

Bibi Fricotin, dess. P. Lacroix  
Vents d'Ouest

Gaston Lagaffe, dess. Franquin,  
Dupuis

Blueberry, dess. Giraud,  
Dargaud

# Des séries et des bulles

Little Nemo  
W. Mc Cay,  
Evergreen

Hikaru no go, dess. T. Obata, Tonkam

par Olivier Piffault\*

Quant à la bande dessinée, le concept de série est constitutif de son identité et de son développement sur différents supports. Décliné aujourd'hui dans les 3/4 de la production de nouveautés, on peut même considérer qu'il est omniprésent. Sous la forme d'un panorama historique et générique (intégrant le manga) Olivier Piffault balaye quelques grandes séries – avec ces héros superbes, inquiétants ou hilarants qui ont marqué leur génération – et rend hommage aux scénaristes et dessinateurs successifs qui ont su nous les rendre attachants et leur faire vivre des aventures renouvelées. Il remet, lui aussi, en question la hiérarchie instaurée entre séries pour la jeunesse et œuvres pour les adultes et retourne même l'argument en montrant combien ce concept de série peut être porteur de création et d'inventivité.

\* Olivier Piffault est adjoint au directeur du CNLJ-JPL et spécialiste de la bande dessinée.

« Série » : ce terme mathématique, apparu au XVIII<sup>e</sup> siècle<sup>1</sup>, renvoie selon ses définitions aux notions de suites, de lois, d'analogie, de classification, d'ordonnement naturel. La définition du *Petit Larousse* donne comme exemple « série des couleurs » en 1905, « série de casseroles » en 2010, illustrant le glissement d'usage d'un terme savant vers un terme à connotation industrielle. Dans le champ de la culture, toutes ces significations se retrouvent dans les domaines où le concept de sérialité s'est imposé, que ce soient les littératures populaires (fascicules allemands<sup>2</sup>, *dimes novels* et *pulps* américains<sup>3</sup>, feuilletons français<sup>4</sup>), le cinéma (serials<sup>5</sup>), l'album<sup>6</sup> et le roman<sup>7</sup> pour la jeunesse, et maintenant la télé<sup>8</sup>, mais aussi dans ce que nous appelons aujourd'hui bande dessinée.

S'il est bien en effet un domaine de l'édition où la notion de série paraît prégnante et s'impose au lecteur, à toute la chaîne du livre, comme au chercheur, c'est bien la bande dessinée, où le terme est d'usage tellement courant et indistinct qu'il a fini par recouvrir des réalités

et des modes de fonctionnement parfois assez différents. La série, dans le discours commun (souvent péjoratif), oscille entre homothétie et identité de la bande dessinée, et toute une partie du discours scientifique et de légitimation du media s'est construit en opposition à ce type de « produit » culturel, de même que la critique et la question esthétique s'appuient fortement, même dans le non-dit, sur la distinction série/one-shot. Représentant aujourd'hui environ les  $\frac{3}{4}$  des nouveautés, selon que l'on compte ou non les rééditions, le poids éditorial du concept de série est majeur et omniprésent, depuis les tables de libraires jusqu'aux rayons des bibliothèques, en passant par les campagnes publicitaires, mais beaucoup moins par les prix littéraires. Contrairement à d'autres domaines, la série est une permanence de la bande dessinée, dont le poids a varié de dominant à écrasant.

Cette permanence historique et originelle de la sérialité éditoriale dans la bande dessinée, cette sur-forme imposée au media, répond à des conditions de production et de diffusion, autant qu'elle recouvre une variété typologique qui ne se résume pas, loin de là, à la distinction littéraire entre cycles et séries<sup>9</sup>. Autant le mot « série » est unifiant, autant la variété des approches des auteurs permet de préciser cette typologie classique, et interroge la notion de série comme condition nécessaire de la bande dessinée.

Cette identité entre forme répétitive et bande dessinée est l'un des arguments majeurs du stigmate culturel du neuvième art, qui irrigue la mise en cause de la qualité et de la réalité de la création, la réduction d'un media culturel à un produit industriel, mais aussi l'apport et la valorisation des pratiques de lecture, et qui s'ex-

prime plus qu'insidieusement dans les stratégies de présentation des œuvres.

Pourtant, la réflexion sur les modes narratifs du manga, comme sur les structures éditoriales américaines et leurs évolutions des dernières décennies, devrait montrer que la vision européenne de la série cache d'autres approches, d'autres exploitations créatives.

