HAL
open science

“ Vertigo’s British Invasion ” : la revitalisation par les scénaristes britanniques des comic books grand public aux États-Unis (1983-2013)

Isabelle Licari-Guillaume

To cite this version:

Isabelle Licari-Guillaume. “ Vertigo’s British Invasion ” : la revitalisation par les scénaristes britanniques des comic books grand public aux États-Unis (1983-2013). Art et histoire de l’art. Université Bordeaux Montaigne, 2017. Français. NNT : . tel-01677438

HAL Id: tel-01677438

https://hal.science/tel-01677438v1

Submitted on 8 Jan 2018

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.

École doctorale Montaigne Humanités, ED 480
Laboratoire CLIMAS, EA 4196
Cultures et Littératures des Mondes Anglophones

Thèse de doctorat en Études Anglophones

VERTIGO'S BRITISH INVASION :

La revitalisation par les scénaristes britanniques des *comic books* grand public aux États-Unis (1983-2013)

Thèse présentée et soutenue publiquement le 8 décembre 2017 par

Isabelle LICARI-GUILLAUME

Sous la direction de M. le Professeur Jean-Paul GABILLIET

Membres du Jury

Mme Françoise BESSON, Professeur, Université Toulouse 2 – Jean Jaurès

M. Jean-Paul GABILLIET, Professeur, Université Bordeaux Montaigne

M. Laurence GROVE, Professeur, Université de Glasgow

Mme Vanessa GUIGNERY, Professeur, Ecole normale supérieure de Lyon

M. Nicolas LABARRE, Maître de Conférences HDR, Université Bordeaux Montaigne

Table des matières

Introduction : Vertigo et l'Invasion britannique 9

I. Présentation du sujet 11

II. Délimitation du sujet 15

A. Bornes chronologiques et résumé 15

B. Constitution du corpus 21

C. Normes de citation 26

III. Problématiques transversales 31

Première partie : Contextualisation 41

I. Pour parler de bande dessinée 43

A. Précisions liminaires 43

B. Introduction à l'analyse d'un média 49

C. Statut culturel de l'objet 75

D. Mise en œuvre de l'analyse 85

II. Contextualisation historique 99

A. Contexte d'émergence de Vertigo 99

B. The British Invasion 118

C. L'émergence d'un « proto-Vertigo » 127

Deuxième partie : Naissance et évolution d'une collection 145

I. Perspective diachronique 147

A. 1983-1993 : La période proto-Vertigo 147

B. 1993-2003 : Dans l'ombre de Neil Gaiman 158

C. 2003-2013 : Une trajectoire incertaine 168

II. La construction d'une identité 177

A. La nationalité comme facteur déterminant 177

B. Établissement de la cohérence du label 188

III. De nouveaux modes de légitimation 207

A. Expérimentation, érudition et provocation 207

B. Auctorialités 228

C. Pour en finir avec les super-héros 237

Troisième partie : Tensions politiques et sociales **249**

I. Altérité, identité 251

A. Contexte politique 251

B. L'Amérique rêvée 259

C. Une politique progressiste 269

II. Politisation des récits de genre 287

A. Apocalypse et post-humanisme 290

B. Horreur et « relevance » 305

III. Le corps et sa politique 321

A. Genre, féminisme, transsexualité 321

B. Fluidité de l'identité 342

Quatrième partie : Résolution artistique et poétique **355**

I. Récit religieux, récit mythique 357

A. Blasphèmes et parodies 360

B. La fascination du mythe 371

C. Magie et ésotérisme 385

II. Le récit et le monde 395

A. Les espaces de la fiction 395

B. Le rêve et la folie 410

C. La lecture, acte créatif 424

D. Une esthétique contemporaine 440

Conclusion **459**

I. Synthèse du travail 461

II. Prolongements possibles 477

Index **481**

Liste des ouvrages cités **489**

Annexes **605**

Table des illustrations

Figure 1 : Publicité pour Eclipse Comics 87
Figure 2 : Le départ de Lucifer – *Sandman* #23 p. 17 161
Figure 3 : Le départ de Lucifer – *Lucifer* #75 p. 20 161
Figure 4 : Neil Gaiman – *Preacher Special : Cassidy* p. 23 200
Figure 5 : Récitatif focalisé – *Lucifer* #20 p. 15 209
Figure 6 : Justaposition alternée – *Skreemer* #5 p. 20 209
Figure 7 : Juxtaposition alternée – *Watchmen* #3 p. 1 209
Figure 8 : le contrepoint ironique – *Hellblazer* #4 p. 17 211
Figure 9 : Encadrement – *Sandman* #1 p. 3 212
Figure 10 : Encadrement – *Sandman* #1 p. 4 213
Figure 11: Encadrement – *Fables* #30 p. 6 214
Figure 12 : Encadrement – *Sandman* #1 p. 7 213
Figure 13 : Montage : hauts des pages 9, 14, 20, 21 de *Fables* #30 214
Figure 14 : L'entrée aux Enfers (double-page spread) – *Sandman* #23 p. 2-3 ... 215
Figure 15 : Basculement – *Sandman* #10 p. 10 216
Figure 16 : Basculement – *Swamp Thing* #34 p. 10-11 217
Figure 17 : Basculement – *Unwritten* #17 p. 3 216
Figure 18 : citation visuelle – Hellblazer #23 p. 10 220
Figure 19 : The Tinker – Couverture de *Unwritten* #28 224
Figure 20 : The Tinker - *Unwritten* #27 p. 6 224
Figure 21 : Marlon Brando dans *The Wild One* 265
Figure 22 : *Shade* en Brando – #6 p. 4 265
Figure 23 : Rachel – *Sandman* #3 p. 1 276
Figure 24 : Rachel – *Sandman* #3 p. 21 277
Figure 25 : Kathy et Ella – *Shade* #17 p. 7 278
Figure 26 : Publicité pour *Sandman* 289
Figure 27 : Odin Quincannon – *Preacher* #48 p. 7 296
Figure 28 : Horreur, cruauté animale et sexualité – *Hellblazer* #38 p. 21 296
Figure 29 : Hypercadre et espace-temps – *We3* #2 p. 8-9 299
Figure 30 : Anthropomorphisme – *We3* #2 p. 10 300
Figure 31 : point de vue oculaire – *Sandman* #11 p. 18 316
Figure 32 : point de vue oculaire – *Shade* #11 p. 7 316

Figure 33 : Structure en gaufrier – *Hellblazer* #30 p. 7 318
Figure 34 : Mise en cases irrégulière - *Hellblazer* #31 p. 7 318
Figure 35 : Subversion de clichés – *Swamp Thing* #41 p. 19 323
Figure 36 : Laura – *Exterminators* #2 p. 3 327
Figure 37 : Page – *Exterminators* #6 p. 7 327
Figure 38 : Herr Starr – *Preacher* #61 p. 5 345
Figure 39 : « Tératologie fonctionnelle » – *Shade* #25 p. 5 346
Figure 40 : le voile de Barbie - *Sandman* #37 p. 8 349
Figure 41 : Unheimlich – *The Invisibles* vol. 2 #18 p. 11 350
Figure 42 : The Allfather D'Aronique - *Preacher* #21 p. 5 361
Figure 43 : Dieu bienveillant – *Preacher* # 66 p. 10 364
Figure 44 : La colère de Dieu – *Preacher* #66 p. 18 364
Figure 45 : Les anges - *Shade* #34 p. 7 365
Figure 46 : Dieu en dessinateur *Animal Man* #5 p. 19 367
Figure 47 : Les cheminées de l'Enfer - *Sandman* #22 p. 1 375
Figure 48 : Quatum magic – *Animal Man* #18 p. 14 387
Figure 49 : Leviathan – *Unwritten* #23 p. 32-33 (détail) 397
Figure 50 : Leviathan – *Sandman* #53 p. 18-19 398
Figure 51 : Le Cinquième cavalier de l'Apocalypse - *Doom Patrol* #29 p. 9-10 398
Figure 52 : Dans le monde du rêve – *Hellblazer* #10 p. 17 399
Figure 53 : L'escalier (présent) – *Invisibles* #15 p. 6 402
Figure 54 : L'escalier (passé) – *Invisibles* #15 p. 17 402
Figure 55 : La bibliothèque infinie – *Shade* #55 p. 13 405
Figure 56 : La bibliothèque du rêve – *The Sandman : Vertigo Jam #1* p. 2 406
Figure 57 : Dernière page du récit – *Invisibles* vol. 3 #1 p. 24 408
Figure 58 : Dernière page du récit – *Lucifer* #75 p. 24 408
Figure 59 : Pastiche de Fussli – couverture *de The Invisibles* vol 2 #19 415
Figure 60 : *Le Cauchemar*, Johann Heinrich Füssli, 1781, ... 415
Figure 61 : Foisonnement iconique – *Shade* #22 p. 18 420
Figure 62 : Foisonnement iconique – *Shade* #24 p. 24 420
Figure 63 : Ellis et Robertson - *Transmetropolitan* #9 p. 5 426
Figure 64 : Miles Laimling – *Shade* #39 p. 24 427
Figure 65 : Gaiman et Zulli – *Sandman* #72 p. 15 427
Figure 66 : Jeux de regards – *Hellblazer* #37 p. 8 434

Figure 67 : le motif de l'orbite dentée - *Swamp Thing* #61, couverture 435
Figure 68 : Abby imaginée par Matt Cable – *Swamp Thing* #30 p. 8 437
Figure 69 : Abby imaginée par Alec – *Swamp Thing* #56 p. 8 437
Figure 70 : Kathy imaginée par Shade – *Shade* #12 p. 23 438
Figure 71 : Lilith imaginée par Ibriel – *Lucifer* #50 p. 10 439
Figure 72 : Scarlet Harlot – *Doom Patrol* #48 p. 5 440
Figure 73 : Pastiche de *Sandman* – Planetary #7 p. 5 475
Figure 74 : la veillée funèbre – *Planetary* #7 p. 7 475
Figure 75 : Jack Carter / Spider Jerusalem - *Planetary* #7 p. 21 476

Introduction :
Vertigo et l'Invasion britannique

I. Présentation du sujet

« We're living in a Vertigo world. »
Karen Berger[1]

Cette thèse porte sur la trajectoire éditoriale et artistique de la collection[2] Vertigo créée en 1993 par DC Comics, maison d'édition états-unienne spécialisée dans la bande dessinée et connue notamment pour les aventures de Batman et Superman. Plus spécifiquement, je me propose d'aborder Vertigo à travers l'apport des scénaristes britanniques employés par DC Comics depuis le milieu des années quatre-vingt. Leur rôle est en effet considérable, tant au moment de la fondation de Vertigo par la rédactrice[3] Karen Berger que dans le succès ultérieur dont jouit la collection. La genèse de Vertigo met en lumière l'importance du phénomène appelé l' « Invasion britannique », c'est-à-dire l'arrivée sur le marché états-unien de nombreux créateurs qui sont nés et travaillent à l'étranger – en Angleterre pour la plupart, mais aussi parfois en Écosse ou en Irlande. Initiée par Alan Moore qui débuta *Saga of the Swamp Thing* fin 1983 pour DC Comics, cette « invasion » révéla au public américain d'autres scénaristes de tout premier plan tels Grant Morrison ou encore Neil Gaiman, dont la série *The Sandman* est considérée comme un jalon majeur de l'histoire du média. La critique existante au sujet de Vertigo en général tend d'ailleurs à se focaliser sur la portion du corpus produit par les Britanniques, mais sans nécessairement prendre acte de cette spécificité culturelle.

Le travail à mener est donc double ; d'une part, il s'agira de retracer une histoire du label en tant qu'instance productrice d'une culture médiatique particulière, qui s'inscrit dans un contexte socio-historique et repose sur les pratiques et les représentations de l'ensemble des acteurs (producteurs·trices et consommateurs·trices au sens large), eux-mêmes nourris d'une tradition qui préexiste à l'apparition de Vertigo. Il sera dès lors possible de prendre appui sur cette connaissance contextuelle pour interroger la poétique

[1] Voir mon entretien avec Karen Berger p. 633.

[2] Les anglophones parlent d'*imprint* ou de *label* ; pour traduire ces usages, on parlera de « collection » ou de « label » Vertigo (bien que l'emploi de « label » dans ce cas s'apparente à un anglicisme).

[3] On traduit « editor » par « rédacteur·trice » et « senior editor » par « rédacteur·trice en chef ».

du label et ainsi identifier les spécificités d'une « école » britannique au sein de cette industrie culturelle.

La mise en avant d'une composante nationale – ou plutôt transnationale – dans l'histoire de Vertigo suppose que l'on considère le corpus correspondant non comme une production pleinement états-unienne, mais bien comme le fruit de transferts culturels bilatéraux entre Grande-Bretagne et Amérique du Nord. Cette posture va à l'encontre de la division institutionnelle qui s'opère traditionnellement au sein des études anglophones en France entre aire britannique et aire américaine, considérées la plupart du temps comme deux espaces relativement autonomes.

Cependant, ces frontières disciplinaires sont en évolution ; les *Transatlantic Studies* sont à présent bien établies dans les pays anglo-saxons, où elles se sont imposées après une période d'effervescence au tout début du XXIème siècle (Rezek 791). Cette approche apparaît comme particulièrement adaptée à l'étude de phénomènes culturels contemporains, caractérisés par l'accélération des flux de toutes natures (population, capitaux, information) à la surface du globe et par la complexification du modèle de l'État comme unité politique et identitaire fondamentale qui en résulte. En réponse à la mondialisation de la culture, Ulf Hedetoft propose en 2003 de parler de « *global turn* », par analogie avec le « *linguistic turn* » qu'ont connu les sciences humaines, suggérant que le second phénomène est voué à exercer dans le champ universitaire des changements aussi profonds que le premier (Hedetoft 1). L'expression « global turn » est traduite par « tournant mondial » en français dans l'ouvrage de Philippe Poirrier en 2008. Comme le souligne Hedetoft, ce changement de paradigme va de pair avec une altération du rôle tenu par la culture dans notre vision du monde : « culture now increasingly is burdened with an intermediary role between identity and politics/state, or alternatively with a role as replacement for the waning or diluted mental significance of politics in the mental geography of people ». (Hedetoft 33)

Pour autant, il serait hâtif de conclure à la disparition de l'idée de nation, puisque le nationalisme en tant que conception mentale d'une communauté reste prégnant (Hedetoft 39) et influence dans une large mesure la production culturelle contemporaine. C'est précisément cette tension entre une mondialisation de plus en plus poussée et la permanence de représentations nationales qui m'occupera dans l'analyse de l'Invasion britannique (dont le nom même est révélateur à ce titre). On verra par quels moyens les auteurs de Vertigo construisent et préservent leur propre spécificité au sein d'une structure

éditoriale américaine, tant par la revendication d'un ancrage national que par le développement de spécificités poétiques qui les distinguent du reste des créateurs.

En plus de dépasser l'alternative traditionnelle entre aire britannique et aire américaine, cette étude suppose une seconde forme d'hybridité : méthodologiquement, il est nécessaire de passer progressivement d'une approche factuelle, relevant de l'histoire des idées et des médias, à un point de vue plus centré sur les productions elles-mêmes, lesquelles emploient des moyens graphiques pour développer une narration adressée à un lectorat précis, selon des modalités souvent caractéristiques. En d'autres termes, il est question de mêler ici civilisation et littérature, pour viser une approche hybride de type « *cultural studies* » (on préférera ce terme à celui proposé par Lits, « *mediatic studies* » (62), qui ne correspond pas à un champ clairement défini dans l'aire anglophone). Ce débordement, s'il est peu conventionnel, me semble néanmoins nécessaire à la bonne compréhension de l'objet, car si une vision purement autotélique de la création peut à la limite se concevoir dans un champ fortement légitime tel que celui de la littérature, la bande dessinée, elle, ne dispose pas des mêmes libertés ; la marchandisation et la collectivisation de la création sont au cœur de la façon dont la lectrice[4] aborde l'œuvre, de même que cette dernière a conscience de l'existence d'une communauté d'amateurs fortement déterminée, à laquelle elle peut s'identifier ou pas.

À la limite, on pourrait même postuler la caducité de la notion d'œuvre en tant que telle, au vu des reproductions et modifications perpétuelles des supports, déclinés à l'infini au fil des rééditions, recolorisations, réencrages[5], recombinaisons sous forme de recueils reliés, changements de couvertures voire remplacement de certaines planches jugées illisibles[6]... Analyser l'œuvre devient problématique, puisque l'on n'étudie nécessairement

[4] Cette thèse est rédigée selon les principes de l'écriture inclusive ; j'emploie notamment le point milieu, peu gênant à la lecture, pour marquer la double flexion. Cependant, les termes « auteur » et « lecteur » feront l'objet d'un traitement spécial : en effet, je serai amenée à discuter le concept d' « auteur », terme qui est traditionnellement employé au masculin dans la théorie littéraire et médiatique et pour lequel je conserverai la forme masculine (de même pour « graphiateur », « monstrateur », etc. En contrepartie, j'emploierai la forme féminine lorsqu'il est question du / de la lecteur·trice en tant que personne abstraite (comme c'est déjà fréquemment l'usage en langue anglaise).

[5] Un exemple au sein du corpus serait celui des planches de Colleen Doran dans *Sandman* #34, initialement encrées à la hâte par George Pratt, et qui furent réencrées par la dessinatrice pour l'édition *Absolute Sandman* en 2007.

