

Métissage des genres

PAR OLIVIER PIFFAULT

On peut ranger les BD en trois mondes. D'un côté les albums franco-belges, d'un autre les mangas et d'un troisième les comics.

On peut aussi les ranger par genres codifiés : la SF, le western, l'heroic fantasy, le policier...

Mais que faire de ce bel ordonnancement quand toutes ces cases se mélangent, se répondent, s'influencent ?

Olivier Piffault nous aide à y voir plus clair.



JEUNES LECTEURS ET NOUVEAUX AUTEURS, DES CULTURES SOUS INFLUENCE

Vingt années environ se sont écoulées depuis le début de la percée éditoriale du manga en France, et l'édition de bandes dessinées semble être arrivée depuis 2010 à un quasi-point d'équilibre entre les productions franco-belges traditionnelles et les œuvres asiatiques (40 % des nouveautés chacune), les 20 % restants se partageant également entre comics et romans graphiques. Pendant cette période, l'édition des titres mangas, manhwas, manhwas... traduits a été multipliée par 20, celle des comics par 4, le franco-belge par 2,5. Les enfants lecteurs d'aujourd'hui ont grandi avec cette nouvelle bande dessinée plurielle et mélangée, et pour eux les graphismes « mangas » sont une évidence, plus même, la base d'une culture pluri-média allant du jeu vidéo (*Pokemon*) au manga (*Naruto*) en passant par les innombrables animes (*Inazuma eleven*) ou les films du studio Ghibli, sans oublier les jeux de cartes ou de toupie (*Beyblade*). Beaucoup de titres sont d'ailleurs déclinés sur plusieurs de ces supports.

Parallèlement et de manière assez inattendue, les super-héros de Marvel et DC, dont le succès était autrefois typique des lectorats et publics de niches en France, dans les revues des éditions Lug autrefois, Panini Comics aujourd'hui, ont depuis 2000 et le *X-Men* de Bryan Singer connu un succès considérable dans pas moins de 53 films et de nombreux dessins animés, prolongé depuis peu en édition notamment chez Urban Comics. Cette autre culture graphique très spécifique, visant en apparence un public adolescent, influence en réalité également très fortement l'univers enfantin, ainsi qu'en témoigne son omniprésence dans les produits dérivés. Les jeunes auteurs de bande dessinée ont été immergés dans ces influences, et certains de leurs aînés ne se cachent plus pour revendiquer l'héritage des animes de leur enfance comme source d'inspiration. C'est ainsi qu'à côté d'auteurs français de mangas ou comics comme Reno Lemaire, des œuvres hybrides apparaissent, à la croisée des classiques albums français et des styles japonais ou américains. Ce métissage des styles graphiques a produit des synthèses surprenantes, au succès public aussi massif qu'inattendu comme ceux des *Légendaires* ou de *La Rose écarlate*.

LA QUESTION DES BANDES DESSINÉES DE GENRE

À côté et avant même le métissage des cultures graphiques, il y a celui des différents genres de bandes dessinées. En effet, parallèlement aux différences graphiques, qui permettent même au profane d'identifier un manga, un comics face à nos bandes dessinées, l'une des grandes différences qui touche les œuvres japonaises, européennes ou américaines tient dans leur approche de la question des genres. Quasi-systématique au Japon par le biais de la segmentation des publics des magazines et de leurs thématiques, et aussi reconnue qu'assumée aux États-Unis, par des éditeurs et des auteurs souvent spécialisés, les « genres » de bande dessinée font au contraire chroniquement débat chez nous. La « posture du genre », c'est-à-dire le positionnement d'un album dans un genre typé (policier, historique, science-fiction...) est en

Olivier Piffault

Responsable de la rubrique
« Bandes dessinées » de *La
Revue des livres pour enfants*.
Directeur du département
de la Conservation à la
Bibliothèque nationale de
France et spécialiste de
l'histoire de la bande
dessinée.

