



HAL
open science

Les comics en planches originales : l'artification de l'artisanat

Jean-Paul Gabilliet

► **To cite this version:**

Jean-Paul Gabilliet. Les comics en planches originales: l'artification de l'artisanat. 2019. hal-02267005

HAL Id: hal-02267005

<https://hal.science/hal-02267005>

Preprint submitted on 18 Aug 2019

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.

Journée d'études « Des comics en société » : Lyon 3, 8 juin 2018

**Les comics en planches originales :
l'artification de l'artisanat**

Jean-Paul Gabilliet, CLIMAS, Université Bordeaux Montaigne

<Jean-Paul.Gabilliet@u-bordeaux-montaigne.fr>

Depuis un peu plus d'une dizaine d'années, les lecteurs de bandes dessinées en France et aux Etats-Unis ont accès à un nouveau type d'ouvrage : des albums volumineux qui contiennent des fac-similés de planches originales au lieu des traditionnelles pages imprimées en quadrichromie. De part et d'autre de l'Atlantique, il s'agit d'un phénomène de niche commerciale, les volumes en question étant coûteux et s'adressant de ce fait à un public peu nombreux. Cependant, leur existence même traduit des évolutions dans les rapports qu'entretiennent certains lecteurs avec la bande dessinée en général. L'analyse qui va être développée ici portera sur une production étatsunienne ancrée dans l'univers éditorial des comics mais les conclusions seront largement applicables aux ouvrages de nature équivalente publiés en France (tels que les rééditions en planches originales des séries de Franquin chez Marsu Productions).

Avec leur prix élevé, leurs petits tirages et leur public restreint, il est difficile d'envisager de mettre les recueils de fac-similés d'originaux sur le même plan, en termes de visibilité et de réception, que des fascicules tirant à plusieurs dizaines de milliers d'exemplaires ou des *trade paperbacks* qui constituent à notre époque la véritable colonne vertébrale du secteur de l'édition papier des comic books. Cependant, il est intéressant d'analyser ce qu'ils peuvent nous dire par rapport à l'histoire culturelle des comic books américains telle qu'elle s'est déroulée sur les quatre-vingts dernières années. La question à laquelle je propose d'apporter une ébauche de réponse est la suivante : par quel cheminement est-on passé des schémas de consommation culturelle de masse que traduisaient des fascicules agrafés mal imprimés sur du papier de qualité inférieure dans les années 30, à des pratiques bibliophiliques élitistes construites autour de volumes luxueux ne reproduisant que des planches originales, en ce début de XXI^e siècle ?

Le corpus sur lequel je vais me pencher est celui des albums publiés depuis 2010 dans la série « Artist's Edition » par IDW Publishing. Cette maison d'édition (que nous appellerons par commodité IDW) est la branche éditoriale de Idea and Design Works, groupe média fondé à San Diego, Californie en 1999 pour produire des contenus pour le cinéma, la télévision,

le jeu vidéo, les téléphones portables. Actuellement, sa visibilité principale se situe dans l'édition de comic books, notamment grâce à des franchises très populaires telles que *Transformers*, *Teenage Mutant Ninja Turtles* (les « tortues ninja »), *Star Trek*, *GI Joe*, *Terminator*. En 2017, IDW était, suivant les sources, le quatrième ou cinquième éditeur le plus important dans le secteur des comic books (en concurrence avec Image Comics) après Marvel, DC, Dark Horse.

(photo 1) La série « Artist's Edition » d'IDW propose des albums volumineux de 100 à 200 pages où sont reproduites en photographie couleurs au format d'origine les planches de récits « classiques » telles qu'elles furent réalisées par leurs auteurs. Ce parti pris éditorial a des conséquences pratiques radicales : chaque volume, dont les formats varient de 30 x 43 cm (*The Rocketeer*), soit environ 1 fois et demi la taille d'un album franco-belge traditionnel, à 39 x 57 cm (*Will Eisner's The Spirit*), pèse de 2 à 5 kilos. Ils sont commercialisés dans des emballages carton résistants destinés à les protéger de tout dommage et à protéger de toute déconvenue l'acheteur qui aura déboursé de 100 à 150 dollars pour en faire l'acquisition. (photo 2) Comme peut en témoigner toute personne ayant eu ces ouvrages entre les mains, ils posent des problèmes de manipulation et de stockage bien réels tant ils sont démesurés par rapport aux dimensions habituelles des étagères et bibliothèques de particuliers.¹