[6] Toujours dans le corpus, les planches d'Ashley Wood dans *Invisibles vol. 3* #2, jugées peu compréhensibles, furent redessinées par Cameron Stewart à l'occasion de la publication en volume relié.

qu'une (ou plusieurs) itération(s) de celle-ci dans un contexte de production et de réception donné. Une approche purement formaliste de la bande dessinée est rendue impossible précisément par la variation perpétuelle de la forme. En littérature, par contraste, la majorité des textes (sauf dans le cas de publication feuilletonesque) paraissent dans une version relativement pérenne : la première édition comporte le texte intégral, reste disponible à l'achat pour une durée assez longue et fait l'objet d'une conservation systématique en bibliothèque. Cet effet de lissage du contexte permet de se consacrer à l'étude de l'œuvre pour elle-même, c'est-à-dire du *message* (contenu) et non pas du *livre* (support), comme le propose notamment le courant formaliste. En bande dessinée, au contraire, le média *est* le message. C'est ce que disent, sous une forme un peu différente, les auteurs de *La Bande dessinée à l'université* :

> Dans le moment où la page se tourne, on voit apparaître dans une lumière plus crue ce qui est mis en jeu par le déplacement qu'effectue le neuvième art sur le marché des biens symboliques. Ce mouvement dévoile le caractère illusoire des conceptions idéalistes qui présentent la culture et l'art comme ressortissant à un domaine situé en-dehors et au-dessus des contingences matérielles. (Massart, Tilleuil et Nicks 11)

J'affirme donc la nécessité de connaître l'histoire éditoriale de Vertigo et de l'Invasion afin de pouvoir saisir la dimension purement poétique des œuvres du corpus. Cette approche mixte me permettra d'aborder sous plusieurs angles deux grands problèmes transversaux qui fondent la spécificité de l'entreprise des Britanniques chez Vertigo ; d'une part, celui de l'identité (éditoriale, personnelle, nationale) et d'autre part celui de l'autorité (hiérarchique, auctoriale, politique). Ces problématiques se déclinent sous diverses formes selon la composante méthodologique qui leur est associée et je les développerai dans la dernière partie de cette introduction. Avant cela, il est nécessaire de procéder à une délimitation précise du corpus à examiner.

II. Délimitation du sujet

« "Too Vertigo," you might say, after reading a comic about a quirky hired killer with a history of childhood abuse. »

Evans n.p.

A. Bornes chronologiques et résumé

Afin de proposer une vision panoramique du rôle des scénaristes britanniques chez Vertigo, il faut débuter l'étude en amont de la fondation officielle du label ; en effet, les créateurs et les séries que rassembla Vertigo lors de sa création firent pour la plupart leurs débuts dans le courant des années quatre-vingt. 1986 fut une année charnière marquée par l'édition de deux ouvrages majeurs, *Watchmen*, des Britanniques Alan Moore et Dave Gibbons, et *The Dark Knight Returns*, dessiné et scénarisé par l'Américain Frank Miller. Ces deux livres avaient en commun de faire rupture en proposant une lecture sombre et psychologiquement réaliste de la tradition super-héroïque. Un succès commercial et critique considérable propulsa Moore et Miller au rang de « stars » de la bande dessinée. Très vite, le monde du *comics* se réinventa autour de ces deux livres, perçus à la fois comme un tournant dans l'histoire du genre super-héroïque, ouvrant ce qui s'appella l'ère du « révisionnisme[7] », et comme le porte-étendard d'une nouvelle bande dessinée anglophone, capable de s'adresser aux adultes et de traiter de sujets complexes sans pour autant renier ses racines populaires.

Or, la carrière américaine d'Alan Moore ne débute pas avec *Watchmen* ; sa première collaboration avec DC Comics date de 1983 pour la série *Saga of the Swamp Thing*, que l'on peut considérer comme l'une des pierres angulaires de l'Invasion britannique. Moore, qui avait alors trente ans, avait déjà fait ses preuves en tant que scénariste pour le magazine britannique *Warrior*, avec notamment *Marvelman*[8], titre précurseur du travail ultérieur de Moore sur le genre super-héroïque, ainsi que *V for Vendett*a, dont la parution débute en 1982 et se poursuit ensuite chez DC Comics après la disparition de *Warrior*. Ces deux séries lui valurent un grand nombre de Eagle Awards, le principal prix récompensant

[7] On traduit directement l'anglais « revisionism ». Il est entendu que le terme n'a rien à voir avec la notion de révisionnisme historique : c'est bien la tradition super-héroïque qui est mise en question.

[8] Cette série a été rééditée sous le titre *Miracleman* ; voir note p. 144.

les créateurs·trices de *comics* en Grande-Bretagne (Groth, « Alan Moore part 1 » 88), qui lui conférèrent une plus grandevisibilité outre-Atlantique. En effet, comme le rappelle très justement Chris Murray dans « Signals from Airstrip One », Moore était déjà un artiste de tout premier plan en Grande-Bretagne lorsqu'il fit ses débuts sur la scène états-unienne en 1983. Familier de son travail britannique, Len Wein, rédacteur chez DC Comics, décida de lui confier son premier travail. Sur un coup de téléphone, Moore se vit offrir de reprendre la BD d'horreur *Saga of the Swamp Thing* (1984 – 1987), dont les ventes peinaient à décoller suite à la reprise de 1982 scénarisée par Martin Pasko[9]. Le travail de Pasko avait pour base la série originale créée par le scénariste Len Wein et le dessinateur Berni Wrightson, qui comporte 24 numéros publiés entre 1972 et 1976 sous le titre *Swamp Thing* [10]. Moore rejoignit la série à partir du numéro 20, lequel, bien que daté de janvier 1984, parut en fait à la fin de l'année 1983, comme c'est l'usage dans la presse américaine.

Cette date constitue un bon point de départ pour mon étude. En plus de correspondre au début de la carrière américaine de Moore, 1983 marque aussi le début de la publication de *Rōnin*, première série « creator-owned[11] » de Frank Miller, à qui DC accorda de nombreuses libertés créatives suite à son succès en tant que dessinateur et scénariste de la série *Daredevil*, pour Marvel, de 1979 à 1982. Bien que *Rōnin* n'eût pas reçu le succès commercial espéré, le titre est présenté par les anciens responsables de DC comme une étape importante dans le développement de nouveaux formats de publication, lesquels jouèrent ensuite un rôle crucial dans la réussite de Vertigo. Par ailleurs, la qualité du papier et l'emploi de séparations photographiques furent autant d'arguments clés pour convaincre Miller de quitter Marvel pour DC (Mason 14:47-16:28), où il publia *Dark Knight Returns* trois ans plus tard avec le succès que l'on sait.

Dix ans après *Swamp Thing* et *Rōnin*, en 1993, naquit la collection Vertigo, sous la houlette de Karen Berger. Cette diplômée de littérature anglophone, entrée chez DC Comics en 1979, était plus spécifiquement chargée des relations avec la Grande-Bretagne depuis son accession au rôle de « *British Liaison* » en 1986. Elle était également rédactrice

[9] Le titre était au bord de l'annulation avec 17 000 exemplaires vendus chaque mois (Parkin 145).

[10] L'ajout de « Saga of » dans le titre de la série date de l'arrivée de Pasko, et fut conservé durant la période Alan Moore. Cependant, pour des raisons de concision j'emploierai simplement « *Swamp Thing* » pour parler de la nouvelle série.

[11] Ce terme désigne les séries dont les droits sont détenus par leurs créateurs. Elles s'opposent au régime du « work-made-for-hire », dans lequel les scénaristes et dessinateurs ne sont que les employés de la maison d'édition qui détient les droits relatifs aux personnages exploités.

pour de nombreuses séries, en particulier celles issues des créateurs britanniques. La plupart des titres intégrés à Vertigo en 1993 étaient ainsi sous sa supervision directe (à l'exception de *Doom Patrol* dont le responsable était Bob Greenberger). Après 1993, elle délégua ses responsabilités de rédactrice mais continua de superviser l'ensemble des publications Vertigo[12].

La date de naissance officielle du label est facile à situer chronologiquement : le logo en noir et blanc de Vertigo apparut pour la première fois sur les couvertures des six séries déjà en cours datées de mars 1993, c'est-à-dire publiées en décembre 1992 (*Animal Man* #57, *Doom Patrol* #64, *Hellblazer* #63, *Shade, The Changing Man* #33, *Sandman* #47, *Swamp Thing* #129). En plus de cette transformation cosmétique de ses titres phares, Vertigo se dota de mini-séries lancées pour l'occasion, dont la plus remarquée fut *Death*, série *spin-off* de *The Sandman* mettant en scène l'un des personnages les plus populaires de ce titre et scénarisée par son auteur Neil Gaiman. La naissance de Vertigo avait d'ailleurs été annoncée dans les éditoriaux des mois précédents : ainsi le numéro 29 de *Shade, The Changing Man* (novembre 1992) contenait-il une publicité pour la collection à venir, avec le slogan « Vertigo : Get Anxious ». À la fin de l'année 1992, DC publia également un fascicule de lancement, *Vertigo Preview* #1, qui rassemblait des extraits des numéros à venir.

Le titre de la collection, « Vertigo », a une valeur programmatique. Le terme signale d'abord l'intention nourrie par Berger de bouleverser les codes du média. Elle explique : « I wanted a name that sort of connoted a sense of upheaval [...] and Vertigo did just that » (Daniels, 225). Au-delà, « Vertigo » évoque bien entendu le film d'Alfred Hitchcock (1958), traduit en français par *Sueurs froides*, dont les thématiques centrales (l'amour, le crime, la maladie mentale) recoupent largement les préoccupations du label de Berger. Dans l'introduction à *Vertigo Preview* #1, la directrice de collection revient sur son choix :

> We've been called horror, mature, sophisticated, dark fantasy, cutting edge and just plain weird. Tired of tired misnomers, and not even having a collective name, we decided to define ourselves.
>
> It couldn't be anything that sounded safe. It had to be a word that evoked the sense of danger and edginess that you get from reading our titles. And it had to sound cool.

[12] L'évolution des responsabilités de Berger au sein de DC est résumée notamment dans Groth, « Vertigo Roundtable ».

> Believe me, this was a lot easier said than done. After months of strange lists that ranged from Third Eye to Threshold to Nightside to Screaming Room, we finally fell upon the name that represented our level-headed editorial outlook the best. So, naturally, we chose a dizzying psychological disorder that's associated with fear of heights. (Berger n.p.)

Ce court texte, qui se revendique explicitement comme une autodéfinition de Vertigo, met en exergue plusieurs points cruciaux : la concentration sur un lectorat adulte (et les préoccupations attenantes), l'importance des récits de genre (horreur, *fantasy*, éventuellement thriller) et l'ambition de se démarquer du reste du paysage éditorial (« cutting edge », « weird »). Implicitement, l'autodérision dont fait preuve Berger à la fin de l'extrait consolide également le rôle de l'humour au sein du label.

Le « vertige » qu'entend provoquer la collection consiste bel et bien en une remise en cause des valeurs de la lectrice et de son horizon d'attente. Vertige artistique, d'abord, puisque Berger ambitionne de repousser les limites de ce qu'il est possible d'imprimer dans le domaine des *comics* grand public, en termes de qualité d'écriture et de réalisation graphique. Sur le plan visuel, le label emploie dans ses premières années des créateurs au style graphique anticonformiste et clairement identifiable, comme Dave McKean, Duncan Fegredo, Paul Johnson, Brian Bolland ou plus tard Frank Quitely et Glenn Fabry (tous sont d'ailleurs également d'origine britannique, ce qui est en soi remarquable et inviterait à considérer l'Invasion britannique aussi du point de vue de ses dessinateurs). McKean, notamment, est connu pour ses réalisations en média mixtes innovants - collages, peintures, assemblages d'objets chinés, voire sculptures tridimensionnelles, comme c'est le cas pour la première couverture de *The Sandman*.

Vertige moral, aussi, dans le sens où le label consolida rapidement sa réputation autour d'une tonalité « adulte », terme vague synonyme d'élaboration et de maturité narrative, mais aussi (et surtout) de transgression dans les thèmes abordés. En effet, les *comics* étant traditionnellement perçus comme un média s'adressant avant tout aux enfants (particulièrement suite aux restrictions du Comics Code de 1954, qui spécifiait un certain nombre d'interdictions), il était encore à l'époque souvent problématique pour un éditeur grand public d'imprimer une scène de sexe explicite, un passage violent, une apologie de l'immoralité, ou tout simplement un mot considéré comme indécent. Vertigo, en s'orientant vers un lectorat différent, s'arrogea une plus grande liberté de ton. Pour cette raison, Vertigo est souvent présenté comme une étape importante dans ce qui est vu comme un processus de maturation de la bande dessinée américaine.

De fait, il n'est pas simple de décrire la ligne éditoriale de Vertigo autrement qu'en termes de lectorat visé ; officiellement, la créativité semble être le maître mot. Dans les faits, il semble que le goût personnel de Berger ait été central dans la sélection des titres développés, au point que certains fans emploient le terme de « Bergerverse » (Levitz, « A Conversation » n.p.) (contraction de Berger Universe) pour faire référence à Vertigo. Quand Neil Gaiman affirme que la ligne éditoriale du label se résume à « the stuff Karen likes » (Groth, « An Interview by Gary Groth » 80), on comprend bien l'ampleur de l'influence de Berger sur le choix des publications. Son goût pour les *comics* d'horreur et sa place de femme au sein d'une industrie majoritairement masculine font d'elle une figure marginale, à l'image du label qu'elle a créé.

Dans un entretien avec la critique Julia Round, Berger affirme :

> The Vertigo titles, or the books that became Vertigo, they were led by the ideas, by the writers really wanting to do something different in comic books, really wanting to shake up the status quo, really wanting to take the form and, you know, again, stretch it, stretch the boundaries of what you could do. (Round, « An Interview » n.p.)

Berger affirme donc la prééminence du travail d'écriture : pour elle, c'est par le scénario que le label se distingue et non principalement par son identité graphique. Plus précisément, la réalisation graphique est le moyen de réaliser une ambition avant tout attribuée au scénariste. Ce point de vue est d'emblée subjectif : on a vu que Vertigo employait nombre de dessinateurs aussi talentueux que novateurs, sans lesquels le label n'aurait sans doute pas connu le même retentissement. Cependant, il est vrai que la décision de mettre en avant les scénaristes constitue une rupture, dans un contexte où ce sont traditionnellement les dessinateurs·trices qui assument une grande partie du travail de narration visuelle (notamment chez Marvel, durant l'âge d'argent[13], où ils/elles travaillent d'après un synopsis très sommaire, conformément à la fameuse « méthode Marvel »).

C'est cette vision qui fonda la stratégie de développement du label, influençant la façon dont il fut perçu du public. On voit donc bien l'importance fondamentale des idées et du discours de Berger ; or, celle-ci est, de son propre aveu, une sorte d'*outsider* dans le monde de l'édition des *comics*. Issue d'études littéraires, elle ne présente pas initialement de goût particulier pour le média : « An English Lit major with a minor in Art History, she

[13] Sur les dénominations *Golden Age*, *Silver Age*, etc., voir p. 110.

thought working at an art magazine or in a museum might be where her future lay. » (Contino, « a Touch of Vertigo » n.p.) Son arrivée chez DC Comics tient donc du concours de circonstances ; elle se présente au poste d'assistante de Paul Levitz sur la recommandation de J. M. DeMatteis, lui-même scénariste de *comics*.

Au fil des années, Berger confirme sa position de pivot central du label. Son rôle dans la création et le développement de Vertigo ne doit pas être sous-estimé : loin d'être une simple intermédiaire entre DC Comics et les créateurs·trices qu'elle supervise, elle prend une part active (bien que difficile à quantifier) dans le processus créatif, en conseillant et en orientant les scénaristes lors de la genèse de leur projet. Dès la création de Vertigo, Berger endosse également la responsabilité de la sélection des projets soutenus par l'éditeur. Souvent prise entre les feux croisés des créateurs de Vertigo d'une part et de ses supérieurs hiérarchiques d'autre part, elle œuvre en coulisses afin de ménager les sensibilités des un·e·s et des autres, assurant une communication sans faille entre les créateurs·trices et la maison-mère. Les témoignages à ce sujet ne manquent pas. Parkin (354) rapporte que Berger était la seule employée de DC que Moore, après son départ de la compagnie, acceptât de contacter par téléphone. De même, Gaiman affirme : « There have been things over the years with *Sandman* that I have had fights about and very often I've won because Karen is a terrific editor and she tends to see reason. And occasionally she's won because she's a smart person, and I've seen reason. » (Groth, « Bring Me a Dream » 80)

Or, début 2013, DC annonce que la directrice de Vertigo est sur le point de quitter ses fonctions. Déploré par de nombreux membres de la profession, le départ de Berger marque un tournant dans le développement de Vertigo, au point que de nombreux commentateurs y voient l'annonce implicite de la mort du label. C'est cette date qui constituera la borne officielle de fin de l'étude ; je ne m'interdirai pas de dire un mot des développements les plus récents, notamment ceux de 2016-2017, mais en gardant à l'esprit qu'un recul historique de quelques années est nécessaire pour se donner une conception nette de la période. Je me concentrerai donc sur les trente années qui débutent avec la collaboration de Berger et Moore sur *Swamp Thing* et s'achèvent lors du départ de Berger. Cette focalisation sur la figure de la rédactrice reflète mon intention d'étudier conjointement le développement de Vertigo en tant que collection à l'identité particulière et en tant que centre névralgique de l'activité des auteurs britanniques, représentés par Berger, laquelle est très tôt associée à leur activité.