Car, en bande dessinée, la série, condition créative majoritaire, est aussi le champ d'expérimentations et de jeux créatifs, de mise en œuvre de procédés complexes, où l'on voit resurgir les notions d'auteur et d'innovation.

S'inscrivant dans le processus de massification culturelle, comme dans une « longue durée », la série est enfin le lieu d'un patrimoine littéraire particulier, celui du mythe et de l'icône, au point qu'on peut se demander si elle en est une condition, paradoxe apparent d'un processus industriel et consumériste créateur de référents, de signes qui rejoignent la protoculture : celle du mythe.

### **Les séries, aux origines et au cœur de la production de bande dessinée**

La bande dessinée est un art du récit graphique séquentiel qui, dans ses formes les plus anciennes,<sup>10</sup> ne se caractérise pas particulièrement par la sérialité des œuvres, mais bien par les cases. Par contre, une fois dépassé le temps de la gestation du nouveau media, lors du temps du développement, à partir des œuvres de Christophe<sup>11</sup> en France, et des Sunday Page<sup>12</sup> aux USA dans la grande presse, s'impose de plus en plus largement une sérialité du récit. En France, c'est le récit conçu comme un feuilleton, et publié à rythme mensuel ou hebdomadaire, dont les personnages offrent une permanence dans la revue enfan-

tine. Mais les Fenouillard sont remplacés par Camember puis par Cosinus, à chaque fois pour une cinquantaine d'épisodes publiés sur une durée de 4 à 7 ans. Par contre, les nombreuses planches de gags<sup>13</sup> s'appuient alors rarement sur des récurrences. Aux États-Unis, l'explosion des *Comics* et *Funnies* se fonde elle très vite sur un modèle dominant, celui d'une publication dominicale en une planche en couleurs, dont les personnages sont toujours les mêmes, et les récits des histoires drôles, comme variations autour d'un concept. Ainsi de *Buster Brown*<sup>14</sup> d'Outcault, de *L'Amateur de fondue au chester*<sup>15</sup> de McCay... Le journal offre une répétition programmée, une recette réinterprétée, cyclique (chaque page est une, finie), un rendez-vous. Très vite cependant, ce système permet d'intégrer des doses de continuité, ainsi dans *Little Nemo*<sup>16</sup> de McCay, où les planches sont à la fois autonomes (Nemo se réveille toujours) et progressivement à suivre (exploration du Slumberland, relations continues et progressives avec ses personnages). S'étendant au *daily strip*<sup>17</sup> en noir et blanc, la bande dessinée américaine est basée sur cette notion de répétition, de mécanisme redondant, et de variation dans le concept. Même quand les strips incluent progressivement l'idée d'« à suivre », la notion de série reste essentielle. En quatre ou cinq cases, présenter une situation, des personnages, un gag, une chute est plus efficace si le lecteur connaît déjà l'univers et les « héros », voire le type de mécanique à l'œuvre. La réputation du *Krazy Kat*<sup>18</sup> d'Herriman vient de cette capacité à varier un même registre. Plus proche de nous, les strips des *Peanuts*<sup>19</sup> ou *Calvin & Hobbes*<sup>20</sup> fonctionnent sur un stock de personnages



La Famille Fenouillard, dess. Christophe, Librairie Armand Colin

Little Nemo in slumberland, dess. W. Mc Cay





Les Peanuts, par Shultz



Calvin et Hobbes, dess. B. Watterson, Hors Collection

Lili, par R.Gifey (à droite), et par Al. G. (à gauche)



récurrents et de principes comiques, dont la compréhension sous-entend souvent une connaissance par le lecteur de l'univers (ex. Hobbes est une peluche mais vivante, Snoopy « parle », Lucy « frappe », Charlie « rate »...), et en fait une connivence entre créateur, œuvre et lectorat. L'intertextualité interne à la série est au cœur du strip américain, comme d'ailleurs de la Sunday page. L'explication la plus vraisemblable de cette forme extrêmement contraignante (mais qui a des avantages narratifs très forts) est le rôle assigné aux comics : attirer le lecteur et le fidéliser. Le personnage / le concept et ressort comique sont alors un contrat entre cette grande presse tout public et les lecteurs, un pacte de lecture. Même étendu dans les années 1920-1930 à des séries d'aventure, exotiques<sup>21</sup>, médiévales<sup>22</sup>, de science-fiction<sup>23</sup>, où la narration continue et « à suivre » domine, le concept de répétition demeure. L'œuvre, avant d'être une histoire, est d'abord un concept et donc une répétition sérielle, une permanence. Lorsque va exploser le *comic book* de super-héros à la suite de *Superman*<sup>24</sup>, c'est bien le modèle de la série, avec héros aux prouesses récurrentes, qui s'impose face aux histoires courtes autonomes. En France, l'explosion des « illustrés » dans la presse à partir de 1904 s'est également appuyée sur des récits aux personnages récurrents, qu'ils soient chez Offenstadt (*Lili*<sup>25</sup>, *Les Pieds nickelés*<sup>26</sup>, *Bibi Fricotin*<sup>27</sup>), Gautier-Languereau (*Bécassine*<sup>28</sup>), plus tard Excelsior / Hachette (*Zig et Puce*<sup>29</sup>). Non exclusif, ce modèle de la série écrase cependant la production dans la presse, et par conséquent dans les rares albums<sup>30</sup>. Le terme « série » n'est d'ailleurs alors employé en France que