La spécificité de ces ouvrages, je le rappelle, est de proposer au lecteur (qui en a les moyens financiers...) de découvrir des récits connus, « classiques » (je reviendrai sur le non-dit de cette appellation convenue) dans une présentation qui n'est pas celle de format réduit et en couleurs de l'édition de masse, mais celle du grand format noir et blanc des planches originales. (photo 3) IDW, sous l'impulsion de Scott Dunbier, a pris le parti de privilégier la reproduction des planches originales en quadrichromie ; chaque page est une photographie couleur grandeur nature de la planche originale correspondante. La taille de l'objet conditionne un traitement d'exception : les « grands livres », les « beaux livres », du fait même de leur volume et de leur poids, contrastent avec les ouvrages de formats traditionnels. Même s'ils contiennent exclusivement des bandes dessinées, ce sont beaucoup moins des *comics* que des *art books*, qui est le terme

¹ Une anecdote racontée par le journaliste-critique de bande dessinée Tom Spurgeon en 2012 est à cet égard tout à fait significative : "[...] a friend of mine and I were in a comics shop when we saw the Simonson book. He saw this massive thing behind the desk and asked me about it. I told him what it was, and he had the owners prepare a little space for him to check it out and he eventually bought it. It struck me while watching my friend basically take the book out for a special test drive that this isn't a typical item for a lot of stores." Tom Spurgeon, "CR Newsmaker Interview: Scott Dunbier", *The Comics Reporter* website, 6 April 2012. URL : <http://www.comicsreporter.com/index.php/resources/interviews/38772/> (consulted on May 1, 2015).

utilisé pour les désigner dans le site web de l'éditeur (<http://www.idwpublishing.com/product-category/art-books/>).

(photo 4) Une autre caractéristique, qui surprend souvent les personnes sans familiarité particulière avec les planches originales de bandes dessinées, est leur aspect extérieur. En effet, celui-ci rompt totalement avec la stricte dichotomie visuelle entre fond blanc, traits noirs et quadrichromie caractérisant la présentation habituelle des bandes dessinées imprimées en couleurs. (photo 5) La photogravure, procédé technologique à l'origine de l'impression des bandes dessinées couleurs traditionnelles, a été conçu depuis son invention pour effacer plusieurs éléments qui sont en fait omniprésents sur toute planche originale : leur couleur véritable (pratiquement jamais blanches mais blanc cassé, ivoire, ou même jaunâtres), les esquisses au crayon bleu, les variations d'épaisseur et d'intensité de l'encrage, les corrections au tipex, les collages, découpages, reformatages et toutes les traces tangibles des gestes créatifs, y compris les dérapages, remords et regrets des dessinateurs. Il faut rappeler que c'est à l'issue d'un processus complexe, historiquement, que les planches originales ont quitté les antichambres qui étaient leurs habitats naturels — les ateliers de dessin, puis de photogravure, avant de finir (rarement) archivées ou (plus fréquemment) jetées à la poubelle. C'est seulement à partir des années 50-60, très progressivement, qu'elles devinrent des artefacts recherchés par des collectionneurs puis exposés en musées et proposés en vente aux enchères publiques.²

Indépendamment de ces manifestations d'un processus au long cours d'artification (pour reprendre la terminologie de la sociologue Nathalie Heinich³), les planches originales sont, rappelons-le, des matrices, des états intermédiaires dans un processus de reproduction mécanique pensé pour aboutir à un résultat final spécifique, la page de bande dessinée imprimée.

A ce titre, ce sont des objets qui, le plus souvent, *agressent* l'œil de l'observateur qui jette sur eux un regard spontané, novice, sans habitude. Je cite fréquemment l'exemple de ma fille qui, quand elle avait dix ans, me disait trouver « laides » les pages d'un volume Marsu Productions reprenant les originaux d'un album de Franquin et ne comprenait pas ce que je pouvais trouver d'intéressant à ces grandes pages « sales » et sans

² Sur le rapport esthétique aux planches originales de bande dessinée, voir Jean-Paul Gabilliet, « Reading facsimile reproductions of original artwork: the comics fan as connoisseur. » *Image [&] Narrative : Online Magazine of the Visual Narrative* 17.4 (2016). <http://www.imageandnarrative.be/index.php/imagenarrative/article/view/1318>; Andrei Molotiu, « Permanent Ink: Comic-Book and Comic-Strip Original Art as Aesthetic Object, » *The Hooded Utilitarian*, 18 Oct. 2010, <http://www.hoodedutilitarian.com/2010/10/permanent-inkby-andrei-molotiu/>.