B. Constitution du corpus

Mon corpus a vocation à permettre une approche globale d'un groupe d'auteurs qui, pour autant, ne soit ni trop large, ni trop aléatoire (sans quoi l'analyse du corpus comme unité perdrait de sa valeur). Afin de proposer une analyse aussi complète que possible, j'ai déterminé un certain nombre de critères objectifs ayant pour but de ne retenir que les séries les plus importantes, c'est-à-dire celles qui ont eu le plus d'influence sur le lectorat.

En premier lieu, il semble délicat de traiter sur un pied d'égalité mini-séries et séries longues. Une mini-série, en effet, consiste en un récit constitué d'un nombre d'épisodes donné, qui ne connaîtra normalement pas de suite mais pourra être réédité sous la forme d'un volume relié. Le nombre d'épisodes prévu est généralement faible et permet au scénariste de se donner une vue claire du développement de l'intrigue. La prolifération de ces titres et leur courte durée de vie fait qu'ils touchent rarement un public étendu. Il arrive pourtant que certaines mini-séries, œuvres de créateurs particulièrement reconnus, se hissent en haut des ventes mensuelles.C'est par exemple le cas de *We3*, avec Grant Morrison au scénario et Frank Quitely au dessin : en janvier 2005, le troisième et dernier numéro de la série dépasse en termes de ventes à la fois *Y The Last Man* et *Fables*, qui sont pourtant les deux titres Vertigo les plus lus de la période[14]. On évoquera bien entendu le rôle de ces titres lorsqu'ils font l'objet d'une reconnaissance commerciale et critique particulièrement développée ; pour autant, il serait trop ambitieux de prendre en compte systématiquement l'ensemble des mini-séries, qui constituent un corpus foisonnant et dont il est difficile de déterminer l'impact réel sur le lectorat.

Contrairement à ce qui se produit pour les mini-séries, le nombre de numéros qui composent les séries longues (« *ongoing* ») n'est pas fixé à l'avance et dépend de la réception du titre. Certaines séries furent annulées au bout de quelques mois. D'autres eurent une durée de vie très longue, par exemple *Hellblazer*, avec 300 numéros – mais il s'agit d'un titre DC, pour lequel les scénaristes purent se succéder, facilitant de fait la continuation du titre sur plusieurs dizaines d'années.

[14] Selon John Jackson Miller, du site web *Comichron*, les chiffres sont les suivants: *We3 #3* : 26 547 exemplaires ; *Y the Last Man #30 :* 25 693 exemplaires, *Fables #33* : 24 318 exemplaires. À titre de comparaison, tous éditeurs confondus, le *best-seller* de janvier 2005 est *New Avengers* #2 (Marvel) avec 153 443 exemplaires vendus. Marvel occupe d'ailleurs le haut du classement puisque le premier titre de son rival DC, *Teen Titans* #20, se place à la quatorzième place avec 65 821 ventes.

À l'inverse, pour ce qui est des titres *creator-owned,* c'est-à-dire dont la propriété intellectuelle revient à l'auteur et non à l'éditeur, la plus longue série jamais publiée par Vertigo est *Fables*, œuvre de l'Américain Bill Willingham, qui prit fin au n°150 après treize ans de publication et de nombreuses séries dérivées. Il n'est pas étonnant que cette série ait été également le meilleur atout de Vertigo en termes de ventes, même si elle passa sous la barre des 20000 exemplaires mensuels à partir d'avril 2010, en parallèle de la baisse générale des ventes dans le secteur du *comics* (Frisch n.p.). On voit donc que la longueur d'une série est directement corrélée à son succès commercial et, dès lors, à la visibilité dont elle jouit sur la scène du *comics mainstream*. C'est ce critère qui va permettre de déterminer l'importance des différents titres publiés par les scénaristes britanniques de Vertigo.

Si j'ai recours à la longueur des séries comme indicateur de leur succès, c'est parce que DC Comics ne publie pas de bilan financier précis. Ceci ne signifie pas que tout travail sur les chiffres soit impossible, car des sources relativement fiables existent. Pour la période concernée, on peut se référer aux informations données par le distributeur Diamond, qui fournit des chiffres concernant les ventes mensuelles et les ventes de volumes reliés mais ne prend en compte que la vente directe, c'est-à-dire le nombre de *comics* achetés par les détaillants et non les ventes réelles au lectorat ; ces chiffres excluent aussi les circuits de distribution généralistes comme les librairies ou l'export. Les chiffres relatifs aux ventes directes sont accessibles notamment *via* le site *Comichron* de John Jackson Miller, qui compile des données chiffrées depuis 1995. Le même site recense également un classement des meilleures ventes sur la période 1991-95, mais sans indiquer l'estimation des ventes.

Une autre source précieuse pour recouper ou compléter les chiffres de *Comichron* est le *Comics Buyer's Guide* (Miller et. al.), ouvrage destiné aux collectionneurs qui offre des estimations de chiffres de vente pour la plupart des titres publiés. Cependant, il faut garder à l'esprit que Vertigo est un label orienté vers un lectorat atypique, plus âgé et plus féminisé que celui de la bande dessinée de super-héros (voir mon entretien avec Karen Berger, annexe 5, notamment p. 636). En raison de ce profil spécifique, le lectorat de Vertigo est susceptible de fréquenter davantage les librairies généralistes que les boutiques spécialisées associées aux fans ; ceci est cohérent avec les très bonnes ventes des titres Vertigo en volumes reliés, lesquels se vendent en librairie. Les chiffres de Diamond, qui ne comptabilisent que les ventes de numéros mensuels, sont donc précieux, mais en aucun cas suffisants pour juger précisément la diffusion de tel ou tel titre, dans la mesure où les volumes reliés relèvent d'un environnement commercial autre.

Par conséquent, le critère retenu pour juger de l'importance d'une publication sera donc en priorité le nombre de numéros publiés, qui est fonction directe de son succès (à la fois qualitatif et quantitatif). Au-delà de deux ans de publication, soit 24 numéros (sauf cas exceptionnels de publication non-mensuelle) jeconsidérerai que le titre a trouvé un public et qu'il est susceptible de laisser une empreinte dans le paysage culturel.

Ceci étant, d'autres questions doivent être réglées ; par exemple, dans le cas d'une série ayant vu se succéder plusieurs auteurs, faut-il les considérer tous, ou seulement le créateur original ? Depuis 2010, Vertigo ne produit plus que du contenu dont les droits sont détenus par les créateurs originaux ; chaque série est donc associée clairement à un·e scénariste et (au moins) un·e dessinateur·trice. Dans d'autres cas, le « *run* » [15] d'un scénariste est resté particulièrement important dans les mémoires, comme c'est le cas pour Morrison dans *Animal Man* (bien que Jamie Delano reprenne la série au n°26, en 1990) ou dans *Doom Patrol* (alors qu'il n'en est pas le premier scénariste et rejoint la série au n°19 en 1989). *Idem* pour Alan Moore, dont le nom reste largement associé à son *run* sur *Swamp Thing*, alors qu'il n'est ni le premier ni le dernier à contribuer à cette incarnation du monstre des marais. Dans ce cas précis, la politique de réimpression adoptée par DC Comics indique clairement que la partie « importante » de *Swamp Thing* commence avec Moore ; en effet, c'est celle-ci qui mérite d'être pérennisée sous forme de recueils reliés, avec le titre « Alan Moore's Swamp Thing ». On voit donc que les choix éditoriaux faits par DC valident *a posteriori* la canonisation entreprise par les fans et la critique, qui font du *run* de Moore la partie la plus importante de *Swamp Thing*. Cependant, pour des séries comme *Hellblazer*, qui a vu se succéder peu ou prou l'intégralité des créateurs britanniques disponibles sur le marché, faut-il prendre en compte les 300 numéros parus ? J'estime que dans ce cas précis, c'est la contribution du premier scénariste, en l'occurrence Jamie Delano, qui donne leur ton particulier aux incarnations ultérieures. Je me limiterai donc aux épisodes créés par ce dernier, bien que d'autres portions de la série, notamment celle scénarisée par Garth Ennis entre mai 1991 et novembre 1994 (#41-50 et #52-83), aient également connu un retentissement certain.

En résumé, je prendrai en compte pour cette étude les séries de plus de 24 numéros publiées au moins en partie sous le label Vertigo avant 2013 et associées de façon très

[15] Faute d'un équivalent satisfaisant en français, j'emploie ce terme pour désigner la période durant laquelle un créateur donné est crédité sur l'ensemble des numéros mensuels d'une série.

étroite à l'influence d'un scénariste de nationalité britannique. Sont par conséquent inclus *Saga of the Swamp Thing* (Alan Moore), *Shade The Changing Man* (Peter Milligan), *The Sandman* (Neil Gaiman), *Hellblazer* (Jamie Delano), *Doom Patrol* et *Animal Man* (Grant Morrison), soit les six séries intégrées à Vertigo en 1993, auxquelles il faut ajouter *Preacher* (Garth Ennis), *Transmetropolitan* (Warren Ellis), *The Invisibles* (Morrison encore), *The Losers* (Andy Diggle), *The Exterminators* (Simon Oliver), *Lucifer* et *The Unwritten* (Mike Carey).

Un corpus secondaire sera, on l'a vu, constitué des mini-séries réalisées chez Vertigo par ces mêmes scénaristes, particulièrement si celles-ci font l'objet d'une attention critique soutenue. Enfin, il sera également nécessaire de dégager des points de comparaison avec d'autres bandes dessinées, afin de déterminer s'il existe bien une spécificité britannique dans ce domaine.

En ce qui concerne les sources, un choix majeur s'impose aux chercheurs·euses, puisqu'il leur faut décider si la version « de référence » est celle qui a été publiée lors de la date de sortie, ou s'il faut plutôt prendre en compte les rééditions ultérieures, mais définitives, que l'on trouve sous forme de *trade paperbacks* (TPBs). Ces versions ultérieures ont souvent subi des modifications (dont le nombre est fonction de leur notoriété) : par exemple, *The Sandman* a vu ses 12 premiers numéros entièrement recolorisés, avec l'accord de Gaiman, pour la luxueuse version en cinq volumes intitulée *Absolute Sandman*. De même, il est fréquent que le contenu des TPBs varie par rapport à la parution originale, ou que les épisodes individuels soient réimprimés dans un ordre différent (ainsi pour *The Sandman*, dont le recueil 6, *Fables and Reflections*, est en fait la compilation de deux cycles d'histoires courtes, *Distant Mirrors* et *Convergence*, publiés à 8 mois d'intervalle, c'est-à-dire de part et d'autre des événements de *A Game of You*). La pagination des TPBs peut se révéler erratique : la plupart des volumes sont entièrement repaginés (par exemple les séries *Doom Patrol*, *The Invisibles*, ou *Preacher*), mais d'autres, comme *Swamp Thing*, ont conservé la numérotation originale (et repartent donc de 1 toutes les 24 pages). Par contre, les séries dont les numéros mensuels ne portent aucun numéro de page (comme *The Unwritten*) n'ont pas été renumérotées lors du passage au TPB.

La réédition en recueils reliés supprime aussi certaines données utiles lors d'un travail de recherche. En effet, lors de la publication mensuelle, les pages du *comics* lui-même sont toujours entourées d'un certain nombre d'éléments paratextuels qui viennent en

préciser ou en nuancer la réception : couverture, mentions légales, éditorial, publicité et bien sûr le courrier des lecteurs sont autant d'éléments qui influencent la façon dont le *comics* est perçu et peuvent informer efficacement sur le contexte de réception. Le progressif abandon du courrier des lecteurs en faveur de plate-formes de communication numérique est d'ailleurs une perte pour les chercheurs·euses, qui y trouvaient une mine d'informations plus riche, en ce sens que le contenu de ce courrier contenait non seulement des réactions de lecteurs·trices mais aussi les réponses des éditeurs incarnant la politique éditoriale de DC, puisque le choix des lettres à publier était en soi un indice de cette politique.

Cependant, il faut bien reconnaître que les TPBs ont d'autres avantages, puisqu'ils incluent fréquemment des contenus supplémentaires, tant textuels que paratextuels. Ainsi, le recueil *Animal Man 2 : Origin of the Species* contient l'épisode « Secret Origins #2 » relatant l'apparition d'Animal Man. *Preacher 4 : Ancient History* va plus loin en ne compilant que du contenu secondaire, en l'occurrence trois épisodes de « *Preacher Special* » : « Saint of Killers » #1-4, « The Story of You-Know-Who » et « The Good Old Boys » (centrés respectivement sur les personnages secondaires du Saint of Killers, d'Arseface et de Jody). Il n'est pas rare également de trouver dans les TPBs du contenu additionnel extra-diégétique, tel que des introductions rédigées par un tiers (parfois un autre auteur de *comics*). Des extraits de scripts réalisés par les scénaristes y figurent régulièrement, de même que des esquisses préparatoires conçues par les dessinateurs·trices. Par conséquent, il semble difficile de prendre définitivement parti en faveur de l'un ou l'autre support. Au contraire, j'analyserai l'ensemble des sources disponibles, qu'il s'agisse de TPBs ou de fascicules mensuels.

Afin de naviguer plus aisément entre les différents supports possibles, le/la lecteur·trice du présent travail pourra à l'index des publications mensuelles établi dans la bibliographie, qui reprend les informations propres à chaque épisode du corpus (équipe créative, titre complet, etc.) et récapitule l'ensemble des rééditions ultérieures en langue anglaise. Pour une meilleure lisibilité, cet index est assorti de courts résumés destinés à situer l'action.

Les dates fournies dans la bibliographie, ainsi que dans le corps du travail, sont les dates de couverture des numéros mensuels. Or, comme c'est le cas pour les magazines mensuels, tous les *comic books* publiés aux États-Unis sont postdatés de quelques mois par rapport à leur sortie réelle : la date indiquée sur la couverture correspond en fait à la fin des

ventes en kiosque. Par conséquent, pour obtenir la date de commercialisation, il faut retirer entre deux et trois mois à la date de couverture indiquée. Pour des indications plus précises, il existe une solution consistant à avoir recours au site internet du U.S. Copyright Office[16]. Par exemple, toujours en ce qui concerne le premier numéro de *The Sandman*, on apprend que le premier numéro, dont la date de couverture est janvier 1989, a en fait été publié le 28 novembre 1988.

C. Normes de citation

Les conventions à adopter pour citer des *comics* ne faisant pas l'objet d'un consensus de la part de la communauté scientifique, je précise ici les règles régissant les citations de cette étude. Il ne semble pas utile de marquer les fins de lignes, qui sont contraintes uniquement par la taille de la bulle (contrairement à ce qui se produit en poésie par exemple). En revanche, je signalerai les changements de bulle par une barre oblique (/) afin de rendre compte du rythme particulier que ce découpage procure à la phrase. Lorsque cela s'avérera nécessaire, notamment pour la citation de dialogues, je ferai figurer les noms des personnages locuteurs selon les conventions graphiques appliquées au théâtre (nom du personnage en majuscules et tirets marquant la prise de parole).

De plus, je prendrai le parti d'adopter une typographie normalisée pour les citations reproduisant le contenu de bulles ou récitatifs, indépendamment des spécificités des caractères employés par le lettreur. En effet, la citation ne doit pas arrêter la lecture et ne doit faire comporter une typographie non-standard que dans les cas où celle-ci a une valeur sémantique. Par exemple, les majuscules, qui par convention constituent la graphie la plus fréquente dans les *comic books*, ne seront pas conservées. C'est également ce que préconise Charles Hatfield qui précise – et illustre – son point de vue :

[16]Cette façon de procéder a été suggérée par Robert Stanley Martin sur la liste de diffusion ComixScholars le 08 mars 2015. Qu'il en soit ici remercié.

> I have not, however, followed the practice of CAPITALIZING EVERYTHING. Such questions matter because the lettering in comics is emphatically *marked* text, in Johanna Drucker's sense, as opposed to the putatively neutral, unmarked text that dominates in most typeset books. (Hatfield, *Hand of Fire* 263)

Je ne pense pas que la capitalisation soit en soi le signe d'un texte marqué. En effet, Johanna Drucker explique dans *The Visible Word* que le texte non-marqué est celui qui ne présente que peu de variations typographiques, laissant le soin à la lectrice de trouver les données importantes au sein du texte (comme dans les livres, ou dans cette thèse). Au contraire, une typographie marquée, comme celle des *comics*, vise à transmettre à la lectrice des informations supplémentaires par le biais de variations fréquentes, par exemple en termes de police d'écriture ou de taille de caractère (94-95).