dans le contexte d'un segment de collection de livres<sup>31</sup>. Plus tard, lorsque la production d'albums se développe vers 1948 chez Dupuis, puis Le Lombard, Dargaud et Casterman, elle est basée sur la prépublication des œuvres dans les revues<sup>32</sup> de ces éditeurs, modèle qui reste dominant jusque dans les années 1980. Ce qui est sélectionné des journaux pour passer en livre, après les premières années<sup>33</sup>, se réduit presque uniquement à des séries basées sur des héros récurrents : gage de succès pour une édition aux risques importants. Le « modèle franco-belge », valide de 1945 à 1975 environ, est fondé sur ces héros qui ne vieillissent pas, accumulent les aventures en faisant du sur place (notamment sentimental et familial, loi de 1949 oblige) : ainsi de Ric Hochet, éternel flirt de Nadine, de Tintin et son univers, de Lucky Luke, Gaston Lagaffe ou Boule et Bill... Cependant, cette achronie est souvent écornée sur les marges : Buck Danny devient progressivement colonel, Michel Vaillant se marie et a des enfants (après son frère), Alix glisse dans la chronologie réelle de la vie de César, et même Fantasio est remplacé par Prunelle. Plus généralement, si les personnages semblent à première vue immuables, le décor derrière eux bouge, surtout dans les récits situés dans le contemporain du lecteur. La grande différence de ces séries franco-belges par rapport aux américaines tient dans la notion d'histoire close, constituant des albums potentiels, héritage ou imitation de la référence *Tintin*. Là où *Winnie Winckle*, *Prince Valiant* vivent sur des centaines de semaines, avec des unités narratives très souples, les récits de *Spirou*, *Natacha* ou *Gil Jourdan* sont conçus pour un formatage assez strict.



Zig et Puce, dess. A. de saint-Ogan,



*Spirou et Fantasio*, vol.6,  
 dess. Franquin,  
 Dupuis  
 (Les Intégrales Dupuis)

Le concept de ces séries francophones s'incarne essentiellement dans le héros, ou le groupe. Un bon symbole de cette identité d'alors de la bande dessinée avec le concept de série est le catalogue inclus dans les albums Dupuis, listant exclusivement des séries, avec des icônes des héros. Même l'Oncle Paul définit par son personnage une collection pourtant constituée d'histoires vraies sans récurrence. Ce modèle a connu une remise en cause au moins statistique, puisqu'en 1983 par exemple on tombe à seulement 63% d'albums en séries. Mais dès 1993 on remonte à 75%, chiffre à peu près vérifié encore en 2010. Aujourd'hui, pour 4500 livres édités en 2009, on compte près de 3300 liés à des séries, la proportion étant beaucoup plus forte dans le manga d'une part, dans la bande dessinée « jeunesse » d'autre part.

Ces séries de bandes dessinées, malgré la quasi-disparition de la presse de pré-publication, qui semblait conditionner leur création, restent donc numériquement dominantes. Contrairement à ce qui se passe dans le roman ou l'album, la distinction série / cycle est en fait illusoire. Il y a bien de pures « séries », notamment comiques, recueils de planches, comme *Cubitus*, *Les Profs*, *Zélie*. Mais les récits fonctionnant en cycles sont, d'une part, souvent d'anciennes séries, où progressivement les héros se mettent à vieillir (*Blueberry*, *Valérian*, *Vasco*), et, d'autre part, conçus pour être lisibles même indépendamment. Les cycles conçus par Charlier sur *Barbe-Rouge* ou *Blueberry* pouvaient atteindre jusqu'à cinq albums, mais s'enchaînent pour former une série de plusieurs cycles : on n'est

