Les comics pour les nuls

PAR CAMILLE BAURIN

En France, cela fait quelques années désormais que fleurissent dans les librairies et bibliothèques bon nombre de rayons «Comics», preuve s'il en est que ce média y a gagné en popularité et en légitimité. Les comics (ou bandes dessinées américaines) constituent un univers peuplé de super-héros qui, depuis leur apparition en 1938, n'ont cessé de proliférer en un panthéon toujours plus conséquent.

Mais que range-t-on exactement sous l'étiquette « Comics »?

En quoi les comics se distinguent-ils de la bande dessinée franco-belge ou du manga?

Et, surtout, pourquoi l'associe-t-on si souvent aux seuls super-héros?

Enquête sur une industrie qui, née aux États-Unis il y a presque un siècle, a fini par se construire ses propres codes.



AUX ORIGINES DU COMIC BOOK

En tant que moyen d'expression, la bande dessinée américaine est née dans les quotidiens de la fin du xixe siècle sous la forme de «comic strip», récits humoristiques de quelques cases dont Yellow Kid est le plus représentatif. C'est dans les années 1930 qu'elle est devenue l'objet de revues lui étant uniquement consacrées (ou «comic books »). Dès 1935, celles-ci commencèrent à présenter des contenus inédits et finirent par gagner une complète autonomie en 1938 avec l'apparition de Superman dans le titre Action Comics. Celui-ci sera rapidement suivi par d'autres justiciers comme Batman (1939), Wonder Woman (1941) ou encore Captain America (1941). Tous sont les pionniers du «genre super-héroïque» qui, en se développant tout au long du xxe siècle et début xxre, a fini par dominer l'ensemble de la production américaine. Au fur et à mesure, leurs rangs se sont garnis de nouveaux visages, en particulier dans les années 1960 avec Spider-Man, les X-Men ou encore les Avengers. Aux États-Unis, le comic book s'est imposé comme principal mode de diffusion de la bande dessinée. Périodique d'une vingtaine de pages, il paraît généralement à un rythme mensuel et présente des récits de longue durée à suivre d'un numéro à l'autre : les aventures des justiciers paraissent ainsi tous les mois depuis plusieurs décennies, dans une sorte de présent immuable qui les voit s'adapter à toutes les époques traversées sans vieillir pour autant.

Si auparavant les revues se suffisaient à elles-mêmes, elles constituent aujourd'hui des prépublications destinées à une réédition en albums disponibles alors en librairie, les différents épisodes étant compilés en un seul volume (ou «trade paperback»). L'industrie est dominée par deux éditeurs, DC et Marvel, qui publient ainsi tous les mois une centaine de titres chacun, aussi bien en presse qu'en librairie. À cette activité se rajoutent les parutions d'autres éditeurs de SF et d'action tels qu'Image Comics ou Dark Horse ainsi que la bande dessinée dite d'auteur, représentée par les romans graphiques (ou «graphic novel») d'artistes comme Chris Ware ou Charles Burnes.

Concernant le super-héros, DC et Marvel sont les maîtres d'œuvre du genre, chacun d'eux existant depuis les années 1930 et étant à la tête de catalogues de plusieurs milliers de personnages. Dès son origine, le superhéros est marqué par sa proximité avec l'époque contemporaine. Né à l'issue de la Grande Dépression, il prend place dans un pays fragilisé par la crise économique: sa vie civile reflète alors la condition des travailleurs américains, tandis que sa croisade super-héroïque lui permet de sauver les victimes d'injustices sociales. C'est ainsi que Clark Kent, reporter maladroit dans un grand journal, occupe sa carrière de Superman à combattre les actes malfaisants de financiers et de politiciens. Ses aventures ont pour conséquence de drainer un public aux pratiques inédites, celui de l'enfant, qui peut se procurer ces magazines à bas prix indépendamment de toute médiation adulte. Ce lectorat favorisera l'essor d'autres genres, tels que la bande dessinée humoristique ou les funny animals qui mettent en scène des personnages animaux, à l'image des productions Disney et Warner.