←

HELLO VIVIANE © Zhao Golo, 2014 /
Assistante: Qing Shui Tang / All
rights reserved
Pika éditions.

Entre métissage des graphismes et transformation des genres traditionnels, il faut garder à l'esprit que les auteurs comme les œuvres restent peu nombreux. Peut-on faire l'hypothèse qu'ils et elles sont le symptôme d'une nouvelle mondialisation de la bande dessinée ?



France souvent évacuée au profit de celle de l'auteur. Ce refus de s'inscrire dans un courant ou une « case » éditoriale s'incarne notamment dans le débat sur le rôle des collections. Et pourtant, chez nous aussi on assiste ces dernières années au développement d'une troisième voie, entre le stéréotype des bandes dessinées de genres (comme le sport avec *Michel Vaillant*) et celui de son refus (ainsi la collection Long Courrier et ses albums inclassables) : celle de l'hybridation de genres entre eux, ou de la réinterprétation de genres classiques au prisme d'une bande dessinée d'auteur.

Entre métissage des graphismes et transformation des genres traditionnels, il faut garder à l'esprit que les auteurs comme les œuvres restent peu nombreux. Peut-on faire l'hypothèse qu'ils et elles sont le symptôme d'une nouvelle mondialisation de la bande dessinée, à l'œuvre dans notre édition française de bande dessinée depuis ces vingt dernières années ?

LES GENRES, UNE STRUCTURATION DE LA CRÉATION POUR LES AUTEURS

Les genres de bande dessinée sont une tradition historique commune aux trois aires de création (USA, Europe, Japon), tradition largement issue de la première mondialisation de la bande dessinée américaine et de ses catégories. Essentiellement constitué de *Sunday pages* et *strips* humoristiques, les bien nommés *comics* des années 1890-1920 s'enrichissent progressivement de l'aventure enfantine (*Little Orphan Annie*, 1924), de la science-fiction (*Buck Rogers*, 1929), de l'aventure (*Tarzan*, 1929), du policier (*Dick Tracy*, 1931), du western (*Little Joe*, 1933), de l'espionnage (*Secret Agent X-9*, 1934), de l'histoire (*Prince Valiant*, 1937), des super-héros (*Superman*, 1938), de la guerre (*BlackHawk*, 1941), du sentimental (*Young Romance*, 1947), de l'horreur (*Eerie Comics*, 1947) et du sport (*Real Sport Comics*, 1948)... Toutes ces catégories, connues par les exportations des *Syndicates*, donnent lieu à des répliques locales. C'est ainsi que les journaux européens de bande dessinée des années 1950-1970 se présentent comme un mille-feuilles de séries représentant une large gamme de genres, socle des classiques aujourd'hui édités en intégrales. Greg, rédacteur en chef de *Tintin* (1965-1974) formalisa ce principe jusqu'à commander des séries spécifiques pour concurrencer l'équivalent d'un autre journal, ou remplacer une série s'arrêtant. La bande dessinée est ainsi gérée comme une grille de programmes avec ses cases.

TROIS MAGAZINES CONCURRENTS							
	JEUNE AVENTURIER	WESTERN	REPORTER POLICIER	AVIATION GUERRE	ANTIQUITÉ HISTOIRE	SCIENCE FICTION	SPORT
<i>Spirou</i>	Spirou	Jerry Spring Lucky Luke	Jean Valhardi Marc Dacier	Buck Danny	Papyrus Timour	Yoko Tsuno	
<i>Tintin</i>	Tintin	Chick Bill Buddy Longway	Ric Hochet	Dan Cooper	Alix	Luc Orient	Michel Vaillant
<i>Pilote</i>	Jacques le Gall	Blueberry Jonathan Cartland	Guy Lebleu	Tanguy et Laverdure	Astérix	Valérien	



Les journaux européens de bande dessinée des années 1950-1970 se présentent comme un mille-feuilles de séries représentant une large gamme de genres, socle des classiques aujourd'hui édités en intégrales.