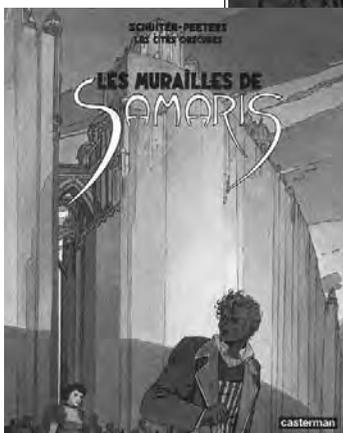
ni dans la répétition autonome d'un *Michel*, ni dans l'histoire chaînée d'un *Harry Potter*, mais dans une forme qui tient des deux. Les exemples récents des *Nombrils* ou de *Tamara* mêlent ainsi des histoires comiques où la succession de scènes courtes et apparemment totalement indépendantes finit par s'inscrire dans un récit rétrospectivement cohérent. On pourrait tout autant citer *Mélusine*, *Jojo* ou *Soda*. De même, ce n'est pas le succès d'un livre qui débouche sur une série (du type *Ewilan*), mais le succès d'une série répétitive qui la transforme en récit construit : le processus est ainsi inversé, car le modèle de la série est plastique. Si typologie on veut faire, elle s'établirait donc plutôt entre les séries basées sur un ou deux personnages dominants, focus du récit (*Titeuf*, *Jeremiah*, *Yoko Tsuno*...) avec en variante le groupe (*Peanuts*, *Germain et nous*) ; les séries basées sur un collectif de personnages typés, parfois même pas identifiés (*Les Profs*, *Les Motards*, *Les pompiers*...) ; les séries basées sur une thématique chaînée (la mafia dans *De silence et de sang* ; l'histoire de l'humanité dans les *Timour* ou d'une famille dans *Bois-Maury* ou *Les maîtres de l'orge*) ; et les séries basées sur un concept (*Les Cités obscures*, *Pandora Box*, *Vampyres*)... Que la thématique soit du ressort de l'aventure, du comique ou du sentiment ne joue pas dans cette structure ; le premier groupe reste dominant, mais il est aussi le plus cyclique et le plus sériel en même temps (*Largo Winch*, *Thorgal* sont de bons exemples de cycles linéaires et répétitifs). Et évidemment, les hybridations entre ces groupes sont fréquentes.



Les Profs, dess. Pica et Erroc, Bamboo



Titeuf, dess. Zep, Glénat



## La série, du stigmatisme culturel à l'antithèse artistique

Cette force, cette efficacité et cette omniprésence de la série ont ainsi, pendant très longtemps, associé la représentation de la bande dessinée à la sérialité, qui plus est périodique. Perçue comme une reconnaissance et un aboutissement par les auteurs (du travail / des revenus réguliers et prévisibles), un objectif par les éditeurs (facilité commerciale, rentabilité longue d'un investissement), un confort et une logique identitaire (par le poids des héros, par les codes et savoirs induits dans la série) par les lecteurs, la série a cependant accentué et concentré sur elle les phénomènes de stigmatisation culturelle de la bande dessinée et il en reste encore des traces. En elle-même, la bande dessinée est violemment dénoncée dès les années 1904, par l'abbé Bethléem notamment, et ne perce le champ scolaire qu'après 1985 environ. Antithèse du livre textuel (par l'image), du livre (opposé à la presse), de l'auteur (longtemps peu, mal ou pas mentionné), de la culture adulte (limitée à l'enfance jusque vers 1968), de l'éducation (distraction), de la raison (basée sur le rire ou l'irrationnelle aventure), la bande dessinée est aussi délégitimée par sa sérialité : elle se rapproche de la « littérature populaire » et des « mauvais genres », marqués justement par le roman-feuilleton ou la sérialisation à outrance de personnages ou d'auteurs (dans le policier, le sentimental...). Et cette sérialité qui fait sa force et sa séduction fournit ainsi des arguments, et des emblèmes, à ses contempteurs. On retrouve les arguments spécifiques employés contre les séries de romans pour la jeunesse : absence d'originalité, absence d'évolution de personnages