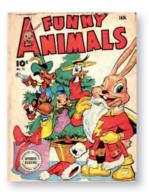
Cet engouement est alors raccord avec le contexte de la Seconde Guerre mondiale en ce qu'il permet de toucher parents et enfants en s'adaptant aux valeurs idéologiques de la famille. Dès le début des années 1940, le comic book

Camille Baurin Bibliothécaire à la Ville de Paris (Médiathèque Françoise Sagan). Auteur d'une thèse sur le comic book, Camille Baurin est titulaire d'un doctorat en littératures comparées. Il a également signé de nombreux artices de fond sur le sujet dans différentes revues spécialisées. Camille Baurin fait partie du comité de lecture « Bandes dessinées » de La Revue des livres pour enfants.

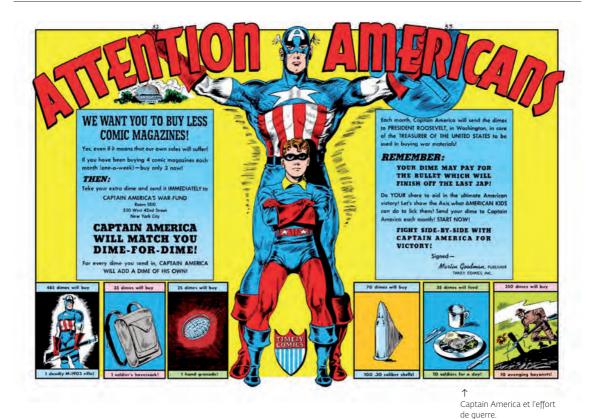
Voir aussi le blog de Camille particulièrement riche sur les super-héros: https://superherosdouble. wordpress.com/author/ camillebaurin/



Le Yellow Kid, de Richard Felton Outcault.



Darwin Cooke: Nouvelle Frontière, vol. 2: Les Hommes tombés sur terre, DC Comics, 2006. En hommage à Darwin Cooke décédé le 14 mai dernier.



↓
Alex Ross: Crisis on Infinite Earths,
DC Comics (crossover).



intègre dans ses histoires un discours propagandiste qui vise à défendre les valeurs des États-Unis. Ainsi de Captain America qui, en mars 1941, partira en guerre contre les nazis avant même son pays d'origine, officialisant les rapports étroits entre super-héroïsme et patriotisme. Par ce biais, les éditeurs voient l'occasion de parfaire leur image, de manière à contrer les critiques émergentes vis-à-vis de la bande dessinée en mettant en avant le caractère moral de leurs publications.

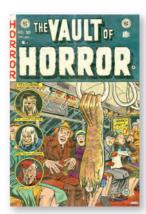
VERS UNE DOMINATION DU SUPER-HÉROS

Ce patriotisme ne suffira pourtant pas à contenir cette vague de critiques, plus importante encore dans l'après-guerre. Le problème est que les comics, s'ils trouvent de fidèles clients chez les enfants, ne s'adressent pas forcément à eux, du fait de la diversité de la production. Le succès dans les années 1950 de formes plus subversives que le super-héros, telles que les *crime* et *horror comics*, entraîne ainsi les détracteurs à dénoncer la mauvaise influence de la bande dessinée sur les jeunes, ce, quel que soit son contenu. Ces présupposés ont d'autant plus de force qu'ils sont véhiculés par une certaine littérature scientifique. Parmi les plus connus, le psychiatre Fredric Wertham notamment fut l'un des symboles de cette croisade: son ouvrage le plus médiatique, *Seduction of the Innocent*, parut en 1954, au point culminant du mouvement, alors qu'au niveau politique s'organisait une commission du Sénat pour évaluer la dangerosité des comics policiers et fantastiques.

Cette image négative du comic book entraîna les éditeurs à créer la Comics Magazine Association of America qui comptait parmi ses membres les fondateurs de DC et Marvel. Afin de se protéger de ces attaques, cette association établit un ensemble de règles d'autorégulation visant à assurer la respectabilité de des contenus. Cette charte, baptisée le Comics Code Authority, entra en vigueur pour de nombreuses décennies. Elle listait les thèmes subversifs qu'il s'agissait soit de proscrire, soit de traiter d'une certaine manière. Y étaient notamment prohibées les scènes de violence, d'horreur et d'érotisme¹.