Or, l'usage des majuscules dans la bande dessinée n'a pas pour but premier de créer un effet de proximité ou de dynamisme ; même s'il est vrai qu'un texte ainsi typographié peut paraître plus sonore, il s'agit avant tout d'une convention liée à l'histoire du média. Cet usage particulier de la casse dans les *comic books* est en fait lié à la nécessité de gagner du temps lors du lettrage, à l'époque où les dessinateurs·trices lettraient eux·elles-mêmes leurs bulles : les lettres minuscules nécessitent de tracer quatre lignes de guidage, tandis que trois lignes suffisent pour l'ensemble des lettres majuscules (Bradley « Looking at Lettering » n.p.). À l'échelle d'une page, le temps gagné était suffisamment important pour que l'emploi se popularise et devienne une convention toujours en vigueur à notre époque. En d'autres termes, l'usage des majuscules dans les *comics* n'est pas le signe distinctif d'un texte marqué ; c'est précisément pour cela qu'il n'est pas utile de retranscrire les citations EN MAJUSCULES. On rejoint donc Karen Kukkonen : « Since the uppercase letters in the speech bubbles and captions are a non-marked mode of expression, my citations use standard capitalization. » (Kukkonen, *Contemporary Storytelling* 11)

En revanche, la graisse ou les variations de taille, elles, font bien partie des éléments marqués qui permettent de donner aux dialogues une tournure plus vivante en reproduisant les emphases de la chaîne parlée. Pour des raisons de lisibilité, je ne reproduirai ces particularités typographiques que dans le cas où c'est précisément l'emphase qui doit être analysée. Lorsque le lettrage donne à un personnage ou un récitatif une graphie remarquable, comme c'est souvent le cas dans le travail du lettreur Todd Klein,

où certains personnages « parlent » avec une police de caractère qui leur est propre, il est de toutes façons impossible de trouver une police informatique équivalente : plutôt que de tenter de reproduire les effets d'une typographie marquée au sein d'un texte non-marqué, j'aurai plutôt recours à une périphrase pour décrire et analyser les spécificités de cette graphie. De la même façon, les doubles traits d'union-signes moins (--), typiques de la ponctuation des *comics*, seront remplacés par un simple tiret demi-quadratin (–), qui en constitue la forme standard en typographie moderne. Comme l'explique Keith Houston dans *Shady Characters* (162-3), cette particularité est due à l'apparition de machines à écrire pourvues d'un seul signe (-) servant à la fois de signe moins, de trait d'union et de tiret. Pour former un tiret semi-quadratin, les scénaristes de *comics* tapant leurs scripts à la machine n'avaient donc d'autre choix que d'accoler deux traits d'union-signes moins (--). Les lettreurs·trices, peu habitué·e·s à cette graphie, n'interprétèrent pas correctement le sens de ce signe et prirent le parti de le reproduire tel quel.

Enfin, toute ellipse vis-à-vis du texte d'origine sera signalée, comme il est d'usage, par des points de suspension entre crochets [...]. Ces élisions ne doivent pas être confondues avec des marqueurs d'hésitation, fréquemment utilisés dans les dialogues des personnages et particulièrement dans la série *Saga of the Swamp Thing*, dont le protagoniste s'exprime lentement et dont le texte sera reproduit tel quel, avec des points de suspension tous les deux ou trois mots.

De même qu'il est indispensable de citer un texte écrit afin de pouvoir l'étudier, il sera souvent nécessaire de faire référence à une ou plusieurs images. Comme le rappelle Cyril Camus en préambule de son propre travail (Camus 9), ces images employées dans un contexte universitaire sont des citations et non des illustrations, c'est-à-dire que leur but est scientifique plutôt que décoratif. Leur reproduction vise avant tout à valoriser le travail des auteurs en tant qu'objet de recherche, dans le respect de la propriété intellectuelle des différents ayants-droit.

Les citations iconographiques sont numérotées et insérées dans le texte de la présente étude. Afin d'en faciliter la manipulation, elles sont accompagnées d'un index ; la légende précise leur source dans la publication initiale en volume mensuel (la bibliographie permettant d'effectuer aisément la correspondance entre cette pagination originale et les éventuelles rééditions en volume relié).

Reste à régler la question du format de citation employé pour les bandes dessinées ; en effet, il n'y a pas à l'heure actuelle de consensus concernant la méthode à employer pour référencer un fascicule un *comics*. Le manuel de citation MLA, classiquement utilisé dans les études anglophones, précise à propos des récits graphiques : « Many graphic narratives are created through collaboration. Begin the entry for such a work with the name of the person whose contribution is most relevant to your research, following it with a label identifying the person's role. » (Modern Language Association 166) Cette consigne est problématique pour au moins trois raisons. D'abord, la nécessité d'identifier un contributeur principal suppose des choix idéologiques quant aux rôles relatifs du scénario et du dessin. La possibilité de citer les collaborateurs dans n'importe quel ordre est une source de confusion aisément évitable, particulièrement dans une industrie qui a largement adopté l'ordre de citation standard scénariste / dessinateur·trice / encreur·euse / lettreur·trice. Le manuel MLA recommande l'usage des désignations (*labels*) employées sur la page de titre du *comics* cité ; or d'une série à l'autre, un·e dessinateur·trice pourra, pour le même travail, être désigné·e par des termes aussi variés que « artist », « penciller », « art », etc., qui devront être repris tels quels dans l'entrée biographique, interdisant toute systématisation du système de citation. Enfin, le manuel ne traite à aucun moment des *comic books* mensuels, pour lesquels il est vital d'identifier clairement le titre de la série et le numéro du fascicule, et souvent nécessaire de citer plusieurs mois d'affilée (ce que le style MLA ne permet pas de façon simple).

Il existe cependant des palliatifs, notamment le style proposé par Allen Ellis dans « Comic Art in Scholarly Writing: a citation guide », qui a l'avantage d'identifier explicitement scénariste, dessinateur·trice et encreur·euse, et que j'emploie dans la bibliographie de cette étude. Ce style n'incluant pas de format de citation minimal entre parenthèses dans le corps du texte, je mentionnerai par convention le titre de la série, le numéro de l'épisode concerné et les pages citées. Ainsi pour la page 2 de l'épisode 19 de *Doom Patrol*, on aura (*Doom Patrol* #19, 2). Comme signalé plus haut, je retiendrai la pagination originale des fascicules mensuels et non celle des rééditions ultérieures. Dans le

cas de fascicules non paginés, je considérerai que la première page dessinée porte le numéro 1 et numéroterai en conséquence.

Certaines œuvres du corpus ont fait l'objet d'un ou plusieurs *revamps*, c'est-à-dire qu'il existe en fait plusieurs séries distinctes portant le même nom. L'usage, dans le secteur de la bande dessinée américaine, est de parler de « volumes » pour les distinguer – ainsi, la série *Doom Patrol* originale (celle de 1964 qui avait débuté sous le titre *My Greatest Adventure*) est fréquemment nommée *Doom Patrol* vol. 1. Celle à laquelle collabore Grant Morrison, qui lui fait suite, est donc *Doom Patrol* vol. 2 (1987-1995). Les *revamps* ultérieurs (dont il ne sera pas question dans cette thèse) sont numérotés selon la même logique, jusqu'à *Doom Patrol* vol. 6, en cours de parution depuis 2016 chez DC Comics dans la collection Young. Pour des raisons de concision, je laisserai de côté cette terminologie ; toute mention d'une série dans le corps de cette thèse fait donc référence à l'itération particulière qui concerne l'Invasion Britannique et dont on trouvera le détail dans la section bibliographique. La seule exception concerne le travail de Grant Morrison pour la série *The Invisibles*, dont la publication a été interrompue à deux reprises, avec à chaque fois une réinitialisation de la numérotation. Pour citer la première page du cinquième numéro de la seconde itération, j'écrirai donc *Invisibles* vol.2 #5 p. 1.

III. Problématiques transversales

« I pride myself on my ability to recognize irony and properly interpret satire – a skill lacking in many Americans, who are unaccustomed to irony, but that is well-honed in the British, who make an art of it. »

Di Paolo 33

Mon intention est de montrer que le paradigme de « l'invasion britannique » constitue un prisme d'analyse pertinent pour comprendre l'émergence et la construction de Vertigo entre 1983 et 2013, ainsi que son succès dans l'industrie de la BD américaine. J'entends prouver que la surreprésentation de scénaristes britanniques au sein du label est signifiante et qu'elle influence directement le développement de Vertigo, la façon dont il se définit et les thèmes qui y sont abordés. La question de la nationalité est d'ailleurs mise en exergue par la communauté des lecteurs·trices et des créateurs·trices, qui s'empare de cette britannicité pour en faire le référent métonymique, *via* le terme « Invasion britannique », d'un certain nombre d'innovations esthétiques. Il s'agira d'identifier ces innovations pour délimiter les contours d'une véritable école stylistique britannique œuvrant au sein de Vertigo, qui conditionne largement le succès du label et contribue à modifier durablement le paysage esthétique de la bande dessinée américaine.

Je me propose donc d'analyser le corpus britannique de Vertigo comme une unité qui prend tout son sens lorsqu'elle est saisie comme telle. Cette vision n'est pas évidente dans la mesure où beaucoup des séries concernées ont été davantage étudiées comme des jalons dans le parcours de leurs auteurs que comme les parties d'un discours collectif, dont l'élaboration a été rendue possible par des déterminations éditoriales spécifiques.

Ma méthode analytique est en quelque sorte parente du travail de la critique américaine Hillary Chute. Dans *Graphic Women*, Chute analyse plusieurs dessinatrices américaines impliquées dans un travail d'autobiographie/autofiction, souvent avec des projets très ambitieux sur le plan formel (Alison Bechdel, Linda Barry, Aline Kominski, Phoebe Gloeckner entre autres). Bien que leurs techniques graphiques et leurs trajectoires personnelles divergent largement, Chute montre que leurs travaux présentent des points

communs à la fois stylistiques et thématiques, notamment pour ce qui est du rapport à la mémoire et au traumatisme.

De façon similaire, je reconnais les qualités spécifiques propres à chacun des auteurs de l'Invasion, mais constate également la présence de nombreux points communs, tant biographiques (il s'agit d'hommes blancs souvent issus de classes modestes[17]) que poétiques (puisqu'ils élaborent un registre de techniques narratives clairement identifiables et de préoccupations thématiques récurrentes). Or, si le développement de l'Invasion est reconnu comme un moment majeur de la bande dessinée américaine contemporaine, les thèmes et techniques qui le caractérisent ne sont la plupart du temps identifiés que de façon assez sommaire : le goût pour la référence et la réécriture ; le mythique et le grotesque ; l'horreur et le mystérieux. Il doit être possible, au cours d'une analyse de l'Invasion, d'isoler de façon plus précise les spécificités formelles de ce que l'on serait en droit d'appeler une école britannique du *comic book*.

Je projette donc de m'intéresser à un pan bien précis de l'Invasion britannique : celui des scénaristes. Cette approche est celle qui est le plus souvent privilégiée par la critique universitaire, alors même que de très nombreux dessinateurs ont également choisi de travailler pour les États-Unis et en particulier pour DC Comics. Il est probable que ce biais en faveur des scénaristes soit lié à l'ancrage disciplinaire des spécialistes de la bande dessinée, lesquels sont souvent plus familiers des études littéraires que de l'histoire de l'art. Comme le rappelle Dirk Deppey :

> Literary criticism far outweights visual/art criticism in terms of column inches and overall impact and ubiquity, with far more literature courses taught in universities than art history. And because the graphic novel and serious criticism of comics as a visual/literary hybrid are still relatively recent – and even then, because most comics fans are not visually literate enough to actually discuss the artistic merits (and faults) of comic book art to the same degree that they discuss story/character, comics criticism pretty much follows the standard story/character discussion, with a backhanded compliment of the "art chores". (cité dans Fabbretti 509)

[17] Ce dernier facteur semble d'ailleurs concerner majoritairement les auteurs de la première vague : Delano était chauffeur de taxi avant son entrée dans le monde des *comics*, et Moore a entre autres travaillé dans un abattoir. *A contrario*, Carey était journaliste et enseignant (Sneddon, « Mike Carey » n.p.).

Le corpus critique qui m'intéresse n'échappe pas à ce constat de partialité et je m'efforcerai autant que faire se peut de faire justice à l'importance de l'image au sein de mon propre travail. Néanmoins, cette focalisation sur les scénaristes est aussi fonction du contexte ; les années quatre-vingt marquent en effet le début de l'ère des scénaristes stars, là où c'était auparavant les dessinateurs qui concentraient l'essentiel de l'attention du public. Ce changement est concomitant de l'émergence de Vertigo et on pourra se demander dans quelle mesure il en est la conséquence. Il y a d'autres raisons à la décision de se concentrer sur les scénaristes : d'une part, le scénariste est la première personne impliquée dans la ligne de production du *comics*. Elle est donc celle qui ressent le moins les effets de la pression mensuelle et qui pourra consacrer du temps à l'obtention d'un scénario aussi proche de son projet initial que possible. D'autre part, les scénaristes sont la plupart du temps assignés à une série qu'ils vont suivre sur plusieurs numéros. Alors qu'il est fréquent pour un dessinateur d'en remplacer un autre au pied levé, on trouve rarement l'équivalent chez les scénaristes. Le seul cas à ma connaissance d'une discontinuité dans l'identité du scénariste (sauf changement définitif d'équipe créatrice) est celui des épisodes 25 à 27 de *Hellblazer*, des *one-shots* scénarisés successivement par Neil Gaiman et Grant Morrison – et l'on peut supposer qu'il ne s'agit pas ici d'un « remplacement », mais bien d'une stratégie éditoriale visant à utiliser la grande notoriété de Gaiman et Morrison pour un *comics* explicitement construit autour de sa britannicité.

Il existe d'autres raisons de favoriser les scénaristes, cette fois dues aux spécificités du processus créatif au sein de Vertigo. Il y a tout d'abord l'influence de la « méthode DC » : par opposition à la division du travail en vigueur chez Marvel, cette méthode suppose que le/la scénariste propose un synopsis très détaillé, avec un découpage en cases et pages qui laisse assez peu de place à l'improvisation du dessinateur en termes de narration. Beaucoup de scénaristes vont jusqu'à suggérer une ou plusieurs mises en scène possibles à l'intérieur de la case, utilisant le vocabulaire du cinéma pour décrire leur vision. Bien que leur travail ne soit pas directement visible sur la page imprimée, ils peuvent donc être considérés comme les maîtres d'œuvre d'un travail collectif mais néanmoins organisé autour d'eux.

Le cas des scénaristes britanniques de Vertigo constitue un exemple remarquable dans la dynamique des échanges internationaux à l'œuvre à la fin du XXème siècle. Il témoigne d'un transfert culturel à contre-courant de l'hégémonie états-unienne, où des produits de divertissement conçus comme au moins partiellement britanniques remportent un franc succès auprès du public américain. L'enjeu sera donc de replacer le phénomène de

l'Invasion britannique dans un contexte proprement transnational au sens que lui prête Pierre-Yves Saulnier, c'est-à-dire en dépassant le cadre paradigmatique de l'*influence* binaire qui serait exercée par un pays (ici, la Grande-Bretagne) sur l'autre (les États-Unis) pour adopter un point de vue fondé sur :

> Les circulations, aussi bien sur la manière dont elles traversent, agitent, dépassent, subvertissent le national, que sur les manières dont le national les contraint et les organise, en s'attachant à un terrain chronologique marqué par la force symbolique et pratique des États-Nations. (Saulnier 111)

En effet, réduire l'émergence des scénaristes britannique à un transfert culturel à sens unique, c'est négliger le fait que les auteurs de l'Invasion sont eux-mêmes pris dans un réseau de transferts culturels complexes : à la fois imprégnés de la culture américaine (via la consommation de littérature et bandes dessinées états-uniennes) et profondément ancrés dans un quotidien britannique potentiellement hostile à l'hégémonie états-unienne, ils réexportent à destination des États-Unis un discours qui se veut à la fois dépaysant et aisément domesticable.

De fait, le terme d'Invasion britannique prête le flanc à une lecture ironique, dans le sens où la métaphore guerrière de l'invasion ne rend absolument pas compte des rapports de force qui se jouent chez DC Comics entre d'un côté des scénaristes esthétiquement ambitieux mais ne bénéficiant pas nécessairement d'une forte reconnaissance et de l'autre une corporation multinationale (puisque DC est une filiale du conglomérat Time/Warner) dont les exigences sont en grande partie déterminées par des impératifs économiques.

L'Invasion britannique est en quelque sorte une prophétie auto-réalisatrice, activement encouragée par DC Comics qui recrute et promeut les créateurs venus de Grande-Bretagne, lesquels ont déjà fait leurs preuves à domicile, dans une industrie qui précisément se structure autour d'une vision à la fois ironique et admirative du *comics* américain. Parce qu'ils sont minoritaires et explicitement désignés comme britanniques, ceux-ci sont en retour invités à endosser une identité nationaliste – on entend nationaliste au sens de mise en avant de caractéristiques relevant d'une identité collective nationale et non comme un synonyme de « patriotisme ». La britannicité est une notion fabriquée par DC Comics, en encourageant les auteurs à s'imiter les uns les autres (à partir du modèle initial d'Alan Moore) et en insistant sur leurs similitudes.

D'ailleurs, les textes que produisent les auteurs de l'Invasion sont également déterminés par les exigences du public auquel ils s'adressent, et ce public est dans sa grande majorité résident des États-Unis. C'est sans doute pour cela que nombre de scénaristes interrogent moins la culture britannique que ce qu'ils perçoivent comme étant l'américanité. Certains auteurs situent leur intrigue exclusivement aux États-Unis, sans nécessairement y avoir vécu ; ils s'appuient donc sur une représentation mentale qui n'est pas empirique, mais bien médiatisée par de précédentes représentations, celles que véhicule la culture américaine mondialisée. Lorsque ces auteurs racontent l'Amérique, ils réorganisent en fait un récit plus ancien, celui des représentations de l'Amérique. Certains font au contraire le choix de traiter de la Grande-Bretagne et mettent un point d'honneur à souligner sa « britannicité » par des détails pittoresques propres à attirer un lectorat américain ; mais au-delà de l'attirance que suscite cette défamiliarisation, on voit que les problèmes politiques et sociaux qui sont abordés dans le corpus sont largement communs au États-Unis et à la Grande-Bretagne, de sorte qu'une lectrice américaine pourra non seulement identifier mais même partager les interrogations soulevées par le texte.