schématiques, associée généralement à l'absence de psychologie et de profondeur, l'irréalité temporelle, l'héroïsation extrême et donc irrationnelle (« Bob Morane contre tout chacal, l'aventurier contre tout guerrier »)... mais aussi la sérialité comme machine commerciale et à contraintes industrielles (donc non littéraire). Que ces faiblesses ou risques spécifiques soient repris par les bibliothécaires<sup>34</sup>, les pédagogues<sup>35</sup>, ou les arbitres du bon goût, n'est pas étonnant. Mais on doit souligner que cette critique a été très fortement intégrée et reprise par une partie des professionnels de la bande dessinée à partir de 1968 environ : la « libération » de la bande dessinée de « l'ordre moral » de la loi de 1949, actée par Valéry Giscard d'Estaing, a conduit à un tropisme général qui conduit vers une bande dessinée adulte et pour adultes, dont les magazines *L'Écho des savanes* ou *Métal Hurlant* sont des figures de proue. Mais, au passage, a été posée une équation série = jeunesse = bande dessinée, un genre contraint et non artistique. Dans un contexte intellectuel marqué par la vulgarisation du Nouveau roman, de l'Histoire du collectif et non plus de l'individu aux Annales, de la critique de la narration ou du sujet dans les arts, au profit du geste et de la démarche, un auteur illustrateur comme, par exemple, Moebius refusant la série, le récit classique, a tout naturellement été utilisé comme contre-modèle. L'étude des catalogues des éditeurs montre l'apparition massive de collections de one-shot chez Dargaud comme « Histoires fantastiques »<sup>36</sup>, la « collection Pilote »<sup>37</sup>, et plus modérément au Lombard,<sup>38</sup> et tardivement chez Dupuis. La création d'Aire Libre<sup>39</sup> a souvent été présentée

comme l'entrée dans la bande dessinée adulte de cet éditeur, par l'abandon de la série au profit du one-shot. Le magazine « À suivre » chez Casterman refusait la sérialité<sup>40</sup>. Cette équation se trouve aujourd'hui encore incarnée dans la plupart des bibliothèques et librairies françaises : les bandes dessinées dites « jeunesse » sont classées à la série (au personnage), – l'auteur n'étant pas mis en avant – les « adultes », elles, par auteurs. Un dernier symptôme de cette stigmatisation s'observe dans les palmarès et les sélections officielles du festival d'Angoulême, centre de la légitimité autoproduite par le milieu même de la bande dessinée. Prix du scénario 1993-2006 : 5 séries sur 14 récompensées ; Meilleur album, de 1976 à 1989, 61 % de séries récompensées, de 1990 à 2010 36%. Ces exemples ponctuels ne font pas règle, mais illustrent bien une tendance continue à la perte de valeur de la série. La mode du graphic novel, comme le développement d'une petite édition – qui n'a de toutes façons pas les moyens d'investir sur la longue durée pour imposer une série – sont d'autres aspects de ce décalage relatif qui s'est opéré entre légitimation esthétique de la bande dessinée (réelle) et des séries de bandes dessinées (plus sélective). Inversement, un autre agent de légitimation, le monde scolaire, a, de fait, valorisé, dans les Listes de prescription, des séries (incontournables pour les titres destinés à la jeunesse). On voit ainsi que ce qui fut stigmaté culturel, ou déni esthétique, a évolué vers une appréhension plus subtile, dans laquelle l'« œuvre singulière » valorise certes la notion d'« auteur », mais sans dénier toute légitimité à l'œuvre sérielle.

## Sérialités américaines et japonaises : d'autres séquences de lecture

Le regard sur les séries de bande dessinée a sans doute évolué depuis quelques années, suite à la confrontation inédite et massive au manga (aujourd'hui la moitié des titres inédits édités chaque année, soit environ 1400, dont l'écrasante majorité est sérielle), et par des évolutions notables dans la production américaine de séries. Chacun de ces éléments mériterait une étude en soi, mais on peut souligner quelques points forts. Chez les Américains il semble que la bande dessinée soit le domaine par excellence de la série, au point que l'auteur n'est souvent qu'un créateur « intérimaire », au service d'un univers ou d'un concept. Dans le cas américain également, la vogue du graphic novel n'est pas toujours antinomique de la série, ne serait-ce que parce que de nombreux titres restent édités à l'origine sous forme périodique, en livraisons. Ainsi des ouvrages de Daniel Clowes, dont *Le Rayon de la mort* est en fait *Eightball* n°23. *Watchmen* d'Alan Moore est paru comme série limitée de 12 fascicules de 1986-1987, *From Hell*, une série de 10 parus sur 6 ans, 1991-1996. Si ce dernier évolue plutôt vers le cycle fractionné, le premier joue sur les super-héros. Et justement, la politique éditoriale des magazines de super-héros a elle-même évolué : les personnages sont toujours récurrents<sup>41</sup> mais, de plus en plus, la série se fractionne en blocs narratifs cohérents, qui se lisent beaucoup plus indépendamment, et qui laissent au lecteur le choix de prendre en compte, ou non, l'intertextualité et la somme d'événements antérieurs au récit. Ainsi chez DC, *Final Crisis* est conçu par Grant

