9781617310003.
- [81] SEYNAVE RL (1997). Le chat errant urbain, contrôle des populations et état sanitaire. In : *Bulletin de l'Académie Vétérinaire de France*. Volume 78, No 1.
- [82] SCHLEIDT M (1980). Personal odor and nonverbal communication Original. In : *Ethology and Sociobiology*. Vol 1, No 3.
- [83] SPA. Disponible à l'adresse : <https://www.la-spa.fr> [consulté le 12 novembre 2020].
- [84] TRACQUI A (1996). Le poil : structure et physiologie. In : *Revue française des laboratoires*. Editions Elsevier. Vol 282, Issue 282.
- [85] URGO. Disponible à l'adresse : <https://urgomedical.fr> [consulté le 05 octobre 2021].

- [86] VADUREL A, GOGNY M (1997). Sense of smell in animals : physiological aspects and factors of variation [dysosmia, anosmia]. In : *Point Veterinaire, France*. Vol 28, Issue 181, pp. 9-16.
- [87] VEISSIER I, BOISSY A (2000). Bien-être des animaux : projection anthropomorphique ou réalité biologique. In : *Institut National de la Recherche Agronomique. Unité des Recherches sur les Herbivores*.
- [88] VERBERNE G (1976). Chemocommunication among Domestic Cats, Mediated by the Olfactory and Vomeronasal Senses. In : *Zeitschrift für Tierpsychologie*. Vol 42, Issue 2, p. 113-128.
- [89] VERSCHAEVE E (2021). Détermination génétique de la couleur et des motifs de la robe chez le chat domestique. In : *Faculté de Médecine Vétérinaire*. Université de Liège, Liège, Belgique.
- [90] VITALE KR (2018). Outils pour gérer les comportements problématiques félines : thérapie aux phéromones. In : *Journal de médecine et de chirurgie félines*. 20(11).
- [91] VIRBAC. Disponible à l'adresse : <https://fr.virbac.com> [consulté le 05 octobre 2021].
- [92] WEBER N (2017). La vie des chats (et de leurs propriétaires) résumée par 15 bandes dessinées absolument géniales ! Disponible à l'adresse : <https://www.demotivateur.fr/article/catsu-the-cat-la-vie-des-chats-et-de-leurs-proprietaires-resumee-en-15-bandes-dessinees-hilarantes-8707> [consulté le 10 août 2022].
- [93] WHITNEY WO, MEHLHAFF CJ (1987). High-rise syndrome in cats. In : *Journal of the American Veterinary Medical Association*. 191(11) : 1399-1403.

ANNEXE



Campagne de sensibilisation de 2019 de la SPA (par le graphiste Nicolas Amiard) pour dénoncer l'abandon des chiens durant les vacances [83]

Toulouse, 2023

NOM : DEBOUT

PRENOM : Julie

TITRE : Étude de la représentation et de l'utilisation du chat dans la bande dessinée.

RESUME :

La bande dessinée est un art particulièrement efficace pour communiquer dans la société, grâce au fort impact du visuel. On a une grande importance de la symbolique, où les attitudes des personnages sont stylisées, stéréotypées, voire caricaturales. Son intérêt pédagogique, que ce soit pour les enfants ou pour les adultes, est de susciter des questionnements.

La BD nous présente un chat bien particulier. Dessiné avec un physique souvent anthropomorphique, le personnage « chat » évolue dans un cadre matériel et relationnel très humain. Il est victime d'un manque de connaissances, associé à une influence des idées reçues. Il en résulte une vision floue, anthropomorphique et fataliste, de la part du propriétaire vis-à-vis de son animal de compagnie. Les conséquences de cette image figée sont nombreuses sur le cadre de vie, les relations et l'éducation du chat, ainsi que sur sa place au sein de la structure familiale.

Le vétérinaire peut trouver, à travers la BD, une fenêtre ouverte sur cette perception de l'animal. La connaissance de ces clichés représente une aide non négligeable dans sa démarche thérapeutique, mais aussi et surtout dans sa communication médicale et commerciale avec les propriétaires.

MOTS-CLES : chat, bande dessinée, représentation, anatomie, anthropomorphisation.

JURY :

Président : Dr. Priymenko

Directeur : Dr. Bret

Assesseur : Dr. Delpont

Adresse de l'auteur : Julie DEBOUT, 55 chemin Teynier, apt 29, 31300 Toulouse

ENGLISH TITLE : Study of the representation and use of the cat in comics.

ABSTRACT :

Comics are a particularly effective art to communicate in society, thanks to their strong visual impact. There is a great importance of symbolism, where the attitudes of the characters are stylized, stereotyped, or even caricatural. Its pedagogical interest, whether for children or for adults, is to raise questions.

The comic presents us a very singular cat. Drawn with an often anthropomorphic appearance, the "cat" character evolves in a very human material and relational framework. It's the victim of a lack of knowledge, associated with the influence of received ideas. The result is the blurred, anthropomorphic and fatalistic vision that the owner often has of his pet. The consequences of this fixed image are numerous on the living environment, relationships and education of the cat, as well as on its place within the family structure.

The veterinarian can find, through comics, an open window on this perception of the animal. Knowing these stereotypes represents a significant help in his therapeutic approach, but also and above all in his medical and commercial communication with the owners.

KEYWORDS : cat, comics, representation, anatomy, anthropomorphization.

JURY :

President : Dr. Priymenko

Pr. Director : Dr. Bret

Assessor : Dr. Delpont

Author's address : DEBOUT Julie, 55 chemin Teynier, apt 29, 31300 Toulouse