Cette tension entre l'exogène et le familier fonctionne dans la mesure où les deux pays concernés sont à la fois très différents et marqués par une proximité culturelle forte, *via* le partage de la langue anglaise et d'une part importante de leur histoire nationale. C'est précisément cette proximité qui permet aux scénaristes de Vertigo de rendre intelligibles les différences qui subsistent et de les mettre en récit. L'émergence de l'Invasion britannique profite par ailleurs d'un contexte politique et culturel propice à la consommation de fictions transnationales, tout en faisant reposer son attrait sur la distinction que permet la revendication d'une origine britannique.

En effet, sur le plan chronologique, la période de l'Invasion est particulièrement propice à l'établissement de liens culturels forts entre États-Unis et Royaume-Uni. Le XXème siècle est caractérisé par une période de tensions entre les deux pays, suivie d'un rapprochement politique. Durant toute la première partie du siècle, un courant américanophobe traverse le continent européen et la Grande-Bretagne en particulier, qui manifeste son rejet de la culture populaire produite outre-Atlantique, malgré l'apparition de sous-cultures jeunes qui, au contraire, la valorisent. Sylvia Ellis confirme que les relations anglo-américaines se dégradent, en raison notamment de l'hostilité des britanniques vis-à-vis de la guerre du Viêt Nam. En mai 1967, la situation est telle que l'ambassade des États-

Unis à Londres juge que la « relation spéciale » (*special relationship*) qui unit les deux pays a perdu sa substance et n'est plus qu'un terme purement sentimental (S. Ellis, « Lyndon Johnson » 181). C'est précisément durant les années quatre-vingt, à la faveur du rapprochement politique entre Margaret Thatcher et son homologue américain, Ronald Reagan, que le stigmate entourant la culture populaire américaine disparait, ce qui amène Alexander Stephan à conclure : « The anti-Americanism that had been expressed in different forms and varying intensity since the 1940s in most European countries by the political right and left alike seemed to have largely vanished by 1990. » (Stephan 1)

Vertigo est donc situé au carrefour de deux tendances : la mondialisation des échanges et l'implantation de multinationales dans l'industrie culturelle, incarnée par DC Comics, et la persistance de représentations spécifiques, garantes d'une communauté nationale, ou plus simplement liées à un faisceau de stéréotypes nationaux.

De cet examen de la question nationale émergent deux notions fondamentales de cette étude : celle de l'identité et celle, intimement corrélée, des rapports de pouvoir. Ces thématiques vont guider mon analyse du corpus et ce à différents niveaux.

Marquée du sceau de l'illégitimité, la BD est aux prises avec sa propre histoire qui la pousse à interroger à la fois sa nature médiatique (dans un désir de différenciation vis-à-vis d'autres médias comme la littérature et le cinéma) et son rapport avec d'autres formes d'expression perçues comme plus légitimes qu'elle. Cette structure d'opposition se répète à l'intérieur même du champ de la bande dessinée, où certaines œuvres considérées « indépendantes » voire « littéraires » sont perçues comme légitimes (donc dignes d'être analysées, exposées ou enseignées) tandis que d'autres apparaissent comme relevant du divertissement, produit en masse et conçu pour satisfaire un public-cible au sein d'une industrie hautement compétitive.

Précisément, la stratégie commerciale de Vertigo repose en très grande partie sur l'ambition d'incarner une bande dessinée de qualité adressée à un public adulte et cultivé : les séries elles-mêmes emploient des stratégies de légitimation, que celles-ci soient revendiquées ou pas par les créateurs. L'inclusion de références littéraires[18], le recours à une

[18] Les textes du corpus regorgent de références à Shakespeare, *Alice in Wonderland* ou la poésie classique, et il n'est pas rare de voir apparaître dans la diégèse des auteurs comme Joyce et Hemingway (*Shade* #31-32) ou Byron et Shelley (*Invisibles* #5-8).

narration expérimentale[19], la construction d'une figure d'auteur[20] sont autant de pratiques par lesquelles Vertigo s'impose rapidement comme un label de bande dessinée « adulte » – « for mature readers », comme le proclame chaque couverture, et culturellement plus légitime que les *comics mainstream* traditionnels. Pourtant, et c'est là l'un des paradoxes centraux qu'il faudra étudier, le label revendique aussi un héritage populaire, culturellement peu légitime, que ce soit par son utilisation de genres narratifs traditionnellement peu légitimes (*fantasy* dans *The Sandman*, horreur dans *Swamp Thing* et *Hellblazer*), son goût pour le vulgaire et le profane (comme dans *Preacher* et *Transmetropolitan* qui regorgent de scènes provocatrices), ou encore son insistance à traiter de figures marginales et excentriques (ainsi *The Invisibles* ou *Doom Patrol*, qui se centrent toutes deux sur des héros marginaux).

De fait, la question du pouvoir et de sa légitimité est explorée à l'intérieur de la diégèse et se déploie notamment dans la continuité des textes antérieurs de DC Comics autour de la figure du super-héros. L'enjeu, semble-t-il, n'est plus de fournir à la lectrice un personnage surhumain auquel elle aura le loisir de s'identifier, mais au contraire d'interroger le modèle idéologique du super-héros et même des figures héroïques en général. Au-delà, il est clair que Vertigo s'intéresse aux personnages d'anti-héros, aux laissés-pour-compte de la bande dessinée *mainstream* – avec tout ce que cette démarche peut avoir de paradoxal, puisque Vertigo n'est pas pour autant un label d'avant-garde qui refuserait purement et simplement les figures héroïques.

Un autre point saillant dans l'ensemble du corpus est l'intérêt des auteurs pour la question de l'identité et du rôle des déterminations raciales, sexuelles, sociales dans la constitution de communautés et dans la perception qu'ont les individus d'eux-mêmes. Cette problématique n'est bien entendu pas spécifique à Vertigo, puisqu'elle traverse une part importante de la fiction de la fin du XXème siècle (Childs 281). Néanmoins, il est intéressant de considérer son rapport avec la question de la nationalité. Le paradigme de

[19] Les auteurs interrogent notamment la relation entre texte et image en créant des effets de contrepoint ou au contraire de dissonance entre l'un et l'autre. Sur le plan de la mise en cases, les jeux structurels sur les effets d'écho, d'encadrement ou de renversement sont fréquents. Enfin, les textes de Vertigo interrogent leur propre nature médiatique via une exploitation métanarrative de la forme. Voir « De nouvelles figures de style » p. 216.

[20] La construction d'une posture d'auteur (voir infra) regroupe un faisceau de stratégies intra-textuelles, comme l'inclusion d'une figure auctoriale à l'intérieur de la diégèse (Morrison dans *Animal Man* et *The Invisibles*), et des stratégies extra-textuelles, fondées sur des liens forts avec le public (Gaiman) ou la mise en avant d'une posture d'auteur (Moore). Voir « Auctorialités » p. 237.

l'Invasion britannique, en s'interrogeant sur la permanence d'une britannicité à l'heure de la mondialisation culturelle, modélise les processus de différenciation et d'affirmation qui sont à l'œuvre dans toute entreprise de construction identitaire. Annamarie Jagose, spécialiste de la *queer theory*, fait d'ailleurs cette remarque à propos du mouvement Queer Nation : « Nationalism has long been an organising trope in the historical development of lesbian and gay politics » (Jagose 107-108).

Il y a donc concomitance (mais pas nécessairement causalité) entre le fait que les auteurs de l'Invasion opèrent dans un contexte qui les contraint à penser le rapport entre individu et communauté nationale et leur intérêt pour les questions d'identité et de différence. Ici encore, on voit que les problématiques pertinentes pour analyser le contexte de production de Vertigo restent opérantes dans le cadre d'une lecture critique des œuvres elles-mêmes.

Je consacrerai la première partie de cette étude à des clarifications préliminaires qui me permettront d'expliciter les bases méthodologiques sur lesquelles se fonde ce travail. Je traiterai tout d'abord les spécificités liées à mon champ d'étude, la bande dessinée : dans la mesure où cette discipline est encore relativement jeune, il sera nécessaire de clarifier la façon dont j'aborderai l'objet. Il s'ensuivra une contextualisation historique qui replacera l'émergence de Vertigo dans un contexte plus vaste, permettant ainsi de mieux en comprendre l'origine et les enjeux, notamment dans le cadre des dynamiques légitimantes évoquées ci-dessus.

Dans un second temps, j'entamerai l'étude de Vertigo proprement dite, sous la forme d'une histoire médiatique du label. Il s'agira d'interroger le corpus et les efforts menés par les différents acteurs du champ (auteur·e·s, lecteurs·trices, éditeurs·trices) pour *distinguer* ces productions (au sens courant et au sens bourdieusien) et créer un effet d'école fondé sur la construction de la notion d' « invasion britannique ». Ces efforts sont motivés à la fois par des impératifs d'ordre commercial et par le désir souvent contradictoire des acteurs du champ de *défendre* la bande dessinée (via des stratégies de légitimation que j'étudierai) tout en entretenant un rapport contestataire voire subversif avec la « grande culture ». Cette légitimation ambiguë s'inscrit dans le contexte spécifique de la réception de la bande dessinée aux États-Unis et m'amènera à composer un panorama de l'évolution du label depuis son origine jusqu'en 2013 : je proposerai donc une actualisation des lectures

critiques les plus fréquentes au sujet de Vertigo, lesquelles considèrent principalement l'émergence et la première décennie d'existence du label.

Je m'attacherai ensuite à observer l'enracinement des contenus produits par l'Invasion britannique dans leur double contexte culturel et politique. En effet, ces *comics*, bien qu'ils relèvent pour la plupart d'univers fictionnels distincts du nôtre, mettent néanmoins en scène des préoccupations cohérentes avec un *Zeitgeist* précis, à la fois britannique et mondial. Je pense, comme le dit Anne Boschetti, que :

> L'autonomie des champs culturels étant toujours relative, l'on ne saurait rendre compte de leur fonctionnement sans avoir préalablement reconstitué la structure et les propriétés du champ du pouvoir, national et international, où ils sont situés, ainsi que la position que les champs culturels occupent dans cet espace. Toutes les formes de pouvoir peuvent jouer un rôle et doivent être prises en considération : politique, économique, culturel, religieux. (Boschetti 49)

Je m'intéresserai donc aux acceptions proprement *politiques* de la notion d'identité, ou peut-être *des* identités singulières et plurielles qui sont au cœur de grandes questions caractéristiques de l'époque : identités de classe (après l'accession au pouvoir de Margaret Thatcher et les réactions de rejet qu'elle suscite dans les classes populaires), identités de genre (avec les luttes féministes et homosexuelles, particulièrement dans le contexte de l'épidémie de VIH-SIDA) et bien sûr identité nationale, dans un monde où le Royaume-Uni entretient avec les États-Unis une « relation spéciale » dont les modalités se modifient rapidement – alors même que chaque pays affronte des difficultés liées à l'intégration de minorités ethniques. Toutes ces « identités » peuvent sembler éloignées les unes des autres ; cependant, il me semble que l'intérêt pour les rapports de pouvoir et de violence (symbolique ou réelle) appelle précisément une approche mixte, proche de ce que les féministes nomment l'intersectionnalité :

> L'intersectionnalité renvoie à une théorie transdisciplinaire visant à appréhender la complexité des identités et des inégalités sociales par une *approche intégrée*. Elle réfute le cloisonnement et la hiérarchisation des grands axes de la différenciation sociale que sont les catégories de sexe/genre, classe, race, ethnicité, âge, handicap et orientation sexuelle. (Bilge 70)

Cette approche des contenus narratifs comme ancrés dans une époque m'amènera, dans une quatrième et dernière partie, à étudier la valeur proprement poétique des identités et des formes de légitimation ; c'est-à-dire que j'envisagerai le texte (entendu au sens large) dans sa finalité interne. De ce point de vue, l'identité pose d'emblée la question

de la limite entre réalité et fiction, puisque c'est de personnages, donc d'identités fictives, qu'il est question ; cette dimension devra donc être explicitée. Cela sera pour moi l'occasion de m'intéresser plus précisément au dispositif « bédéique » tel qu'il se donne à la lecture et donc aux rapports de pouvoir entre lecteurs·trices et auteur·e·s, rapports complexes de séduction et de subversion marqués par l'agentivité associée au rôle de la lectrice. On verra que la fictionnalité des récits est dramatisée à travers l'usage de figures métaphoriques qui représentent le domaine de la fiction comme un espace partagé, infiniment intertextuel, qui conteste la division rigide entre auteur·e·s et lecteurs·trices, pour mettre en valeur une imagination partagée par tou·te·s.

Première partie :
Contextualisation

I. Pour parler de bande dessinée

« Academic comics study, not exactly a new but certainly a newly self-conscious field, has been particularly notable for this sort of anxious throat-clearing about how to define its object. »

Hatfield, « Comics in the Classroom » 19

Au seuil de cette étude, je souhaite procéder à un certain nombre d'éclaircissements au sujet de la bande dessinée, domaine encore peu reconnu au sein des études universitaires qui de ce fait ne bénéficie pas encore de conventions qui permettraient que l'on se dispense d'expliciter certains points méthodologiques ou notionnels. Aborder le statut de la bande dessinée tant comme média que comme objet d'étude, c'est rendre visible le statut encore largement marginal qui est le sien ; ainsi, je montrerai dans cette première partie la proéminence des questions liées à la légitimité et à la revendication d'autonomie de la bande dessinée – questions qui se révéleront centrales pour l'étude de Vertigo que j'entends mener par la suite.

A. Précisions liminaires

Terminologie

Bien que le champ connaisse une saine et considérable expansion depuis quelques années, l'absence même de consensus autour de la terminologie nécessaire à l'étude de la bande dessinée montre bien à quel point cette forme d'expression artistique pourtant antérieure au cinéma tarde à atteindre une pleine et entière légitimation culturelle. Ainsi, comme le rappelle Jean-Paul Gabilliet, le champ est si peu autonome qu'il n'a pas encore été véritablement nommé : « Études bédéistiques ? Comicologie ? Le français peine à trouver une terminologie qui ramasse en un seul mot ou une formule courte tout ce domaine de savoir. » (Gabilliet, « La bande dessinée » 2-3). Si ce problème est moins sensible dans le monde anglophone, lequel a formé le composé *ad hoc* de *Comic(s) Studies*, il doit néanmoins rentrer en ligne de compte dans le cadre d'un travail de recherche rédigé en langue française.

De même, il n'existe pas véritablement d'adjectif relatif à la bande dessinée : certains utilisent le terme « séquentiel » en référence au mot de Will Eisner, qui définit la bande dessinée comme un « art séquentiel », mais il me semble que cet emploi quasi métonymique est source de confusion (car dans ce cas, comment se référera-t-on à cela même qui relève de la *séquence* proprement dite ?) et j'en éviterai l'usage. Une autre solution possible est d'employer le substantif « BD », ou même « bédé » sous sa forme adjectivée, comme les anglophones le font avec « *comics* ». Thierry Groensteen, par exemple, dans son *Système de la Bande Dessinée*, écrit systématiquement « bande dessinée » en toutes lettres, mais emploie « BD » comme un adjectif. Pour ma part, j'adopterai le néologisme « bédéique » qui, tout inélégant qu'il soit, a été utilisé à plusieurs reprises par le lexicologue Alain Rey dans son étude *Les Spectres de la Bande* (16). Le terme « bédéaste » et son jumeau « bédéiste », forgés sur le modèle de « cinéaste », sont également employés bien qu'ils ne fassent pas l'unanimité au sein de la profession (Bi n.p.). Enfin, il est de coutume de parler d' « auteur complet » pour désigner un artiste qui est à la fois scénariste et dessinateur.

Ces questions terminologiques sont importantes dans la mesure où elles nous renseignent sur la façon dont le média est perçu et sur les enjeux de légitimation qui y sont liés. Je rappelle que Goscinny, par exemple, réfutait déjà l'usage du diminutif « BD », le jugeant péjoratif par rapport à la forme pleine : « pour nous, les professionnels, les auteurs, la bande dessinée n'est jamais la “BD”. Elle est un rêve d'enfance que nous avons transformé en réalité à force de travail, de persévérance et d'enthousiasme » (Marny 11). Plus récemment, Thierry Groensteen déplorait encore que le terme « bande dessinée » soit « presque systématiquement abrégé en “BD” (bédé), sorte d'onomatopée à la consonance un peu infantilisante » (*Objet culturel* 21).

Outre qu'il soit difficile de combattre une évolution de la langue si nettement installée, il me semble que l'acronyme « BD » n'est pas infamant et qu'il permet au contraire un désencombrement propice à la pensée. Le cinématographe, média plus récent et pourtant mieux connu (et reconnu) que la bande dessinée, a-t-il tant souffert de son abréviation en « cinéma » ? Ce refus en bloc des néologismes et diminutifs est très probablement lié au statut ambigu de la bande dessinée, laquelle semble figée dans une perpétuelle hésitation entre divertissement populaire anti-institutionnel et forme d'expression artistique qui serait à présent en mesure, pour paraphraser le titre du livre de Paul Lopes, d'exiger le respect (« demanding respect »).