Morrison, pour suivre *Countdown to Final Crisis*. C'est une mini-série qui organise l'univers super-héroïque DC, accompagnée elle-même de plusieurs mini-séries, crossover, etc. Chez Marvel, *Age of Apocalypse*, *Onslaught*, *Heroes Reborn*, *House of M*, *Civil war*, *Dark reign...* sont à la fois des crossovers qui animent l'ensemble des séries, se succèdent avec une prétention à la cohérence, et sont lisibles, voire édités (en France) isolément : on peut les lire sans connaître ni les séries, ni les événements antérieurs ou le contexte. La notion d'auteur y est à la fois réelle, et relative : on fait appel à de grands noms pour gérer ces « arcs narratifs », mais la réalisation mêle quantité d'intervenants. La frontière entre auteurs, séries et one-shot se brouille donc nettement.

Le cas du manga bouscule également les typologies traditionnelles. La majorité des œuvres comptent plusieurs milliers de pages (*Nausicaa* environ 1400, *Hikaru no Gô* 4600, *Le Sommet des dieux* 1500, *Slam Dunk* 6000 ; en comparaison, TOUT *Tintin* fait 1600 pages...), soit généralement de 7 à 30 volumes, publiés en centaines de chapitres sous une forme hebdomadaire ou mensuelle. Séries alors ? Il ne s'agit pourtant pas de personnages récurrents, le plus souvent, mais d'une très longue histoire d'une série de personnages. Cycle ? Ces histoires sont généralement constituées de séries de cycles internes qui se succèdent en se chevauchant, les fameux « arcs narratifs ». Des héros stéréotypés ? Ils sont au contraire très développés dans leurs relations humaines, leur complexité et leur psychologie dans certains cas. Par contre, s'il y a souvent un personnage central, c'est plus un fil rouge du récit que le ressort unique.



Hikaru no go, dess. T. Obata, Tonkam



Touch, M. Adachi, Glénat



in : X-Men :  
L'Intégrale,  
Marvel France

Les groupes de personnages sont omniprésents dans le *shonen*, et le récit peut s'appuyer sur plusieurs successivement. Il y a ainsi des aspects choraux dans *DragonBall*<sup>42</sup>, *Saint Seiya*<sup>43</sup>, *Hunter X Hunter*<sup>44</sup>, *Touch*<sup>45</sup>, *H2*<sup>46</sup>, *I'S* ou *Naruto*<sup>47</sup>, mais même dans des œuvres plus adultes comme *Sommelier* ou *Eden*. Chez Clamp, *Tokyo Babylon* et plus encore *X* travaillent sur le concept de dualité, chez Otomo, *Akira* n'est pas vraiment le héros d'une série éponyme, au sens français... Ces mangas sont des collections de cycles narratifs et, en un sens, pour certains, des juxtapositions de séries. Comme la plupart des mangas témoignent de la vie quotidienne, ou tendent un miroir et un discours au lecteur – même dans des univers inventés – ils mêlent en permanence la linéarité du récit, image de la vie (de la naissance à la mort), et un fonctionnement cyclique (répétition des arcs comme des années, des saisons, des semaines...). En cela ils proposent une nouvelle forme de la série de bande dessinée. Pour les mangas publiés dans les grandes revues, la conception industrielle et la théorie des genres apparaissent au premier abord comme un terrible carcan. Cependant, on peut dire qu'à l'instar des rois du strip américain, c'est la capacité de l'auteur à utiliser la règle et la contrainte pour y faire vivre son originalité qui fait l'intérêt d'un manga. Mais contrairement aux USA, la série japonaise reste liée à son créateur, et ne se poursuit pas sans lui. « Auteur » ? c'est souvent un travail d'équipe assumé, avec un auteur principal. Un mélange étroit d'industrie, de taylorisme et d'artisanat manuel. Un point commun avec la tradition ancienne de la série européenne, c'est alors la valorisation professionnelle de la

série, illustrée par exemple dans *Bakuman* ou *Un zoo en hiver*. Pour un auteur, la série est une consécration, une reconnaissance.