GENRES ET COLLECTIONS : UN DÉBAT D'ÉDITEURS, UN REPÈRE POUR LES LECTEURS

Curieusement, l'édition d'albums par les mêmes acteurs (Dupuis, Dargaud, Lombard, Casterman) aboutit à une vision unifiante de la bande dessinée, les genres s'effaçant derrière l'unité formelle de la « collection Pilote », ou « collection du Lombard », et surtout du concept de l'album « cartonné couleurs 48 pages ». Ce qui est mis en avant, c'est la série et ses auteurs. Aujourd'hui encore, les collections ne sont pas thématiques chez Media Participations, mais littéraires comme Aire Libre, Long Courrier, ou encore Poisson Pilote. Pour ces éditeurs, le catalogue est un tout, rassemblant des séries non classées et juxtaposées. La collection qui identifierait une sorte de bande dessinée, comme « Histoires et légendes », est une exception. La notion de « bande dessinée de genre » est maintenant regardée comme un handicap pour les œuvres, limitant leur public à un lectorat de niche, et contraignant l'inspiration des auteurs dans des recettes obligées. Le « catalogue unifié » laisse ainsi toute liberté formelle pour chaque volume en pagination, format, couleur, lettrage et met en valeur le chef-d'œuvre signalé par la critique et l'auteur reconnu. Cette politique d'édition « indéfinie » s'accommode de collections d'auteurs, privilégiant les one-shots.

A contrario, Glénat, Delcourt et Soleil ont joué autrefois à fond la carte des genres à travers des collections très construites, et des œuvres en apparence très « segmentées » : Vécu pour la bande dessinée historique comme *Les 7 vies de L'épervier*, *Les Tours de Bois-Maury*... Bulle noire pour le policier *Gil Saint-André*, La Loge noire pour l'ésotérique... et il y a aujourd'hui 14 segments thématiques chez Glénat, dont Histoire, Sci-Fi, Ésotérique... Delcourt avec Néopolis (science-fiction), Terre de Légendes (fantasy), Jeunesse, Conquistador (aventure),

NEOPOLIS
Terres de Légendes
CONQUISTADOR
INSOMNIE
HISTOIRE & HISTOIRES
Éc. Libris



1800



QUADRANTS



Insomnie (horreur), Histoire et histoires, Ex-libris (adaptations littéraires), ou Soleil avec Celtic, Métamorphose, 1800 (fantastique), Quadrants (aventure), Blackberry (romantisme)... gardent aussi cette entrée qui segmente leurs éditions et guide leur public.

Globalement, les genres donnent une identité forte et une lisibilité claire pour le public d'œuvres qu'il n'a pas encore découvertes, faute de pré-publication, et permettent de créer une relation répétitive avec le lecteur, un rendez-vous, dans la tradition de la littérature populaire et de ses collections, notamment de leur design spécifique. La collection va incarner un genre, s'y identifier. La série s'insère ainsi naturellement dans un genre particulier. Mais ces «cases» sont aussi des frontières, des ensembles qui ne demandent qu'à être transgressés, mêlés, enrichis par la fusion et le métissage de leurs caractéristiques!