Perception du média

En France, la forme a surtout acquis droit de cité dans le monde artistique grâce au Centre Intenational de la Bande Dessinée et de l'Image d'Angoulême, ainsi qu'aux divers festivals et distinctions accordées aux auteurs. Aujourd'hui, les planches de BD s'exposent comme des toiles, le musée du Louvre et plus récemment celui d'Orsay font appel à des dessinateurs·trices pour diverses collaborations et certaines séries du canon franco-belge sont recommandées par les éducateurs·trices pour leurs vertus pédagogiques. Cependant, force est de constater que la BD s'enseigne fort peu à l'école autrement que comme *support* à l'acquisition d'autres connaissances, par exemple une langue étrangère ou un contenu historique, et qu'il existe là encore une scission très claire séparant un petit nombre de titres et auteurs « légitimes » (Enki Bilal ou Jiro Taniguchi pour le monde de l'art, Hergé, Jacques Tardi ou le tandem Goscinny/Uderzo pour celui de l'enseignement) du tout-venant éditorial.

Dans l'aire anglophone et tout particulièrement aux États-Unis, c'est avant tout sur le plan universitaire que se manifeste cette émergence, avec la constitution du champ des C*omics Studies,* l'organisation d'événements scientifiques connexes, la publication d'ouvrages afférents et l'émergence d'un enseignement spécifiquement dédié au média. Cependant, comme le souligne aussi Gabilliet, les *comics* n'ont en réalité pas encore atteint le même degré de respectabilité que d'autres médias populaires (on songe bien entendu au cinéma, mais également au jeu vidéo, qui s'implante rapidement dans le paysage universitaire [21] malgré une apparition très récente) et semblent stagner dans un inconfortable entre-deux. Cette suspicion vis-à-vis du média est sans doute héritée d'une vision de la BD (ou plus précisément des *comic books*) selon laquelle il s'agirait d'un divertissement purement enfantin peu remarquable sur le plan artistique.

En outre, des deux côtés de l'Atlantique, il semble bien que se creuse le fossé qui sépare d'un côté une avant-garde bédéique, abondamment citée et semblant faire partie d'un nouveau canon du « roman graphique » (ainsi les omniprésents *Maus* d'Art Spiegelman, *Persepolis* de Marjane Satrapi ou encore *Fun Home* d'Alison Bechdel) et de

[21] Dans le paysage anglo-saxon, avec le développement des *game studies*, mais aussi en France via les contributions d'universitaires comme Mathieu Triclot. Dans un paragraphe consacré aux résistances idéologiques au jeu vidéo (Triclot 70), ce dernier souligne d'ailleurs la constance, en France, d'une critique à l'encontre de la culture populaire venue des États-Unis, qui va du cinéma au jeu vidéo mais pourrait tout aussi bien s'appliquer à la bande dessinée.

l'autre l'écrasante majorité des titres « commerciaux » qui pourront, tout au plus, servir une étude purement historiographique des représentations culturelles.

S'il est à peu près acquis aux yeux du public que certaines bandes dessinées sont d'importantes œuvres d'art, il n'est pas toujours évident de faire appliquer ce qualificatif à l'ensemble de la production : du moins faudrait-il se montrer plus précis quant à l'extension du terme. Des efforts ont également été menés en ce sens, le plus emblématique étant sans doute l'exposition du MOMA, « High and Low », qui présenta en 1991 une série de pièces issues d'arts qu'ils qualifient de populaires. Les conservateurs de l'exposition expliquent :

> We call all these areas of representation « low », not to denigrate them out of hand (on the contrary, we hope to show that within their realm artists can be found who made work of originality and intensity) but to recognize that they have traditionally been considered irrelevant, or outside, any consideration of achievement in the fine arts of our time. (Gopnik et Varnedoe 16)

La dimension artistique de la bande dessinée n'est donc pas niée ; elle est même affirmée, dans la mesure où le simple fait de faire rentrer l'objet dans un musée, indépendamment de la terminologie utilisée, en modifie le statut. Cependant, il s'agit d'un art « bas », ou, pour adopter une traduction moins désagréable, « populaire », au sens où son passé n'est pas celui d'une forme d'art institutionnelle.

« Art populaire » est à ce titre un oxymore qui témoigne d'une modification du statut du média, que l'exposition « High and Low » anticipe, mais qui ne se répandra que peu à peu dans la perception commune. Jusqu'au tournant du siècle, les auteurs de *comics* opéraient dans l'indifférence à peu près totale (Sabin *Comics, Comix* 9) : on songe à la réflexion bien connue d'Art Spiegelman datant de 1993 : « comics fly below the critical radar » (cité dans Sabin, *Comics, Comix* 9). Que le média ait pris de l'altitude, ou que le radar critique soit devenu plus sensible, il est indéniable que la situation a changé, notamment, on le verra, à la faveur du développement de ce qui s'est appelé le « graphic novel ».

Le positionnement ambigu de la bande dessinée entre art et divertissement industriel est également renforcé par la prise de position des professionnels eux-mêmes. En effet, il n'est pas rare de voir des créateurs·trices de *comics* prendre le contre-pied des appellations les plus élogieuses, en mettant en avant la dimension artisanale, sous-culturelle, futile voire déviante de leur production. Neil Gaiman souligne par exemple :

> I always loved, most of all with doing comics, the fact that I was in the gutter. I kind of miss that, even these days, whenever people come up and inform me, oh, you do graphic novels. No. I wrote comic books, for heaven's sake. They're creepy and I was down in the gutter and you despised me. "No, no, we love you! We want to give you awards! You write graphic novels ! (Grossman n.p.)

Ces interrogations sur la légitimité de l'objet étudié sont omniprésentes dans la littérature critique portant sur la BD et particulièrement sur ses expressions les plus populaires, comme le *mainstream* américain, qui constitue l'objet de cette étude. Ainsi, de nombreux·euses critiques débutent leur étude soit par une affirmation de la légitimité de la bande dessinée en tant qu'art et/ou littérature, soit, ce qui revient au même de façon plus indirecte, par le refus explicite de se livrer à cette légitimation militante qui ne participe qu'à renforcer le doute entourant le statut de l'objet. Sur ce point, on l'a compris, la présente étude ne fait pas exception.

Définitions

Il est à présent nécessaire de procéder à une clarification quant à l'emploi de certains termes. J'ai résolu de ne pas traduire les termes qui renvoient à une réalité culturelle purement anglophone (par exemple *comics* et *comic books*) : ces termes apparaîtront donc en anglais et en italiques, de même que *mainstream*, *graphic novel,* etc. Je précise que dans cette thèse, *comics* désigne, sauf mention explicite du contraire, les *comic books* (fascicules de bande dessinée mensuels) et non les *comic strips*, ces bandes dessinées publiées dans les journaux états-uniens dont l'histoire est toute différente.

Comme le rappelle Barbara Postema dans l'introduction de son ouvrage *Narrative Structure in Comics (*Postema *xiv)*, « *comics* » appelle un singulier lorsqu'il désigne la bande dessinée en tant que catégorie médiatique (par opposition à l'ensemble des éléments qui composent la classe lexicale des « *comics* »). Elle cite en exemple : « Comics is one of the most popular and pervasive media forms of our increasingly visual age (Varnum et Gibbons, ix) ». J'adopterai un usage analogue en français : ainsi « les *comics* » désignera un ensemble de *comic books* particulier, tandis que « le *comics* » fera référence au média lui-même.

L'emploi en langue française des mots *medium* et *média* semble être de plus en plus incertain : la forme singulière issue du latin tend à se propager sous l'influence de l'usage anglais, qui pratique le pluriel savant de façon systématique. On trouve ainsi indifféremment *medium*, médium ou encore *media*, médias voire *medias*, parfois au sein d'une seule et même publication universitaire (par exemple dans le travail, par ailleurs fort

précieux, de Bruno Maigret, « La Reconnaissance en demi-teinte de la bande dessinée », où l'auteur emploie d'abord « médium », avec ou sans guillemets, pour finalement passer à « média »). Dans la présente étude, je m'efforcerai de respecter l'usage francophone standard qui réserve « médium » à la désignation des personnes dotées de pouvoirs surnaturels de communication avec les esprits. J'écrirai donc : un média, des médias.

Il faut préciser aussi que le terme « média » peut revêtir deux acceptions complémentaires. Du point de vue du canal de communication, la bande dessinée est un média complexe (on parle de multimodalité) en ce sens qu'elle combine deux modes de transmission de l'information : d'une part le pictural, à travers les images qui représentent les événements racontés et d'autre part le verbal, qui reproduit soit les paroles prononcées (dans les bulles et les onomatopées) soit un commentaire sur l'action (dans les récitatifs situés à l'intérieur ou en marge de la case). Au contraire, du point de vue de l'objet matériel, le média de la bande dessinée est traditionnellement le livre imprimé ; en ce sens, on peut dire que bande dessinée et littérature forment un seul et même média. Pour reprendre les clarifications de Gabriele Rippl et Lukas Etter : « according to semiotic approaches, graphic narratives are representational codes based on two media, word and picture; according to cultural, material, and technical approaches, the graphic narrative's semiotic types, words and pictures, are based on the medium of the printed book. » (Rippl et Etter 194)

Cette définition exclut bien entendu cette frange particulière des *comics* qui repose sur une diffusion informatique et s'appuie sur les spécificités propres à l'écran, telles la « toile infinie » (le fait de pouvoir dérouler indéfiniment une page web) ou l'hypertextualité. Il ne sera pas question de tels ouvrages dans cette étude car, bien que DC Comics publie une partie de son contenu en ligne (notamment sur la plate-forme de distribution *Comixology*), et même si une partie de mon corpus est effectivement contemporaine de l'essor des *webcomics*, il s'agit toujours de *comics* conçus *avant tout* pour une lecture papier, la diffusion dématérialisée étant vue comme un mode de consommation marginal bien qu'en augmentation[22].

[22] Pour de plus amples informations concernant la médiativité des *webcomics*, on se reportera à l'article d'Elsa Caboche, « Narration numérique en images ».

B. Introduction à l'analyse d'un média

Il s'agira ici de proposer un survol des notions spécifiques au média bédéique, notamment à la lumière de théories développées par le cinéma ou la littérature, lesquelles ne s'appliquent que partiellement dans le cadre d'une narration en images fixes mais permettent néanmoins une compréhension plus fines des procédés à l'œuvre.

Texte et image

Comme on vient de le voir, la bande dessinée invite à une réflexion sur l'interaction entre le visuel et le verbal, ou pour le dire autrement entre texte et image. Il faut rappeler avant de s'engager plus avant dans ces considérations que le mot « texte » peut désigner un ensemble plus vaste que celui de l'écrit : on peut considérer la bande dessinée tout entière comme un texte et, de même, parler d'*intertextualité* ne suppose pas que l'on se limite aux productions verbales. Sur ce plan, le critique Mario Saraceni considère qu'un texte est avant tout identifiable par la cohérence du discours produit, c'est-à-dire par la capacité de la lectrice à créer des liens entre les différents éléments. Pour Saraceni, la bande dessinée, même sans texte, permet une telle cohérence *via* l'usage de la répétition, de la collocation et de l'inférence (Saraceni 175). Ces propriétés de l'image séquentielle conditionnent la possibilité d'opérer une sélection sur les axes paradigmatique et syntagmatique, tout en reconnaissant l'importance de la participation de la lectrice (telle que mise en évidence par les théories contemporaines de la narration, notamment celles d'Umberto Eco dans *Lector in Fabula*). On peut donc considérer que les images de la BD *font texte*, de la même façon qu'à l'inverse, l'écriture repose sur une expression *iconique* du mot. Néanmoins, dans le développement qui suit, l'emploi des termes « image » et « texte » sont subordonnés à leur acception classique qui leur donne un sens restreint.

La question du rapport, donc, entre texte et image, se pose bien avant l'apparition des premières bandes dessinées et ne se limite pas au champ de la comicologie. Un jalon important de cette tradition critique est posé par Horace dans son *Ars Poetica*, où apparaît pour la première fois l'expression « *Ut pictura poesis*, » c'est-à-dire « il en va de la poésie comme de la peinture », notion amplement réutilisée dans les débats ultérieurs sur la ressemblance entre les deux arts. Mario Praz rappelle néanmoins que dans son contexte original, cette citation signifiait simplement qu'en poésie comme en peinture, certaines

œuvres ne sont agréables qu'un temps, tandis que d'autres présentent un attrait qui survit à l'examen critique (Praz 4).

Dans son *Laocoon* (1766), Gotthold Ephraim Lessing réfute la maxime de l'*ut pictura poesis*, affirmant que le domaine du poète est celui du temps linéaire et de la séquence diachronique, tandis que le peintre travaille l'espace, le tabulaire, le synchronique. Pour lui, la poésie et la peinture (« the sister arts » en anglais) possèdent chacune une puissance qui leur est propre. La poésie décrit des actions, une succession de moments, tandis que la peinture montre avant tout des corps pris dans l'instant, lequel doit être correctement choisi afin de rendre la scène intelligible. C'est le concept de l'instant fécond (Lessing 98) : la scène montrée a de tels pouvoirs de suggestion que les spectateurs·trices peuvent, par l'imagination, saisir les moments qui la précèdent ainsi que ceux qui la suivent, reconstituant le fil d'une narration. Du bon choix de l'instant à représenter découle la qualité de la peinture. Cette question a des implications directes sur la bande dessinée : elle invite, en creux, à s'interroger sur la narrativité de l'image unique. En effet, s'il est à peu près acquis qu'une séquence de dessins « raconte » une histoire, de nombreux critiques mettent en doute la possibilité qu'une image seule puisse faire de même. Groensteen, par exemple, estime que c'est la séquence qui est condition nécessaire (encore que non suffisante) de la narrativité, l'image unique ne pouvant que *suggérer* un avant et un après. Pour lui, une œuvre narrative est une œuvre « déployée dans le temps » (*Système* 131).

Pour autant, employer une séquence de dessins, c'est précisément réintroduire de la linéarité dans l'espace synchronique de l'image – c'est-à-dire que l'espace pictural de la page (ce que Thierry Groensteen appelle l'hypercadre) est fragmenté en unités discrètes qu'il faut lire en séquence. En cela, la bande dessinée s'impose bien comme une catégorie intermédiaire qui chevauche les deux termes de l'opposition établie par Lessing entre linéarité et tabularité.

On note que la tension entre linéarité et tabularité a fait l'objet de précédentes expérimentations dans le champ de la littérature, en particulier par le mouvement imagiste de la poésie américaine, emmené par Ezra Pound. Joseph Frank en propose une analyse qui n'est pas sans rappeler certains des phénomènes à l'œuvre en bande dessinée :

> An image is defined not as a pictorial reproduction, but as a unification of disparate ideas and emotions into a complex presented spatially in an instant of time [...] But then, it would be necessary to undermine the reader's normal expectation of a sequence and forcing him to

> perceive the elements of the poem juxtaposed in space rather than unrolling in time. (Frank 226-227)

L'absence d'image picturale n'empêche pas d'avoir recours à une structure tabulaire (« juxtaposed in space ») qui subvertit la linéarité propre au langage, permettant des effets de renvoi très proches de ce que Groensteen nomme le « tressage » et définit comme « une structure additionnelle et remarquable qui, tenant compte du découpage et de la mise en page, définit des séries à l'intérieur d'une trame séquentielle » (Groensteen, *Système* 173). En d'autres termes, l'analyse de la bande dessinée s'inscrit dans une réflexion transmédiale sur l'importance de l'image et de ses rapports avec le texte. Il est important de replacer la discussion de la bande dessinée dans ce contexte, qui invite à s'interroger notamment sur la nature de l'image et la possibilité pour celle-ci de *condenser*, comme le propose Frank, une série d'idées et d'émotions disparates.

Au sujet de la tension entre le linéaire et le tabulaire, Michel Covin suggère qu'il faut voir la BD comme prise dans une perpétuelle oscillation entre ces deux pôles, c'est-à-dire entre narrativité et réflexivité :

> En contenant à l'intérieur d'elle-même ces métamorphoses progressives, la bande dessinée s'insère en même temps dans l'idéologie de la linéarité – et de la conception de la lecture qui s'ensuit comme anti-paragrammatique ; de celle de l'iconologie comme sacrifiée à l'appétit d'une narrativité dévorante – de celle du Sens premier et obligatoire et de la Fin à atteindre – et dans l'idéologie de la simultanéité, soit celle d'un retour réflexif de la pratique signifiante sur elle-même (toujours linéaire, mais niant l'espace fléché de la progression), et d'un sondage de la structure sur laquelle elle repose. (Covin 145)

Cette tension productive entre linéarité narrative et tabularité réflexive fonde l'opacité du code de la bande dessinée. C'est-à-dire que le dispositif médiatique de la BD, alors même qu'il raconte, rappelle sans cesse à la lectrice l'artificialité du récit. Contrairement au cinéma, dans lequel il est facile d'oublier que l'on ne se trouve pas en face de la chose elle-même, la bande dessinée contient les traces de sa propre fictionnalité. Pierre Fresnault-Deruelle ne dit pas autre chose lorsqu'il suggère qu'en « exhibant ses conventions, la bande dessinée incorpor[e] son propre méta-discours et redonn[e] au visuel une place sans cesse menacée par le récit » (Fresnault-Deruelle, *Récits et Discours* 93).