### Les séries, laboratoires créatifs

Ces quelques aperçus montrent que d'autres formes de séries sont possibles, et que les fonctionnements littéraires sont très liés aux conditions de production, diffusion, réception. Ils signalent aussi l'un des grands ressorts créatifs des séries : s'appuyant sur un public fidèle et une perspective de durée, elles ne sont pas forcément condamnées à la répétition, mais peuvent oser l'expérience, le détournement. Elles ont le temps de se construire. Jean Grey est morte (plus personne ne sait combien de fois), mais les X-Men résistent à tous leurs auteurs. Spider-Man a été cloné, remplacé, inversé, mais il est toujours là. Dans *Touch*, Adachi a innové en « tuant », au tiers de la série, le héros. Frank Miller a réinventé deux fois *Batman*. Et *Arkham Asylum* est une œuvre inouïe d'audace, pourtant dans le cadre d'une série. Avec *Sin City*, Miller a développé une série dont les héros meurent, et c'est la ville qui en est le véritable héros. *Criminal* de Brubaker reprend une forme de ce concept. Le crossover a profondément renouvelé les potentialités de la série, de même que la recréation de lignes narratives parallèles. Aujourd'hui, on recense plus de 29 séries de *Spider-Man* (pas toutes actives, heureusement !) : la série s'offre finalement à un auteur pour y laisser son empreinte. À côté de ces exemples japonais ou américains, on peut citer les séries françaises récentes, basées sur des concepts : jouant avec l'érotisme, comme chez Glénat notamment, ce sont



*Batman, l'asile d'Arkham*, dess. D. McKean, Panini Comics

de vastes fresques brassant époques, personnages et auteurs ; mais jouant aussi avec les contraintes formelles ou thématiques : les séries « 7 » avec sept héros par histoire, et « Le Casse », chaque tome étant l'histoire d'un vol. *Quintett* a ainsi proposé une série polyphonique, chaque tome racontant la même histoire vue par un personnage différent : répétitif et additif. La série reste donc un concept vivant et très fertile dans ce vaste territoire de bande dessinée.

### La série, ou l'industrie du mythe ?

Le Neuvième art est un univers culturel dont la légitimité reste fragile, voire discutée<sup>48</sup>, un média ou un genre bien plus jeune que le roman ou l'illustration, bien plus artisanal que le cinéma ou la photographie, dont il est contemporain. Dans le contexte exceptionnel de diversité créative et culturelle que nous vivons actuellement, la forme de la série, qui a porté les succès et une part de la reconnaissance du genre (« Mon seul rival international, c'est Tintin<sup>49</sup> ») a pu paraître contestée, et les révolutions esthétiques ont pu sembler se faire contre elles. Son hégémonie est peut-être derrière nous, mais le poids de ce modèle reste une réalité tout à fait originale dans ce champ. Qui plus est, cette forme reste un terrain d'expérimentations et de création, et derrière l'apparent (et réel) ensemble de contraintes commerciales ou industrielles se cache un terrain de jeux pour les auteurs, et un terrain de partage, de complicité avec le lectorat. Aujourd'hui plus que jamais, la bande dessinée crée des Œuvres, et qui peuvent être des séries. Mais surtout, la série continue à créer et à faire vivre le mythe, les icônes culturelles. Elle porte

aussi la mémoire et le patrimoine littéraire du genre, on le voit dans l'abondante politique de réédition. Forme codée, elle est cependant d'une souplesse, d'une plasticité inattendue : il n'est que de voir les essais particulièrement variés faits sur *Spirou*, plus ancienne série franco-belge en activité, pour découvrir la force d'un personnage mythique, la liberté qu'il offre au créateur qui sait/peut oser. Dans une production qui peut paraître démesurée, où les best-sellers touchent à peine 200 000 acheteurs<sup>50</sup> environ, la série, par sa durée de vie, sa multiplicité d'incarnation, reste un espace de culture commune, et un pont vers les autres médias culturels. Forme *a priori* la plus contrainte et la plus commerciale, elle a le potentiel, dans une société de consommation, de contribuer à une mythologie<sup>51</sup> vivante, de contribuer à la constitution des icônes culturelles des générations. Et c'est aussi pour cela qu'elle reste, potentiellement, une des réponses pertinentes au fameux « Comment peut-on encore vouloir raconter des histoires après Godard ?<sup>52</sup> » !