L'HYBRIDATION DES GENRES

Certains auteurs brouillent cependant ces grilles de lecture en appliquant leur talent à réinterpréter la bande dessinée de genre : ainsi tout particulièrement, passés par l'Association ou Poisson Pilote, ce sont Christophe Blain, en western débridé et coquin avec *Gus*, sur les pirates avec *Isaac le pirate* ; et Lewis Trondheim avec *Donjon* bien sûr, mais plus récemment avec *Ralph Azam*, fantasy ironique et *Maggy Garrisson*, polar hard-boiled british dont l'héroïne est une chômeuse, et avec *Texas Rangers*, western policier et parodique : trois contre-pieds de la recette habituelle. Dans un autre cercle créatif, Xavier Dorison, Fabien Nury se sont imposés par leurs œuvres qui réactualisent des genres que l'on croyait saturés, en les hybridant avec soin. W.E.S.T., dessiné par Rossi, mêle western, fantastique lovecraftien, politique et espionnage, sans oublier un peu d'horreur ! *Il était une fois en France*, dessiné par Vallée, est une bande dessinée historique autant qu'un récit policier à la Gilles Grangier, et un drame psychologique. Dorison a mêlé la fantasy à l'horreur dans *Asgard*, réinterprété le western dans *Undertaker*. Dans *Long John Silver*, la matrice du genre « pirates », *L'île au trésor*, s'enrichit de l'aventure exotique type conquistador, du fantastique, sur une trame fréquente dans le western (par exemple *Le Jardin du diable*). Christophe Bec, qui a travaillé avec lui sur *Sanctuaire*, livre dans *Bunker* un mélange réussi de science-fiction, d'horreur indicible et de thriller politique classique. Des éditions récentes nous montrent quelques classiques américains qui ont mis en œuvre ces principes : ainsi, *Spider-Man : Bleu* de Jeph Loeb et Tim Sale retrace l'histoire de Gwen Stacy en version drame sentimental, avec triangle amoureux post-mortem, à l'opposé du comics « baston + blagues » habituel à Spidey. *Batman la malédiction*... déplace Bruce Wayne dans le pur univers de Lovecraft, en symétrie arctique aux *Montagnes hallucinées* antarctiques : Gotham rencontre le Miskatonic!

LA PORTE DES POSSIBLES

Une dernière relecture des genres consiste en la réinterprétation d'une série classique, généralement culte, confiée à un auteur reconnu pour l'emmener sur une vision nouvelle, décalée. C'est ici le modèle américain, en one-shot comme le *Arkham Asylum* de McKean et Morrison sur *Batman*, le *X-Men : God*



← Lewis Trondheim, dessin Stéphane Oiry : *Maggy Garrison*, vol. 1 : *Fais un sourire, Maggy*, Dupuis, 2014.

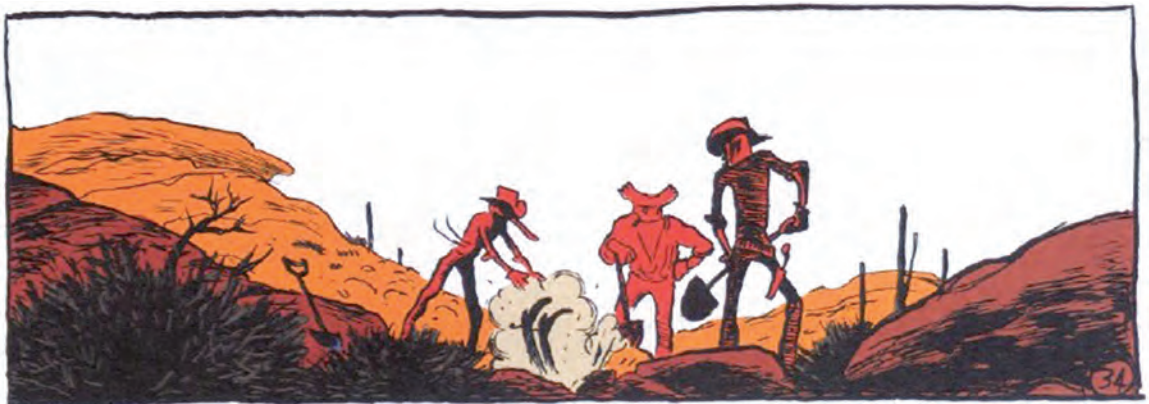


↗ Fabien Nury, dessin Sylvain Vallée : *Il était une fois en France*, Glénat, 2015.