Il faut revenir un instant encore à la théorie de Lessing. Des deux « arts sœurs », Lessing estime la poésie supérieure ; elle est selon lui apte à aborder tout autant le particulier que l'allégorique et dispose également d'un champ d'action plus large, qui peut inclure des sujets inesthétiques, alors que la peinture doit se donner pour ambition de représenter le beau. Enfin, « seul le poète dispose du moyen de peindre avec des traits négatifs » (Lessing 67). Cette dernière remarque a été reprise par des théoriciens de l'époque contemporaine, notamment par Sol Worth, dans son article « Pictures can't Say Ain't » (1975), ainsi que par Jan Baetens, qui rappelle, au cours d'une analyse sur le genre fantastique dans la bande dessinée, que « puisque l'image ne dispose pas d'un équivalent verbal de l'acte verbal de la négation [...] le dessin doit se décider ou bien à cacher ou bien à montrer » (« Choses vues » 12). Cependant, il est clair que par d'autres aspects, la théorie des « arts sœurs » reste ancrée dans une époque : figurer des corps difformes ou transfigurés par une émotion trop forte n'est plus considéré comme inartistique de nos jours. De même, l'union entre deux niveaux de lecture (littérale et allégorique) d'une image semble ne pas poser de problème aux spectateurs d'aujourd'hui.

La pensée de Lessing reste pourtant l'une des pierres angulaires de la théorie de l'image telle qu'elle s'est développée au cours du temps et certaines analyses modernes sur l'image de BD peuvent être lues dans son prolongement. Ainsi, l'idée de Lessing que l'image en tant que média serait plus apte à traiter des corps et particulièrement de corps dans une situation qui éveille l'émotion esthétique, trouve un écho contemporain dans la notion de « médiagénie » développée par Philippe Marion. Pour ce dernier, « les récits les plus médiagéniques semblent en effet avoir la possibilité de se réaliser de manière optimale en choisissant le partenaire médiatique qui leur convient le mieux et en négociant intensément leur "mise en intrigue" avec tous les dispositifs internes à ce média ». (Marion, « Narratologie médiatique » 26). En d'autres termes, tout média, par ses caractéristiques intrinsèques, est plus ou moins adapté au traitement de motifs, thèmes et intrigues particuliers. Il faut donc commencer par déterminer quels sont les « dispositifs internes » propres à la bande dessinée et comment ils favorisent certains récits, certaines représentations.

La bande dessinée, un objet graphique

On commencera par une délimitation de ce que la BD n'est pas ; contrairement à l'opinion, et malgré son usage extensif de l'image, la bande dessinée n'est pas dotée d'une

intelligibilité « naturelle » intrinsèque. Il est vrai que la valeur didactique de l'image a longtemps été employée comme le moyen de communiquer des savoirs aux illettrés (Mathieu-Castellani 26) ; c'est le concept chrétien de la *biblia pauperum*. De fait, certaines études mettent en évidence l'efficacité des séquences d'images dans la transmission d'informations ou consignes (par exemple s'il s'agit d'indiquer une procédure à suivre[23]). Cependant, la lecture d'un album de BD, elle, repose au contraire sur un apprentissage bien précis : certaines personnes n'ayant pas été exposées à ce média dans leur enfance témoignent de leur difficulté à comprendre le récit dont il est question[24]. Ainsi, Neil Cohn rapporte les résultats d'une étude menée sur des sujets d'âges divers, plus ou moins familiers de la lecture de bande dessinée, qui indique : « the ability to infer missing content and reconstruct the order of sequences increases with age and with increased experience reading comics » (Cohn 111).

Boltanski analyse d'ailleurs la présence de ces traits codifiés comme le signe d'une autonomisation du champ, lequel constitue peu à peu ses propres conventions :

> La lecture [...] n'est plus nécessairement immédiatement accessible sans effort au lecteur habitué à l'ordonnance graphique du livre traditionnel et à exiger un travail de « déchiffrement » dont la réussite dépend, comme pour l'œuvre d'art, de la possession d'un « code » relativement spécifique acquis par familiarisation progressive avec les œuvres. (Boltanski 50-51)

La bande dessinée doit être différenciée d'autres modalités d'union entre texte et image telles que le livre illustré, le dessin de presse ou le roman-photo. Elle peut être définie, sur le plan médiatique, comme un iconotexte, terme que Michael Nerlich emploie pour désigner « un artefact conçu comme unité non illustrative mais dialogique entre texte(s) et image(s)». L'iconotexte est ainsi « une unité indissoluble de texte(s) et image(s) dans laquelle ni le texte ni l'image n'ont de fonction illustrative et qui – normalement, mais non nécessairement – a la forme d'un "livre". » (Nerlich, « Qu'est-ce qu'un iconotexte ? » 268)

---

[23] Voir Sabin, *Adult Comics* 8 : « Recent research by the US Defense Department concluded that, out of all the options – plain text, illustrated text, text with photos and comic strips – comic strips proved the most effective in getting the requisite information across. »

[24] Ces témoignages de personnalités initialement publiés dans les deux premiers numéros de *Lire* sont rapportés dans Maigret, « La Reconnaissance » 128. Françoise Giroud répond par exemple : « Les bandes dessinées, c'est un phénomène curieux : je ne les comprends pas, ça m'agace. »

Nerlich rappelle au passage qu'« illustration » n'est pas « dessin », puisque l'illustration a une fonction subalterne vis-à-vis du texte qu'elle accompagne. Comme le suggère Edward Hodnett, « illustrations basically do three things; (a) represent, (b) interpret and (c) decorate » (Hodnett 13). Dans les trois cas, le texte préexiste à l'image : c'est bien lui qui est représenté, interprété (et par métonymie décoré). Au contraire, en bande dessinée, l'image donne corps à un texte qui n'existerait pas sans elle, sauf sous forme de document de travail (en l'occurrence le script écrit par le/la scénariste). Pour cette raison, la notion d'iconotexte semble propice à une réévaluation des fonctions de l'image dans des dispositifs médiatiques tels que celui de la bande dessinée.

La langue anglaise comporte une expression proche de celle d'iconotexte en français : il s'agit d' « imagetext », composé que l'on doit à l'Américain W. J. T. Mitchell et dont le sens est peu ou prou analogue à celui d' « iconotexte », même s'il est issu d'une pensée esthétique tout à fait distincte (Mitchell réfute notamment la possibilité d'une œuvre médiatiquement « pure » : tout texte, toute image peuvent être lus comme relevant de l'« imagetext »). Pour Mitchell, le nom composé « imagetext » s'oppose à deux autres formes de relation, « image-text », qui désigne les relations entre le visuel et le verbal, et « image/text », qui exprime une rupture problématique entre l'un et l'autre mode de représentation (Mitchell 89).

La bande dessinée est un média qui implique avant tout la vue, les autres sens étant tributaires de la matérialité de l'objet livre, dont ne dépend pas en soi la bande dessinée qui se consomme également sur écran. En ce sens, elle repose sur le principe de la synesthésie : un stimulus visuel peut correspondre, par analogie, à un bruit, une odeur, etc. Cette fonction est particulièrement visible dans le cadre de la correspondance visuel/verbal, par exemple pour représenter le type de voix ou de son entendu, *via* l'usage d'onomatopées à la typographie spécifique. La présence de dispositifs facilitant cette compréhension, tels que la bulle, est d'ailleurs souvent considérée comme un trait distinctif de la forme.

Cependant, une définition de la BD fondée uniquement sur l'usage de la bulle serait insatisfaisante, car il existe de nombreuses bandes dessinées « muettes » ; la critique s'accorde à considérer plutôt la séquentialité comme l'élément commun à toutes les formes d'expression bédéiques. Pour un tour d'horizon des questions définitoires, on se reportera au travail d'Aaron Meskin qui passe en revue plusieurs propositions de la recherche

anglophone sur le sujet : David Kunzle (« “a sequence of separate images” with “a preponderance of image over text” that appears [...] in “a mass medium” and tells “a story which is both moral and topical” »[25]) (Meskin par. 3), David Carrier (« the speech balloon, the closely linked narrative, and the book-size scale. ») (Meskin par. 5), ainsi que celles de Will Eisner et Scott McCloud. Meskin aborde ensuite la proposition de Greg Hayman et Henry John Pratt, « a sequence of discrete, juxtaposed pictures that comprise a narrative, either in their own right or when combined with text. » (Meskin par. 7)

La question de la définition de la bande dessinée dépasse de loin les bornes de cette étude ; retenons simplement que toutes ces propositions reconnaissent, à des degrés divers, la séquentialité comme l’un des éléments essentiels du genre. Scott McCloud, dont la contribution au champ des *comics studies* est à la fois fondamentale et largement remise en cause, propose quant à lui la définition suivante ; « Juxtaposed pictorial and other images in deliberate sequence, intended to convey information and/or to produce an aesthetic response in the viewer. » (*Understanding* 9) La BD consiste en effet en une suite d'images fixes séparées par des gouttières (ou simplement des espaces intericoniques) : la juxtaposition *in praesentia* des différentes images permet de suggérer le déploiement d'une action. Entre chacun des instants discrets représentés par chacune des images, c’est la capacité d’inférence de la lectrice qui permet de reformer la continuité logique de l’intrigue ou de l’action. Cette capacité d’inférence, McCloud l’appelle « closure » (*Understanding* 63). Avant lui, Marshall McLuhan avait déjà mis en avant le haut degré d’implication exigé de la lectrice de bande dessinée, qualifiant cette dernière de média « froid », c’est-à-dire pauvre en information : « Comics, being low in definition, are a highly participational form of expression. » (McLuhan 165) On aura l’occasion de revenir sur la question de la participation de la lectrice dans le cours de cette étude.

La question qui se pose ensuite est celle de l'union entre les deux canaux de communication que sont le texte et le dessin. En BD, ces deux catégories sont-elles nécessairement distinctes, ou peuvent-elles au contraire se fondre en un seul média hybride ? Autrement dit, doivent-elles, comme le propose McCloud, former une danse

[25] David Kunzle, *The Early Comic Strip: Narrative Strips and Picture Stories in the European Broadsheet from c. 1450 to 1825* (University of California Press, 1973), p. 2. L’ouvrage n’a pas été consulté dans le cadre de cette étude.

harmonieuse (*Understanding* 208), ou bien sont-elles maintenues en tension permanente, chaque mode de communication racontant « sa » version de l'histoire ? Il arrive que la complexité harmonieuse du récit en bande dessinée surgisse précisément d'une dissonance entre les deux canaux de communication, lorsqu'image et texte apportent des informations distinctes mais complémentaires. Alan Moore emploie la notion de « contrepoint ironique » (Parkin, *Magic Words* 90) pour décrire cette relation de tension productive.

Par ailleurs, on l'a dit, il n'est pas impossible de considérer, comme le fait Mitchell, que l'opposition dialectique entre texte et image n'a pas de valeur en soi, dans le sens où toute forme de représentation est nécessairement hétérogène (Mitchell 5) : « There are no "purely" visual or verbal arts, though the impulse to purify media is one of the central utopian gestures of modernism. » Pour dire les choses autrement, l'analogie et la métaphore sont des éléments fondamentaux du langage verbal[26], mais qui relèvent néanmoins d'une logique proprement picturale[27] (Mitchell 49) ; à l'inverse, une représentation visuelle, qui en soi consiste en *stimuli* de formes et de couleurs variées, est toujours interprétée sous forme verbale par l'observateur·trice : je reconnais un personnage, je reconnais qu'une forme *est* un personnage, parce que je peux nommer ces formes et ces couleurs. En plaçant la notion de *représentation* au centre de sa théorie de l'art, Mitchell propose une extension radicale du concept des arts sœurs et propose de résoudre l'opposition dialectique entre texte et image, tout en admettant que notre compréhension du fonctionnement de l'image reste encore largement partielle à l'heure actuelle.

Il me semble en effet pertinent de donner une définition de la bande dessinée qui ne reposerait pas, comme celle de McCloud, sur une « alliance » entre texte et image, mais bien plutôt sur ce que j'appellerai le *paradigme graphique*. Le qualificatif « graphique » n'est pas ici à prendre comme un synonyme de bédéique, contrairement à son usage dans des expressions comme « littérature graphique » ou « roman graphique », où la mention de la littérature ou du roman suggère que « graphique » ne doit renvoyer qu'au dessin, tandis que « littérature » recouperait ce qui est de l'ordre du textuel , réarticulant finalement l'alternative texte/image. Au contraire, si je suggère de considérer la bande dessinée comme

[26] On songe par exemple à l'ouvrage de George Lakoff et Mark Johnson, *Metaphors we Live By*, dans lequel les auteurs s'attachent à démontrer la chose suivante : « Metaphor is pervasive in everyday life, not just in language but in thought and action. Our ordinary conceptual system, in terms of which we both think and act, is fundamentally metaphorical in nature. » (3)

[27] Voir aussi ce qui a été dit plus haut au sujet du mouvement imagiste.

relevant d'un paradigme graphique, c'est pour mettre en avant le double sémantisme de « graphique », qui renvoie à la fois au dessin et à l'écriture manuscrite, *via* l'utilisation de la ligne. Le *Trésor de la Langue Française* donne pour étymologie de « graphique » le grec γραφικός, « qui concerne l'action d'écrire » et propose la définition suivante : « qui représente (quelqu'un ou quelque chose) par des lignes ou des figures sur une surface » (Dendien n.p.). Deux grandes acceptions sont ensuite déclinées, selon que les lignes et figures « forment des dessins » ou qu'elles constituent « un système écrit organisé ».

Penser la bande dessinée en termes purement graphiques permet de laisser de côté l'aporie de l'opposition entre texte et image pour envisager la bande dessinée comme un produit médiatique inscrit dans une façon d'envisager le monde, une culture graphique précédée dans l'histoire de l'humanité par la culture orale et suivie sans nul doute par une culture numérique dont on ne peut encore que conjecturer les effets. Par ailleurs, il convient d'être conscient·e de la difficulté qu'il y a à définir ce média sur des critères purement formels : la bande dessinée est avant tout ancrée dans des pratiques et dans un discours formulé par les acteurs du champ, de sorte qu'il est tentant d'adopter, avec Philippe Marion, une définition contingente et historicisée :

> Christian Metz, qui pourtant s'appliquait à débusquer le génome sémiotique singulier du « filmique », écrivait « Le cinéma n'est rien d'autre que l'ensemble des messages que la société appelle cinéma ». La formule peut aisément s'appliquer à la BD. Cette conception inscrit l'identité du média dans le relativisme culturel de l'esprit d'un temps : voici, à une certaine époque et pour une certaine socio-culture, ce que le sens commun considère comme de la bande dessinée. (Marion, « La Bande dessinée » 40)

Monstration et narration

La spécificité médiatique de la bande dessinée réside dans la nature de ses images ; en effet, ces images sont, dans la majorité des cas, des dessins à l'encre ou du moins au trait, qui constituent la trace du geste créateur. De même, le « texte » dont il est question est presque toujours un texte écrit *à la main*[28] (pour les bandes dessinées qui précèdent la révolution informatique), ou, plus récemment, dont le lettrage informatique s'attache à reproduire de façon convaincante les spécificités de l'écriture manuscrite, par exemple en

[28] Cette remarque ne vaut que pour la bande dessinée occidentale ; au Japon, par exemple, le lettrage informatique constitue la norme (Schodt 298). Avant l'avènement de l'ordinateur, les dialogues et récitatifs étaient tapés à la machine, imprimés sur papier, puis collés à la main dans les bulles, souvent par les rédacteur·trices du magazine (Gravett, *Manga* 16).

incluant plusieurs variantes de chaque lettre. Cet attachement à l'écriture manuscrite suggère que celle-ci joue un rôle particulier dans l'expérience de lecture de la bande dessinée occidentale. En ce qui concerne Vertigo et DC Comics, Clem Robbins, l'un des lettreurs les plus reconnus du secteur *mainstream* (responsable notamment du lettrage de *Preacher* et *Transmetropolitan*) rappelle que l'abandon du lettrage manuel au profit du tout-informatique, plus rentable car moins fastidieux, eut lieu autour de l'année 2003 (Bradley, « Lettering Week » n.p.). Cependant, les pratiques varient largement d'un lettreur à l'autre : Todd Klein, l'autre grand lettreur de Vertigo, reconnu entre autres pour son travail sur *The Sandman* et *The Invisibles*, commença à employer l'informatique dès 1994 (DePuy n.p.). Clem Robbins, quant à lui, est de ceux qui défendent les qualités esthétiques et narratives du lettrage manuel : « It's an aesthetic thing with me, for the purpose of better storytelling. If lettering appears handmade, I believe it will be in better harmony with the drawings, which are handmade. The computer's mechanical perfection is something which has to be defeated. » (Bradley, « Lettering Week » n.p.)

Pour ce créateur, l'important est donc de conserver l'union organique entre le texte et le dessin, tous deux nés de la main humaine. De plus, cette union est, dans la plupart des cas, nécessaire à la narration, ce qui laisserait à penser que le « langage[29] » avec lequel la bande dessinée « raconte » son histoire est bien un langage iconotextuel (*imagetext*) où les deux modes de signification sont unis par leur relation à la main humaine. Encore une fois, la façon dont on pense la dimension graphique de l'objet influence directement son statut culturel. En effet, comme l'explique Gene Kannenberg Jr. :

> Critical disregard of lettering's visual characteristics also stems from a desire among some contemporary critics to assert the form's literary leanings, thereby establishing a link to "proper" academic study. Thus the text is treated, as in most literary studies of prose, as if it were unmarked (wherein literary content is key, regardless of form) as opposed to marked (wherein formal distinctions hold value, more than does content) [...] By treating comics as if it were unmarked, one can focus, misleadingly, on its supposed "literary" quality. (Kannenberg 168)

[29] J'emploie ici le terme de « langage » dans le sens général de « moyen de communication ». La possible assimilation du dessin à un langage proprement dit a été discutée notamment par Neil Cohn dans *The Visual Language of Comics*.