1. 1762 dans le *Dictionnaire de l'Académie*, d'après Littré qui le qualifie de néologisme.
2. Tels les *Harry Dickson* ou ceux de la maison Eichler.
3. Dont *Tarzan* (1912) de Burroughs ou *Oz* (1900) de Baum.
4. Chez Arthème Fayard, *Le Livre populaire*, et chez Tallandier, *Le Livre national* vers 1900.
5. Des *Vampires* (1915) ou *Judex* (1917) de Louis Feuillade aux *Captain America* (1944) et *Superman* (1948).
6. Par ex. *Babar* (1931), *Martine* (1954), *Caroline* (1953), *Tromboline* et *Foulbazar* (1993).
7. Par ex. *Nancy Drew / Alice, Club des Cinq, Six Compagnons, Langelot...*
8. Depuis *Batman* (1966), *Bonne nuit les petits* (1962), *Thierry la Fronde* (1963), et toutes les « séries américaines » ou « japonaises » depuis les années 1970.
9. Cf. articles d'Anne Besson et Matthieu Letourneux

dans le même numéro pour plus de détails.

10. Pour aller vite Tôpffer (1833), Doré (1854)...
11. *Famille Fenouillard*, 1889.
12. Citons par ex. R. Dirks et les *Katzenjammer Kids*, 1897, toujours en cours !
13. Ex. dans *Mon Journal* chez Hachette.
14. 1902
15. 1904
16. 1905
17. *Mutt and Jeff*, 1907, de Bud Fisher.
18. 1913-1944, étudié par ex. par T. Groensteen dans *La bande dessinée mode d'emploi*, Impressions nouvelles.
19. 1950-2000, Charles Schulz.
20. 1985-1995, Bill Watterson.
21. *Tarzan* de Hal Foster, 1929.
22. *Prince Valiant*, Hal Foster, 1937.
23. *Buck Rogers*, Nowlan et Calkins, 1929 ; *Flash Gordon*, Alex Raymond, 1934.
24. Dans *Action Comics* n°1, 1938, Jerry Siegel et Joe Shuster.
25. Dans *Fillette*, par Vallet, 1909, en album en 1915.
26. Dans *L'Epatant* par Louis Forton, 1908, en album en 1915.
27. Dans *Le Petit Illustré*, par Forton, 1924, en album en 1928.
28. Dans *La Semaine de Suzette*, par Pinchon 1905.
29. Dans *Dimanche Illustré* par Saint-Ogan, 1925.
30. *Buster Brown* (1902), *Bicot* (1926), *Zig et Puce* (1927), *Mickey* (1931) chez Hachette, *Bécassine* chez Gautier-Languereau en 1913, albums Offenstadt / SPE à partir de 1915, *Gédéon* (1923) chez Garnier, *Tintin* (1930) au Petit Vingtième.
31. « Bécassine continue la série de ses extraordinaires exploits et cocasses aventures », catalogue Gautier-Languereau pour les Albums Bécassine, 1926.
32. *Spirou* en 1938, *Tintin* en 1946, *Pilote* en 1959, à

suivre en 1978.

33. La « Collection du Lombard » se présente d'abord comme des albums autonomes, dont certains récits sont effectivement isolés (*Thyl Eulenspiegel*, *Monsieur Vincent*), mais cela ne dure pas.
34. par exemple Mathilde Leriche.
35. par exemple Raoul Dubois.
36. 1972-1992, au moins 121 titres.
37. 1977-1984, au moins 64 titres.
38. « Histoires et légendes », 26 titres, 1981-1989 ; « Phylactère », 1982-1988, 17 titres ; « Signé », 1994, 29 titres.
39. 1988. plus de 200 titres.
40. 1979-1998, plus de 240 titres. Quelques exceptions, à la limite pour le coup du récit cyclique : *Tendre Violette* de Servais, *Les Compagnons du bois des brumes* de Bourgeon...
41. Y compris dans leurs morts et renaissances récurrentes...
42. Son Goku, Vegeta, Piccolo, Son Gohan tour à tour héros.
43. 4 +1 chevaliers héroïques traités individuellement.
44. Gon, axe de la série ; mais Kirua et Kurapika prennent en charge le récit tour à tour.
45. Triangle de héros, dont le premier meurt.
46. Deux filles, deux garçons : Hiro, Hideo, Haruka, Hikari.
47. Satsuke, Naruto, sans compter tous les personnages porteurs de leur arc narratif.
48. Cf. débat au FIBD 2009 entre Benoît Peeters, Thierry Groensteen, Scott McCloud.
49. Charles De Gaulle, selon André Malraux.
50. Hors Astérix et Titeuf évidemment.
51. Au sens de Roland Barthes...
52. Directeur du FRAC d'Angoulême (sic !) cité par T. Groensteen dans *Un objet culturel non identifié*,



Le Chat, Geluck, Casterman