³ Nathalie Heinich, « L'artification de la bande dessinée », *Le Débat* 195 (mai-août 2017), 5-9.

couleurs... Tout autant que des tableaux expressionnistes abstraits, par exemple, les planches originales, authentiques ou en fac-similés, nécessitent une éducation du regard pour apprendre à déceler dans l'artefact préparatoire tout ce qui, au final, construit les indices de la réalité parfaitement inquantifiable qu'on appelle le « talent » du dessinateur.

On connaît en histoire de l'art et en muséographie l'importance du commentaire visant à objectiver le statut d'œuvre d'art, dont la dimension subjective éclata au grand jour notamment avec Marcel Duchamp au début du XXe siècle. En termes de paratextes, les volumes IDW proposent des préfaces ou avant-propos rarement très étoffés (à l'inverse des volumes français reprenant l'œuvre de Franquin qui s'inscrivent dans des traditions plus proches des éditions avec appareil critique en littérature). Leur catalogue d'auteurs est diversifié mais une fétichisation de leur statut d'exception est néanmoins clairement signifiée par le nom de la collection : « Artist's Edition » (« l'édition de l'artiste ») fait écho au concept de « Director's Cut » devenu si cher à l'industrie des DVD. L'implicite derrière ce titre de collection est que ces volumes reprennent des planches produites par des « grands noms » de l'histoire des comic books à partir des années 40. (photo 6) En vrac et de manière non exhaustive : Will Eisner et son personnage iconique The Spirit ; (photo 7) les vedettes d'EC Comics tels que Wally Wood, Jack Davis ou Graham Ingels ; (photo 8) les auteurs de première ligne ayant travaillé pour Marvel et DC depuis les années 60 : Jack Kirby, John Buscema, John Romita, Gil Kane, John Byrne, Frank Miller, etc. ; plusieurs figures emblématiques des comics « indépendants » comme Sergio Aragonés et son pastiche d'heroic fantasy *Groo*, Dave Stevens et sa série rétro années 40 *The Rocketeer*, le *Hellboy* de Mike Mignola, (photo 9) les *Xenozoic Tales* de Mark Schultz, etc.

D'un point de vue esthétique, la sélection d'œuvres et d'artistes se situe dans la partie la plus centrale du « canon » des comic books. Pour les amateurs de ces ouvrages, le catalogue IDW donne l'impression d'agrèger les « classiques » de la production grand public depuis 70 ans. Or on sait que, dans quelque domaine artistique que ce soit, la notion de « classiques » recouvre des réalités apparaissant aussi objectives à ceux qui l'utilisent, en général de manière spontanée, que subjectives pour des agents ou observateurs extérieurs au champ concerné. Si on utilise la terminologie de Pierre Bourdieu, on pourra dire que « classique » dans ce cas-ci est un terme emprunté à l'histoire littéraire pour désigner ce qui a été plébiscité par le plus grand nombre de lecteurs sur la longue durée dans un corpus dont la qualité globale fait elle-même consensus. Les contours de ce (très vaste) corpus sont le cœur de la production Marvel et DC depuis les années 60 et une sorte de « premier cercle » qui comprend d'une part, des séries thématiquement proches du genre super-héroïque au sens large bien que

non publiées par DC ou Marvel (comme *Groo*, *The Rocketeer*, *Hellboy*, etc.), d'autre part, des « précurseurs » dont les styles font consensus parce que la majorité des amateurs considèrent qu'ils ont très bien vieilli. Pour établir une analogie avec un domaine extérieure à la bande dessinée, on pourrait dire que la majorité des amateurs de comic books *mainstream* considèrent le Spirit de Will Eisner et les EC Comics avec le même type de révérence que les cinéphiles portent généralement à la stylistique du « cinéma hollywoodien classique » (*classical Hollywood cinema*) tel qu'il fut défini en profondeur par Bordwell, Staiger et Johnson en 1985.⁴