Avec ce code, créateurs et éditeurs réaffirmaient leur responsabilité visà-vis de la jeunesse en s'engageant à mettre en scène des modèles de comportement. En cela, le super-héros était le plus à même de correspondre à ces critères, étant le vecteur de récits consensuels avec des personnages constituant «un modèle d'individu conforme à la norme et s'employant à en préserver l'équilibre². » Son triomphe systématique collait à l'esprit des discours ambiants, garantissant du même coup le respect d'un des principaux articles du code : «Dans tous les cas, le bien doit triompher du mal et le criminel doit être puni de ses méfaits. » Cette contrainte favorisera ainsi le stéréotype du justicier connu de tous : une figure costumée et exemplaire, renvoyant une image respectueuse de l'idéologie américaine officiellement dominante.

L'application de ce code fut systématisée pour tous les comics de la production qui, dès lors, devaient porter un cachet d'approbation sur la couverture pour la mise en vente. Concrètement, ce code impliquait que des planches de bande dessinée et des dialogues soient révisés avant publication, en fonction des directives des membres de l'association. Son utilisation pro-



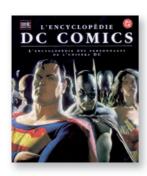




Michel Turner: Civil War (crossover Marvel comic).



Avec ce code, créateurs et éditeurs réaffirmaient leur responsabilité vis-à-vis de la jeunesse en s'engageant à mettre en scène des modèles de comportement.





CAMILLE BAURIN voqua l'affaiblissement, voire l'extinction, de plusieurs maisons d'édition, assurant la progressive hégémonie de DC et Marvel. Et, avec, des superhéros.

DC ET MARVEL, LES MAJORS DE LA PRODUCTION

Même s'il a aujourd'hui perdu de son pouvoir, le *Comics Code* a longtemps influencé l'évolution des comics, reflétant du même coup l'une des spécificités de cette industrie : le rôle particulier des éditeurs dans le processus de création et le contrôle qu'ils exercent sur leurs publications. En effet, DC et Marvel étant propriétaires des super-héros dont ils publient les titres, les artistes qui travaillent pour eux louent généralement leurs services pour poursuivre une œuvre dont ils ne détiennent pas les droits. De la sorte, contrairement par exemple au modèle franco-belge, ils n'ont qu'une fonction décisionnaire relative, puisant dans une matière narrative déjà existante.

Dans cette mesure, il est fréquent que le secteur éditorial intervienne dans le contenu même des publications, en fonction de telle ou telle directive. L'organigramme des deux entreprises comprend en effet des « editors » chargés de superviser le travail des créateurs et d'assurer une certaine cohérence entre les différents titres. Leur influence sera alors plus grande que dans une structure habituelle où l'auteur détient des droits. Ayant pour mission de constituer et d'encadrer un ensemble d'artistes, ils sont symboliques du morcellement créatif du comic book, morcellement d'autant plus marqué que chaque tâche du processus (scénario, dessin, encrage, colorisation et lettrage) est confiée à des instances différentes.

Au cours de l'histoire du *comic book*, ce processus de cocréation a provoqué de nombreux antagonismes entre éditeurs et auteurs, entraînant, à partir des années 1960, l'essor d'un marché alternatif autour de la bande dessinée «underground». Et de fait, la production se divise désormais en deux types d'édition: entreprises «mainstream» (DC et Marvel) et firmes indépendantes où les artistes, en restant propriétaires de leurs créations, jouissent d'une plus grande liberté. Mentionnons, parmi les plus connus de ce secteur, Robert Crumb, Art Spiegelman ou encore Chris Ware.