↓ Matthieu Bonhomme : *L'Homme qui tua Lucky Luke*, Lucky Comics, 2016.



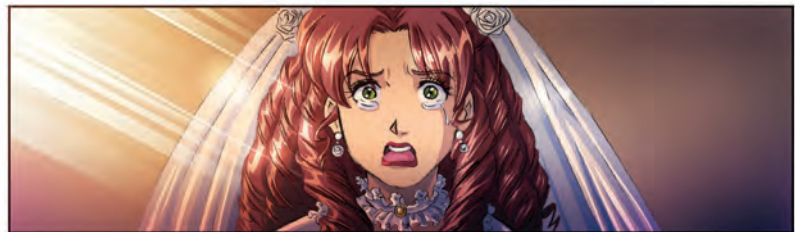
↘ Christophe Blain : *Gus*, vol. 4 : *Happy Clem*, Dargaud, 2016.





→
Patrick Sobral et Nadou :
Les Légendaires Origines, t.1: Danaël,
Delcourt, 2012.

→
Patricia Lyfoung : *La Rose écarlate*,
t.8 : *Où es-tu ?*, Delcourt, 2012.



Loves, Man Kills de Claremont et Anderson, en minisérie comme *Un long Halloween* de Loeb et Sale, ou en univers étendu comme *Gotham Central* de Brubaker et Ruka, ou *Marvels* de Busiek et Ross. Dans ces deux derniers titres, le genre super-héros passe en décor de l'histoire, dont les héros sont des humains banals. À chaque fois, le mélange d'univers graphiques inattendus pour les lecteurs de l'époque avec un thème balisé, et/ou de personnages connus sur un genre modifié, ouvre de nouveaux possibles créatifs. C'est la recette appliquée par Dupuis sur *Spirou*, avec les Spirou par... Émile Bravo (intégration dans l'histoire du monde), Trondheim (transformation en comic-strip de gags) par exemple. Matthieu Bonhomme vient d'en donner une variante avec *L'Homme qui tua Lucky Luke*, retour aux sources graphiques du personnage du premier album tout autant que reprise d'éléments de John Ford (*Stagecoach*, *My darling Clementine*) ou Howard Hawks (*Rio Bravo*). Rompant avec la recette classique figée dans l'actuelle reprise de *Lucky Luke*, très comique, Bonhomme en fait un drame sérieux et mélancolique.

Le point commun de toutes ces reprises, réinterprétations, réappropriations de classiques ou plus largement de genres et stéréotypes que l'on croyait irrémédiablement usés, tient à la fois au décalage scénaristique et au renouvellement graphique.

LA « MANGALISATION » DU DESSIN

Le point commun de toutes ces reprises, réinterprétations, réappropriations de classiques ou plus largement de genres et stéréotypes que l'on croyait irrémédiablement usés, tient à la fois au décalage scénaristique et au renouvellement graphique. Jouant à l'intérieur des styles franco-belge ou des comics, ce phénomène prend une autre ampleur quand les auteurs tentent d'intégrer l'esthétique, les codes ou même les découpages de l'univers manga. Comme ils le font dans le cadre formel de l'album couleur grand format, on ne peut parler de manga à la française, comme pratiqué par Jenny (*Pink Diary*) ou Reno (*Dreamland*). Il s'agit bien ici de métissage graphique. L'auteur qui a imposé cette démarche, c'est Patrick Sobral, avec ses *Légendaires*, tout droit sortis de *Dragon Ball* par le dessin, mais vivant des aventures classiques de fantasy, dans un univers marqué par le style « déformé » japonais. La qualité graphique intrinsèque des personnages, avec leur dessin rond et caricatural très caractérisé, se transpose parfaitement dans la planche « gaufrier » traditionnelle. Le scénario lui aussi est « métissé » : le groupe de héros fait furieusement penser à la structure des jeux vidéo de fantasy japonais, avec ses groupes mixtes hommes/femmes que l'on joue alternativement. Eux-mêmes dérivent directement de la structure du jeu de rôle américain *Donjon & Dragons*. Autre métissage tout aussi coloré, *La Rose écarlate*, de Patricia Lyfoung, mélange de *La Tulipe noire*, *Zorro* et *La Rose de Versailles*, par le cadre historique, le costume, le concept du vengeur masqué et l'identité féminine de l'héroïne, sans oublier les rebondissements sentimentaux omniprésents. Le dessin associe des visages typiques du manga par leurs ovales pointus et des lignes de fuite, traits de mouvements, tout un vocabulaire graphique venu du Japon. Dans *Un Prince à croquer*, c'est ici le manga sentimental et culinaire qui est transposé. Peu appréciés des critiques, ces deux auteurs ont su rencontrer un public qui les a imposés et, chacun à sa manière, proposer une synthèse personnelle de sa culture graphique et de l'album français.