On se situe véritablement dans la zone *mainstream* du canon. Celle-ci se reconnaît à des éléments en creux, des absences qui sont, elles, en l'occurrence, très objectives. Premièrement, IDW ne publie ni underground ni bande dessinée « alternative ». (photo 10) Et pourtant, apparent paradoxe, ces deux derniers domaines sont, à notre époque, les plus fréquemment évoqués en relation avec la « légitimation » des comics, leur reconnaissance par le monde de l'art et par l'intelligentsia, la célébration mondiale de Robert Crumb, Art Spiegelman, Chris Ware et Dan Clowes, entre autres !⁵ Deuxièmement, on ne trouve pour l'heure aucune femme, a fortiori aucun auteur émanant d'un groupe social minoritaire, parmi les créateurs mis en avant dans ces formats d'éditions... Tout se passe en fait comme si ces gros recueils de planches originales, ce singulier marché de niche, matérialisaient les césures invisibles structurant les schémas de consommation culturelle des comics *mainstream*.

Résumons : de Will Eisner à Jack Kirby, des EC Comics à Mike Mignola, les auteurs mis en avant dans les grands volumes IDW sont identifiés par leurs lecteurs et amateurs comme des « classiques » — là où les auteurs de romans graphiques issus ou non de l'underground, célébrés par le *New York Times* ou le *New Yorker*, sont eux des « alternatifs » implicitement ou explicités associés à l'avant-garde, au monde de l'art et des musées. Il est possible de cerner une unité stylistique des classiques par rapport aux alternatifs. Alors que les alternatifs, dans la continuation de l'underground qui émergea dans les années 60, déploient dans leurs récits des visions du monde très personnelles, souvent autobiographiques ou autofictionnelles, adoptant des postures de créateurs en rupture avec les logiques des genres commerciaux, les classiques sont perçus par les lecteurs-amateurs-collectionneurs qui les admirent comme s'inscrivant dans des démarches proches de l'artisanat, où des créateurs cherchent à exceller à l'intérieur des

⁴ David Bordwell, Janet Staiger, Kristin Thompson, *The Classical Hollywood Cinema: Film Style & Mode of Production to 1960* (New York : Columbia University Press, 1985).

⁵ Bart Beaty, *Comics Versus Art* (Toronto : University of Toronto Press, 2012).

paramètres de genres aux frontières clairement codées et repérées. La dichotomie qui émerge ici fait apparaître les frontières souvent implicites — mais en fait pas si invisibles que ça — entre art et artisanat, ou plutôt entre artiste et artisan. Si on schématise cette dernière dichotomie, « l'artiste » se pense d'abord comme créateur singulier et éventuellement comme technicien de son médium, là où « l'artisan » vise à atteindre une « excellence » à l'intérieur des paramètres d'une technique visuelle et narrative et, dans le cas qui nous occupe ici, de « genres ».

Les recueils de fac-similés d'originaux sont loin d'être emblématiques d'une « légitimation » générale des comics. Aussi bien Bart Beaty que Nathalie Heinich ont démontré le caractère fragmentaire des processus d'artification pour ce qui concerne la bande dessinée : ce n'est pas parce que tels auteurs sont exposés dans des musées ou que tels autres voient leurs originaux vendus chez Sotheby's ou Christie's que le moyen d'expression dans son ensemble accède à une reconnaissance culturelle qui serait équivalente à celle des arts dont l'histoire remonte à l'Antiquité ! Cependant, les volumes IDW matérialisent une sensibilité bien réelle vis-à-vis de la création de bande dessinée en tant qu'artisanat, qui apparaît ici comme une jauge ultime d'appréciation esthétique dans le contexte des comics grand public. Par ailleurs, il est intéressant de noter que ce critère d'appréciation n'est en fait pas intrinsèquement absent de la bande dessinée alternative. Certains de ses grands noms (tels Crumb, Chris Ware, Dan Clowes) sont depuis toujours impliqués dans des démarches créatives en rupture avec les genres mainstream tout en étant des graphistes de très haut niveau technique. (photo 11) Ainsi Fantagraphics, numéro un de l'édition alternative aux Etats-Unis, a-t-il lancé en 2017 « Fantagraphics Studio Edition », collection à la maquette très proche des « Artist's Edition », dont les deux premiers titres ont été consacrés à Charles Burns et Jaime Hernandez.⁶

En guise de conclusion, on peut faire les remarques suivantes. La bande dessinée apparaît, vue de l'extérieur, comme un moyen d'expression qui certes n'a pas encore atteint un statut consensuel d'art, mais autour duquel ont émergé des sensibilités « artistiques » qui n'existaient pas (ou alors seulement de manière marginale) il y a un demi-siècle. Le type d'artification que traduit l'édition de planches originales en fac-similés constitue néanmoins un cas d'espèce révélateur car, comme a eu l'occasion de le souligner Nathalie Heinich, il montre les limites de l'analyse de Walter

⁶ *Fantagraphics Studio Edition: Charles Burns' Black Hole* publié en septembre 2017 et *Fantagraphics Studio Edition: Jaime Hernandez* publié en novembre 2017.