UN UNIVERS POUR CHAQUE ÉDITEUR

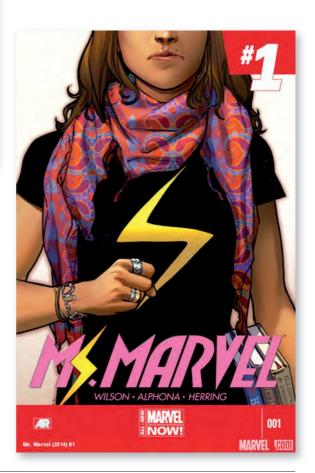
Nourri en grande partie par DC et Marvel, le genre super-héroïque s'est progressivement constitué en univers de fiction où les justiciers, dès lors qu'ils appartiennent au même éditeur, sont susceptibles de se croiser au sein de crossovers³. Cette démarche correspond à une volonté de fidélisation du lectorat qui découle directement du format série des comics. Si au départ, ces derniers présentent des récits autonomes, une nouvelle dynamique s'est en effet imposée à partir des années 1960: sous l'influence du feuilleton radiophonique, des auteurs comme Stan Lee ou Jack Kirby commencent à décliner les aventures des héros sur trois, quatre, voire cinq épisodes. Les histoires laissent alors assez d'ouvertures pour être prolongées dans les suivantes, imposant peu à peu un rythme sériel au sein des titres. Le dispositif renforcera le phénomène, le lecteur étant amené à suivre les héros dans une variété de titres.

FOR ADULT INTELLECTUALS ONLY!

Robert Crumb: Zap comix, n°1, 1967. numéro culte du mouvement underground.



↑ La première Miss Marvel dans Ms. Marvel 1 (janvier 1977).



La seconde Miss Marvel dans Ms. Marvel 1 (2014).



Superman et Wonderwoman:
Justice League of America (Vol. 1),



SPIDER SUPENIOR TO THE PROPERTY OF THE PROPERT



↑ Brian Azarello, dessin Cliff Chiang, Goran Sudzuka: Wonder Woman, Urban Comics, 2016 (DC renaissance).

† Jason Latour, dessin Robbi Rodriguez: *Spider-Gwenn*, t.1, Panini Comics, 2016 (100% Marvel).

Jef Loeb, dessin Tim Sale: Daredevil, Spider-Man, Hulk, Panini Comics, 2016 (Marvel Icons).

Brian K. Vaughan, dessin Fiona Staples: Saga, chapter One, Image Comics, 2012.



Ce phénomène, étendu aujourd'hui sur plusieurs décennies, implique un grand souci de cohérence dans la mesure où chaque auteur, en poursuivant une histoire qui lui préexiste, doit respecter la continuité des personnages: tous en effet, quelles que soient les circonstances de leur création, sont liés les uns aux autres, en dehors même de leur série originelle. Les crossovers, régulièrement mis en avant par les éditeurs, ont alors pour vocation de renforcer ces interactions. De fait, plus qu'un catalogue, DC et Marvel sont en réalité à la tête de véritables mondes baptisés « DC Universe » et « Marvel Universe» par les lecteurs. Tous deux sont distincts puisque, sauf exception, le lecteur ne peut avoir accès à un récit où se rencontrent Superman (qui appartient à DC) et Spider-Man (qui appartient à Marvel). En revanche, il est coutumier de voir Batman, Superman et Wonder Woman (DC) se croiser au sein de la Ligue de Justice, ou Captain America s'allier à Iron Man, aux X-Men ou à Spider-Man (Marvel). De même, il est fréquent qu'un héros «vendeur » comme Batman vive simultanément plusieurs aventures dans différents titres (en l'occurrence, Batman, Detective Comics ou encore Batman Eternal), ses alliés ayant aussi leur propre série (Robin, Catwoman ou Batgirl).

Chaque auteur, en poursuivant une histoire qui lui préexiste, doit respecter la continuité des personnages: tous en effet, quelles que soient les circonstances de leur création, sont liés les uns aux autres, en dehors même de leur série oriainelle.

LES DÉFIS DES COMICS AUJOURD'HUI

Au fil du temps, le super-héros a connu pléthore de visages qui tous reflètent un moment particulier de l'histoire américaine. De sa quasi-perfection lors de la Seconde Guerre mondiale à sa progressive humanisation, il s'est écarté de son jeune public d'origine pour traiter de thématiques de plus en plus adultes. Dès les années 1960, parallèlement au développement du comic book underground et à l'essor d'un lectorat étudiant, il commence à aborder des problèmes sociopolitiques sous un angle plus contestataire, tels que l'intervention controversée des Américains au Vietnam ou la prise de drogue par des justiciers. À partir de cette période, les auteurs s'éloignent du consensus imposé par le Comics Code, dans une approche critique qui trouvera son apothéose avec Watchmen ou The Dark Knight Returns, œuvres radicales parues toutes deux en 1986.