Dans cette lignée, on doit citer la collection Blackberry de Soleil, dont tous les titres semblent dessinés par des auteur(e)s qui ont plus lu *Maison Ikkoku* que *Tintin*. Ainsi d'*Elinor Jones* (Aurore et Algésiras), *Princesse Sara* (Nora



↑
Run : Mutafukaz, Ankama, 2006
(Label 619).

Moretti), *My Lady Vampire* (Silvestro Nicolacci)... avec la présence typique des grands yeux mangeant le visage.

Les productions Ankama à travers les univers *Dofus* (Tot et Ancestral Z), *Pandala* (Tot et Hottin), ou le *Label 619*, ont également soutenu cette démarche graphique. *Mutafukaz* (Run), série de science-fiction comme *Raf* (Debaser) proposent des variations graphiques maniérées dont la base est le dessin manga shonen type, celui des manuels pédagogiques. La même influence se retrouve significativement dans la reprise de *L'Épée de cristal: Zorya la noire* de Fabio Lai. Cet exemple est significatif, car les premiers volumes avaient une claire dette envers le comics de fantasy américain, notamment *Elfquest*. Ici, l'influence est devenue nipponne par un glissement inattendu. Pour tous ces auteurs (et leurs lecteurs), la bande dessinée est une réalité mondiale, pas une création locale. Beaucoup de séries récentes lorgnent sur ces tics graphiques, par exemple *Lady Liberty* et *Odyxes* toujours chez Soleil, ou les récent *Harmony* de Mathieu Reynès et *Magic 7* chez Dupuis.



↑
Balak, dessin Michaël Sanlaville et
Bastien Vivès : *Last Man*, KSTR,
2013.

JAPONISATION DE LA BANDE DESSINÉE

Une autre forme de l'influence du manga, intégré comme mode d'expression, est proposée par Bastien Vivès et son équipe autour de la création de *Lastman* chez KSTR. Construite sur la base scénaristique classique du shonen, le tournoi initiatique, la série a été conçue par un collectif d'auteurs, pour s'étirer sur de nombreux tomes à parution rapide, avec un format plus proche des mangas, et une charte graphique originale mais clairement réfléchi en référence aux styles japonais. Le travail sur le découpage, la simplification apparente des visages participent de cet essai réussi, mais qui semble peu reproductible dans le sens où les auteurs ont d'autres styles personnels, contrairement à Lyfoung ou Vanyda. Cette dernière a percé d'abord chez La Boîte à Bulles, puis chez Dargaud, avec de remarquables volumes noir et blanc, synthèse très réussie de l'équilibre graphique du manga psychologique et de style européen. Les personnages sont plutôt dessinés classiquement, mais évoluent dans des décors qui font penser au manga par leur utilisation. La thématique de l'adolescence, de l'histoire psychologique et sentimentale d'un jeune couple, des habitants de *L'Immeuble d'en face*, d'une bande de lycéennes, autant de sujets inhabituels sous cette forme dans la production française, mais courant au Japon. Dans ses œuvres plus récentes, Vanyda utilise de la couleur mais reste fidèle à son découpage atypique. Citons aussi les récentes œuvres de Golo Zhao, esthétique de manga et scénario situé en France.