Benjamin sur l'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique.⁷ Pour Benjamin, la reproductibilité technique conduisait de manière inexorable à l'érosion de l'aura propre aux œuvres uniques. Sur cette base conceptuelle, il pouvait difficilement envisager un avenir où des individus construiraient une appréciation esthétique d'objets élaborés comme matrices physiques utilisées dans un type de production culturelle de masse et perçues, seulement au bout de plusieurs décennies, comme des réalisations artisanales uniques et susceptibles d'être inscrites dans des mécanismes de distinction qualitative. Il apparaît finalement très ironique que l'aura esthétique des planches originales soit née non d'une trajectoire de rareté mais plutôt de l'histoire d'un système de reproduction de masse dans des revues bon marché mal imprimées.

⁷ Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* [1939], trad. Frédéric Joly (Paris : Payot, 2013).

Photographies présentées pendant la communication

Photo 1



Photo 2



Photo 3



Photo 4

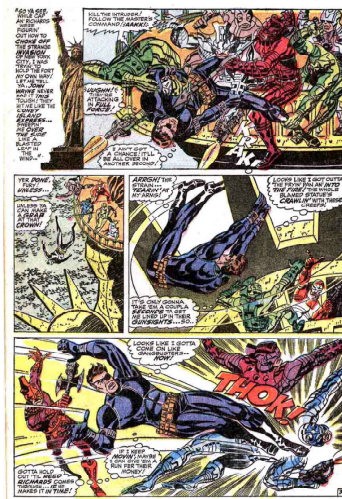


Photo 5

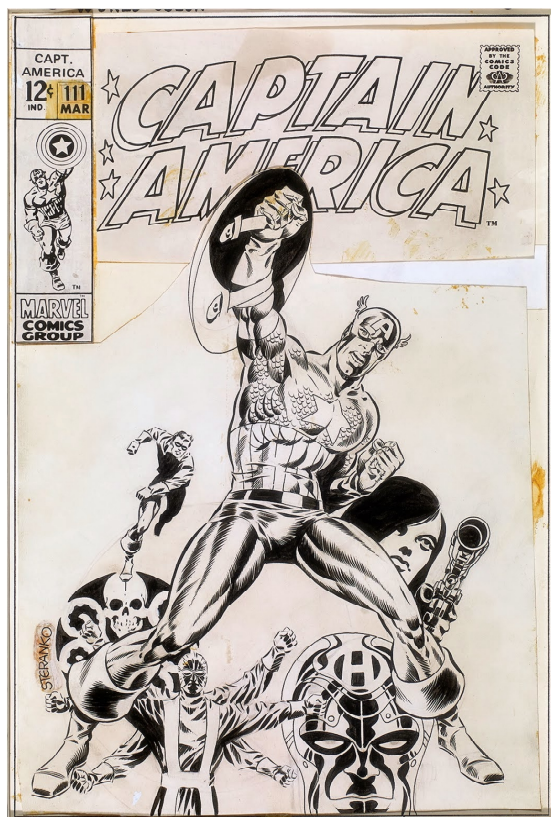


Photo 6

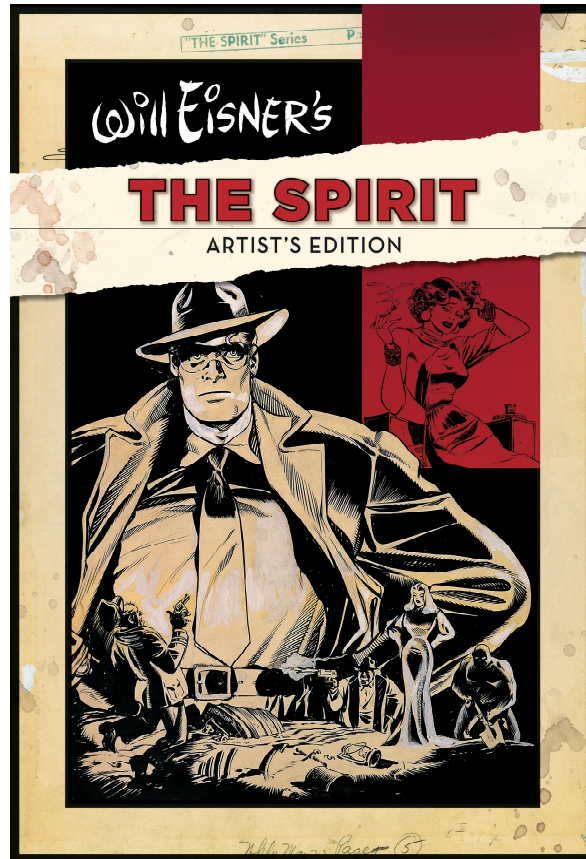


Photo 7

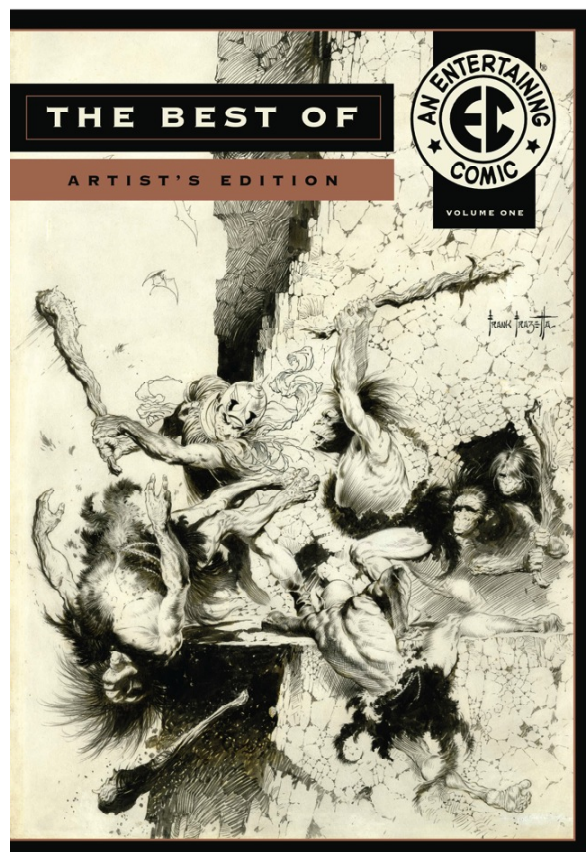


Photo 8



Photo 9

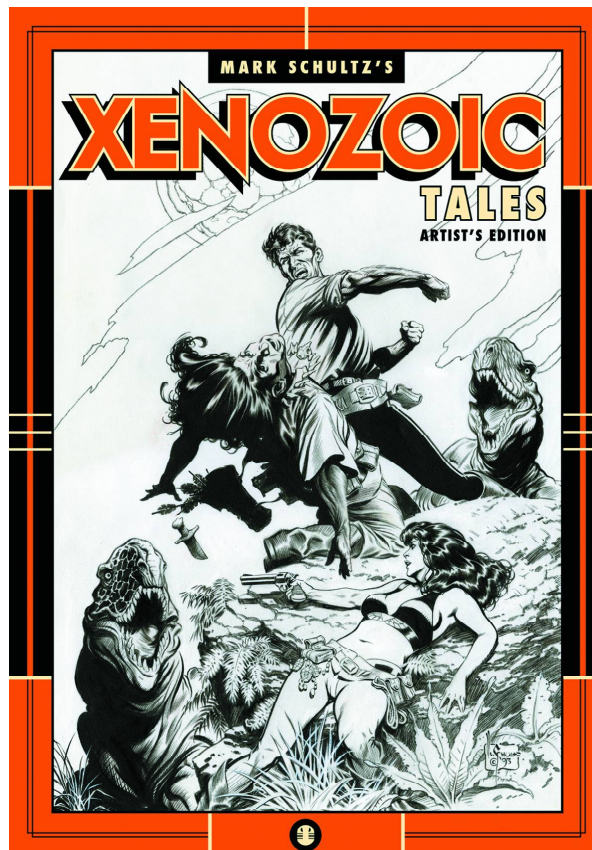


Photo 10



In the Studio

VISITS WITH CONTEMPORARY CARTOONISTS

TODD HIGNITE

Photo 11

FANTAGRAPHICS

STUDIO



16

EDITION