Existant depuis plusieurs décennies, la plupart des justiciers sont donc soumis à une remise en question périodique, en fonction de l'évolution de la société et des différents publics à conquérir. Aussi le *comic book* est-il confronté aujourd'hui à de nouveaux défis, dans l'optique de renouveler le genre tout en maintenant une certaine tradition. Si très peu de nouveaux super-héros sont créés, il est fréquent en revanche que d'anciennes figures ressurgissent, incarnées par de nouveaux protagonistes – c'est le cas de Ms. Marvel, dont le costume a récemment été repris par une adolescente musulmane. Celle-ci reflète toutes les tendances actuelles de la production : faire du neuf avec de l'ancien, mais aussi ouvrir à la diversité (ethnique, religieuse, de genre) en réponse à un public ado-adulte de moins en moins homogène.

L'un des enjeux du comic book est également de trouver sa place au milieu d'adaptations cinématographiques toujours plus nombreuses : il s'agit alors de fournir des passerelles pour capter de nouveaux publics tout en confortant un lectorat déjà conquis et de plus en plus assidu. C'est la raison pour laquelle des comics complexes et référencés (les Avengers de Jonathan Hickman, par





个 The Dark Knigt returns et Watchmen.



↑ Scén. Ty Templeton, Dan Slott dessin Rick Burchett: Batman, les nouvelles aventures, vol. 1, Urban Comics, 2015 (Urban Kids).



Jeff Lemire: Sweet Tooth, Urban Comics 2015 (Vertigo essentiels).

exemple) coexistent avec des relances de titres qui, à l'inverse, se veulent plus accessibles. Ainsi de *Spider-Gwen* ou *Batgirl* qui reflètent la volonté de (re)conquérir un public de jeunes adultes, cible importante de l'industrie, en se concentrant autant sur le quotidien des héros que sur leurs aventures costumées. De même, le succès de bandes dessinées exploitant d'autres genres que le super-héros, comme *Walking Dead* ou *Fables*, a entraîné une diversification de plus en plus prononcée de la production. *Wytches*, *Sweet Tooth* ou encore *Descender* sont ainsi autant de séries qui empruntent à l'horreur, la SF ou l'aventure.

En France, hormis quelques exceptions, il n'existe pas de créations ayant trait aux super-héros. Les éditeurs sont uniquement chargés de distribuer les nombreux comics parus aux États-Unis, ceux-ci étant aussi bien publiés en presse qu'en librairie. Panini s'occupe des traductions Marvel et Urban du catalogue de DC, tandis que le reste de la production est partagé par des éditeurs tels que Glénat ou Delcourt. Ce marché reflète les mêmes enjeux qu'aux États-Unis: rendre compte de l'évolution du super-héros mais aussi ouvrir sur d'autres genres en ciblant un public ado-adulte plutôt que jeunesse. Malgré cette tendance, l'engouement des plus jeunes pour les super-héros (et plus largement pour les comics) reste certain, alimenté notamment par tous les produits dérivés qui sont tirés de leurs aventures, que ce soit au cinéma, dans les dessins animés ou les jeux vidéos. Cet enthousiasme, visible en bibliothèque et librairie, met ainsi en évidence un décalage entre l'offre et la demande. C'est pourquoi plusieurs collections jeunesse commencent à fleurir, adaptant généralement en bande dessinée les dessins animés destinés aux enfants. Citons à titre d'exemple la collection Urban Kids, riche désormais de plusieurs titres dédiés aux cartoons de Superman, Batman et autres diffusés notamment dans les années 1990 et 2000.

Qu'ils se dédient aux enfants ou à un lectorat ado-adulte, qu'ils paraissent aux États-Unis ou en France, cette prolifération de titres répond à un même objectif : affirmer la place des comics au sein d'une culture geek devenue omniprésente, et dont les pratiques et les lectorats sont de plus en plus divers.

- 1. Le texte du Comics Code est présent à cette adresse : https://en.wikisource.org/wiki/Comic_book_code_of_1954
- 2. Jean-Paul Gabilliet, Des comics et des hommes, p. 84.
- 3. Ensemble de *comic books* qui mettent en scène dans une même histoire des personnages issus de titres différents.