↑
Vanyda : *L'immeuble d'en face*, vol.1,
La Boîte à bulles, 2014.

UN MÉTISSAGE TRANSATLANTIQUE

Ce courant de métissage graphique, qui se détourne en fait des styles européens, commence aussi à se former en utilisant les modèles américains. C'est le *Label 619* et les autres collections d'Ankama qui produisent ces titres, dont *Freak's Squeele* de Florent Maudoux est le plus emblématique. Réinterprétation des super-héros, ces aventures déchaînées affichent une dette évidente aux comics plein d'action, de dialogues percutants et de scènes spectaculaires. Le traitement du rythme, la schématisation des personnages et la construction feuilletonesque sont typiques des comics d'action à la *Deadpool* par exemple.

On citera enfin un petit éditeur, Vide-Cocagne, dont les auteurs quadragénaires ont manifestement été marqués par les dessins animés nippons autant que par le comics y compris underground. Ainsi de *SOB Comics t.3* de Boris Mirroir, citant allègrement jeux vidéo, aventure, monstres, et un personnage de *kunoichi*, terme maintenant connu de tous les lecteurs de *Naruto*... Boris Mirroir est justement l'un des auteurs de *The Grocery*, collection-série concept du Label 619 autour de la jeunesse des rues des grandes villes américaines, Baltimore en l'occurrence. Plus sérieuses, les séries *Wonderball* et *Théo Sinclair est l'œil de la nuit*, travaillent sur la notion de (super) héros, voie ouverte par *La Brigade Chimérique* de Colin. Difficile de passer sous silence Cosey, Trondheim et Keramidas, dans leur récente appropriation de *Mickey*, rien de moins !

Le métissage graphique, la synthèse opérée par ces dessinateurs et dessinatrices entre codes et esthétique des mangas, des comics, fait sans doute partie des enjeux du futur pour les éditeurs franco-belges. Ils pourraient y trouver auteurs et œuvres susceptibles de séduire les jeunes publics, une forme de « modernisation » des techniques de dessin comme de narration de la bande dessinée. Mais il semble que pour être autre chose qu'un calque servile, ce métissage doive intégrer la redécouverte de la notion des genres de bande dessinée, si prégnante aux USA et au Japon : en important des genres rares ou inexistant en bande dessinée comme le sentimental, l'amour adolescent, ou spécifiques au Japon comme le manga de « concours » initiatique, ou les super-héros américains, les auteurs trouvent une cohérence entre un style « exotique » et une thématique originale. Alors même que la bande dessinée francobelge, y compris jeunesse, vit une période de très grande créativité et liberté formelle, tant du côté des œuvres « traditionnelles » que de la bande dessinée « d'auteur », l'acculturation des graphismes japonais, des découpages américains, de thématiques ou genres revisités sont des signes d'autres possibilités, d'autres courants d'une bande dessinée qui évolue et se cherche, notamment portée par des lecteurs et maintenant des auteurs qui n'ont plus de frontières. Le crossover des séries, comme celui des thèmes, sont au cœur du comics américain et de son industrie depuis vingt-cinq ans au moins. Le mélange des registres, des genres à l'intérieur d'une même œuvre sont au cœur de la narration manga. Le travail de réinterprétation des genres, de fusion graphique que l'on a ici observé est un témoin des libertés et ouverture de cette culture inédite et syncrétique de certains « jeunes » auteurs. ●

Le métissage graphique, la synthèse opérée par ces dessinateurs et dessinatrices entre codes et esthétique des mangas, des comics, fait sans doute partie des enjeux du futur pour les éditeurs franco-belges.