Qu'il s'agisse du texte, qui est tracé à la main, ou du dessin, qui repose sur l'usage de la ligne (la couleur étant seconde voire optionnelle[30]), la bande dessinée se présente avant tout comme un art *graphique*, un art de la ligne tracée : Gabilliet parle ainsi de « mélange des linéarités (scripturale et iconique) » (Gabilliet, « Fantastique » 7). En conséquence, la case de bande dessinée est imprégnée d'une présence, elle se donne à voir comme le résultat d'un processus et non pas seulement comme l'outil d'une narration. En cela, le dessin identifie son auteur aussi sûrement que l'écriture manuscrite – Frank Quitely, dessinateur de bande dessinée ayant notamment travaillé avec Grant Morrison, utilise d'ailleurs cette analogie entre graphie et style de dessin pour expliquer l'appropriation qui s'opère chaque fois qu'un·e artiste reprend un personnage préexistant : « In a way, your drawing style is kind of like your handwriting. You know, you can start off doing copperplate or italic or something you wouldn't usually, and by the bottom of the page you're back to your own handwriting. » (Seb n.p.)

Le dessin attire l'attention sur lui-même et sur l'identité de son auteur. C'est à partir du constat de cette fonction auto-référentielle du dessin que Marion a élaboré la notion de *graphiation*, concept que Jacques Dürrenmatt propose de définir plus précisément comme : « un processus qui oblige, à certains moments, à voir le geste graphique pour lui-même, qui empêche la transparence de la monstration. Ce qui est en jeu s'apparente alors à ce que Jakobson appelle, pour le langage, la "fonction poétique" » (Dürrenmatt 142).

La notion de graphiation, en tant qu'elle suppose une lisibilité autotélique de l'image, invite à une réflexion sur la source énonciative de cette image. En effet, il est question des traces que laisse la présence de celui qui raconte par le dessin, telles qu'interprétables par la lectrice. Jan Baetens[31] résume ainsi le propos de Marion :

> In the case of the comics, the enunciator is of course also a narrator and a graphic artist – a maker of images and a calligrapher. In order to make the distinction between these various types of enunciation and enunciators easier, Marion proposes to call "graphiation" the graphic and narrative enunciation of the comics, and "graphiateur" the agent responsible for it. (Baetens, « Revealing Traces » 147)

[30] Un contre-exemple notable serait le travail de Lorenzo Mattotti, dont les bandes dessinées sont, plus exactement, des « bandes peintes ».

[31] Dans cette section, je m'appuie sur le propos développé par Baetens dans « Revealing Traces ».

Marion adosse en fait son « graphiateur » à un concept précédemment développé dans le cadre des études filmiques, celui du « grand imagier », une « présence virtuelle cachée derrière tous les films »[32]. Ce concept postule un équivalent sur le plan de la représentation ou *mimesis* (μίμησις) du travail qu'effectue le narrateur sur le plan du récit ou *diegesis* (διήγησις) ; tandis que celui-ci raconte une histoire, celui-là se charge de la *montrer*. Il y a donc une monstration qui est le pendant visuel de la narration verbale.

Certains, comme Derik Badman, refusent l'existence d'un monstrateur. Badman affirme que cet état de fait est dû au statut ontologique de la parole comme activité purement humaine, inséparable d'une agentivité. Au contraire, pour lui, l'image (et particulièrement l'image de film) est toujours *théoriquement visible* dans la nature, ce qui évacue la nécessité d'une référence humaine qui serait source de la vision : en d'autres termes, le cinéma n'a pas besoin de supposer un « grand imagier » qui prendrait en charge la narration visuelle[33].

Attardons-nous quelques instants sur la question de la narratologie appliquée aux études filmiques. Dans ce cadre, un ouvrage de référence est celui d'André Gaudreault, *Du littéraire au filmique*, où l'auteur propose un retour aux sources qui constituent le fondement de la théorie littéraire (en l'occurrence les textes de Platon et Aristote sur *mimesis* et *diegesis*), avant de suggérer un nouveau système narratologique permettant de rendre compte des différents modes de narration de notre culture. En effet, Gaudreault suppose que le cinéma, le roman et le théâtre ne sont que trois modalités du genre *narratif*. On rejoint là une idée exprimée ailleurs par Thierry Groensteen, celle d'un « genre narratif » (*Objet Culturel* 194) qui serait au fondement des différents types de récits (verbal, filmique, bédéique) et constituerait le point commun de leur fonctionnement, au-delà de différences médiatiques. Groensteen reprend en fait au compte de la bande dessinée l'analyse de la narrativité des médias établie précédemment par Gaudreault au sujet du cinéma : ce dernier identifie en effet « des paramètres limités et identifiables, communs à différentes formes de pratique artistique, et qui ont tous trait à la narrativité, cette faculté qu'ont certains textes de “se laisser décoder comme narratif[s]” » (Gaudreault 22).

---

[32] Marion se réfère pour ce concept à Albert Laffay, *Logique du cinéma*. Paris : Masson, 1964, p. 81. Cet ouvrage n'a pas été consulté dans le cadre de cette étude.

[33] Encore que cette description des choses ne tient pas compte du recours de plus en plus fréquent aux effets spéciaux clairement identifiables comme tels.

Ce détour par le cinéma m'intéresse dans le sens où ce média partage avec le *comics* un mode de production collective, qui suppose une conception purement abstraite de l'entité narratoriale ; il est « une instance plurielle, tellement démultipliée qu'on ne pourrait se permettre, au contraire de la situation qui prévaut dans le cas du récit scriptural, de la considérer comme une véritable "conscience focale" » (Gaudreault 91). Bande dessinée et cinéma partagent aussi l'aspect composite de leur code médiatique, combinant les « deux modes fondamentaux de la communication narrative : la narration et ce que [Gaudreault] appelle la monstration » (Gaudreault 23). Il s'agira donc de voir les contributions qu'apporte la narratologie du cinéma à la compréhension de la narration bédéique.

Pour Gaudreault, le rôle de « grand imagier » au cinéma se subdivise en deux rôles distincts, avec d'une part un monstrateur filmique qui saisit l'image (ou plutôt une succession d'images) dans le présent du tournage, depuis un seul point de vue à la fois ; et d'autre part un narrateur filmique qui opère lors du montage en orchestrant la succession des plans, la pluriponctualité des foyers de perception (107). Le monstrateur opère dans le champ de la perception, son récit est au présent (comme un metteur en scène de théâtre), alors qu'une narration analogue à celle du romancier se met en place lors de l'opération de montage, durant laquelle le narrateur peut accéder à la manipulation du temps et à la sphère du récit au passé qui représente plutôt qu'il ne présente. Cette distinction est à mon avis cruciale car elle permet de déplacer les termes de l'opposition image/texte vers une opposition monstration/narration qui clarifie pour ce qui est de la bande dessinée les rôles spécifiques du scénario et du dessin. Le scénario ne fait pas que recenser le texte qui apparaîtra dans la bande dessinée ; il en constitue la narration, c'est-à-dire qu'il orchestre les opérations arthrologiques garantissant la lisibilité temporelle de l'événement (dans le cas de Vertigo, c'est en effet lors de l'écriture du scénario que s'élabore le découpage de l'action en pages, en cases, etc). Au contraire, le dessin doit permettre la visualisation de la scène, ce qui relève de la monstration.

C'est là qu'apparaît une distinction majeure entre cinéma et bande dessinée ; en BD, le profilmique (terme désignant les objets placés devant la caméra) n'existe pas – il n'y a pas de réalité objective saisie par la représentation picturale. Comme le dit Badman, bien que les deux disciplines aient affaire aux images, il ne faut pas oublier que le dessin ne représente pas un objet existant, mais dépend purement de l'agentivité humaine. En cela au moins, la bande dessinée est donc similaire à la littérature. En d'autres termes, pour citer

Badman : « If you see drawings not as a degraded form of photography and/or image aiming at “realism” in one way or another, you surely need the notion that there is a visual equivalent of the narrator, even if she is never explicitly stated. » (Badman 97)

Il me semble cependant qu'un second problème subsiste autour du monstrateur (filmique) et du graphiateur (bédéique). Ces deux entités abstraites ne sont pas assimilables à la personne physique qui réalise les prises de vue ou qui compose le dessin. Jan Baetens met en garde contre cette confusion entre auteur et graphiateur, qui pour lui consiste en une interprétation erronée de la théorie de Marion : « The graphiateur is not the person in the flesh who signs the work, but an authority constructed by the reader. » (Baetens, « Revealing Traces » 151) Je ne suis pas convaincue qu'il soit possible de dépouiller entièrement le graphiateur de sa corporéité, et donc du renvoi à un·e dessinateur·trice de chair et d'os. L'idée d'un graphiateur, parce qu'elle est liée à la trace d'une main humaine, prête inévitablement le flanc à une telle interprétation. C’est selon moi la dimension sensible du dessin qui empêche précisément le maintien d'une frontière étanche entre graphiateur-auteur et graphiateur-narrateur. Le dessin est, selon la théorie même de Marion, la trace dévoilant un geste et au-delà un corps qui n'est pas réductible à une mise en fiction. C'est une chose de supposer, en littérature, un narrateur qui exprimerait par le langage une subjectivité fictionnelle. C'en est une autre que d'attribuer à un graphiateur un dessin dont on sent qu'il émane d'un dessinateur, d'une personne individuelle, dotée non seulement d'une subjectivité mais encore d'un ressenti, d'une corporéité qui ne peut être renvoyée dans le domaine du fictionnel. En cela, je rejoins la proposition faite par Pascal Lefèvre, qui enjoint les critiques d'intégrer la dimension sensible à leur analyse de la bande dessinée : « A sensual reading of a comic means that the reader can experience on a sensual level the form of a comic: the graphic style, the rhythm of a page, the way the story is told, etc. The first and foremost dynamic process of form is engaging the feelings of the reader. » (Lefèvre, « Recovering Sensuality » 140)

Il y a du vrai dans la phrase de Lefèvre : le style est une affaire de ressenti, difficilement saisissable par le langage. Les passionné·es savent bien que le style graphique d'un dessinateur est empiriquement *reconnaissable d'une œuvre à l'autre*, là où une part de doute peut subsister quant à l'attribution de textes littéraires, si familier·ère que l’on soit avec l’œuvre de cet auteur. Il y aurait dans le dessin quelque chose d'incommensurable à l'écrit qui nous ramène face à l'auteur et qui rend difficile la séparation rationnelle entre le dessinateur et le graphiateur conçu comme construction abstraite du la lectrice.

En somme, quelque chose dans la bande dessinée *résiste* à la « désincarnation [...] des instances du récit » qui selon Gaudreault (84) constituent l'horizon de la narratologie. La bande dessinée, je le crois, est l'une des rares formes d'expression iconiques qui renvoient non pas à la réalité physique d'objets donnés (les personnes et les situations mises en scène dans la narration) mais à la réalité physique de *sujets* : c'est bien à un corps que l'on doit le dessin et c'est en cela qu'une sensualité, sans doute ineffable, mérite d'être réintroduite dans la pensée critique entourant la bande dessinée, avec l'espoir que la recherche trouvera un jour le moyen de la traduire dans une *pratique* d'analyse médiatique.

Focalisation en bande dessinée

Laissant de côté le travail de Marion, il reste néanmoins à s'interroger sur la question de la focalisation en bande dessinée. Quels stratagèmes la BD emploie-t-elle pour suggérer la subjectivité de la perception d'un personnage ? Une référence précieuse lorsqu'il s'agit de narratologie est le travail de Gérard Genette dans *Nouveau discours du récit,* où il expose notamment la distinction fondamentale entre narrateur et focalisation. Pour mémoire, le narrateur est la personne (abstraite) à laquelle le discours est attribué, tandis que la focalisation consiste en « une sélection de l'information narrative par rapport à ce que la tradition nommait l'*omniscience* [...] et qu'il vaudrait mieux remplacer par *information complète* » (Genette, *Nouveau Discours* 49). En d'autres termes, au sein d'un récit assuré par le même *narrateur*, plusieurs focalisations peuvent se succéder afin d'ouvrir une porte sur l'intériorité de différents personnages dont la lectrice partage, pour un instant, les sentiments et les pensées. Genette précise que le terme de « focalisateur » n'a pas de sens (puisque c'est bien le narrateur qui focalise) et que dans les cas de focalisation interne, on dira simplement que « le foyer coïncide avec un personnage, qui devient alors le "sujet" fictif de toutes les perceptions » (49).

Dans le domaine des arts visuels, Kai Mikkonen affirme qu'il est nécessaire de distinguer entre deux formes de focalisation : la focalisation cognitive d'une part (équivalente à celle que l'on trouve dans les romans, qui révèle un état d'esprit ou un sentiment) et la focalisation perceptuelle d'autre part, que Mikkonen nomme « ocularisation » (« Subjectivity and Style » 102). L'ocularisation se manifeste à travers un ensemble de techniques permettant à la lectrice d'accéder au *point de vue* du personnage et ainsi de comprendre l'image comme une perception subjective. Cette division est en fait

empruntée au théoricien du cinéma François Jost. Mikkonen cite à ce propos son article anglophone, « The Look » (74). Voici le passage correspondant dans *L'œil-caméra*, ouvrage francophone dont « The Look » est un condensé :

> On ne répétera jamais assez que le cinéma travaille deux registres : il peut montrer ce que voit le personnage et *dire* ce qu'il pense. [...] Il importe donc de différencier l'attitude narrative par rapport au personnage-héros en fonction des informations verbales et visuelles. À cette fin, et pour ne pas multiplier les néologismes, je conserverai le terme de focalisation pour désigner ce que sait un personnage [...]. Pour caractériser la relation entre ce que la caméra montre et ce que le héros est censé voir, je propose de parler d'*ocularisation*. (Jost 22)

On voit dans quelle mesure ce texte est applicable à la bande dessinée, qui mélange également le dit et le montré. Seulement, dans un film, ce que Jost appelle les *pensées* d'un personnage sont nécessairement des *paroles* (même si elles doivent être interprétées comme un monologue intérieur). En bande dessinée, au contraire, ces pensées sont présentées à la lectrice sous forme graphique : en conséquence, le personnage dont les pensées sont exprimées n'est pas nécessairement identifié comme le serait, par sa voix, un personnage de film – on saurait, *a minima*, s'il s'agit d'un homme ou d'une femme, d'un enfant ou d'un vieillard, etc. En BD, l'ambiguïté peut certes être levée par l'utilisation de procédés spécifiques permettant l'identification du locuteur, comme c'est le cas dans *The Sandman*, où tous les personnages surnaturels s'expriment dans une police qui leur est propre. La bande dessinée offre néanmoins la possibilité de masquer le sujet de la focalisation. Si j'emprunte la terminologie de Jost, c'est donc avec une certaine prudence quant à son usage en contexte.

Jacques Dürrenmatt, pour sa part, propose une autre forme de division, entre ocularisation de la réalité et ocularisation imaginaire. En l'occurrence :

> Ce que la bande dessinée va inventer de neuf pour rivaliser avec la littérature, c'est de rendre floues les frontières entre points de vue impersonnel (sans identité), oculaire (on voit à travers les yeux d'un personnage ce que d'autres peuvent voir) et imaginaire (on voit ce que pense, imagine, rêve, fantasme un personnage). (Dürrenmatt 145)

La formulation choisie par Dürrenmatt peut être source de confusion. Il ne semble pas, en effet, que la possibilité d'une focalisation « trouble » soit spécifique à la bande dessinée, dans le sens où l'on imagine aisément un récit verbal – ou filmique – dans lequel demeurerait une hésitation sur le statut des événements décrits : c'est même le propre du

genre fantastique que de laisser planer le doute entre rêve et réalité. Il n'est pas tant question de créer un effet de *flou* entre les différentes valeurs que de pouvoir évoquer *simultanément* deux points de vue différents, convoquer conjointement deux de ces valeurs. Silke Horstkotte et Nancy Pedri illustrent cette possibilité à travers une lecture narratologique de *Maus* (qui, on le rappelle, consiste en un dialogue entre Artie et son père Vladek qui lui raconte son histoire) :

> Indeed, even though the 1940s intradiegetic story is Vladek's, the attitudes with which it is viewed in the visual track are almost exclusively Artie's in the 1980s, making Artie, in the visual track, the dominant external focalizer of Vladek's tale. Verbally, however, the main focalizer is Vladek, albeit Vladek in the present. (Horstkotte et Pedri 342)

Julia Round, dont le cadre théorique est essentiellement ancré dans la narratologie littéraire, analyse les possibilités offertes par cette double focalisation en termes de distanciation ou de mise en évidence du dispositif :

> L'inauthenticité est mise en avant dans la bande dessinée par le recours à un art stylisé et à un excès de perspective. C'est le cas lorsqu'une voix narrative extradiégétique (ou externe) est associée à une focalisation intradiégétique pour l'image (par exemple, une focalisation incarnée par un personnage du récit). (Round, « Gothique » 88)

Il me semble donc que c'est plutôt en complexifiant la compréhension traditionnelle des concepts de point de vue et de focalisation que la bande dessinée « rivalise » le plus nettement avec la littérature – si tant est qu'il soit nécessaire de concevoir les deux formes comme opposées ou antagonistes.

L'emploi d'une terminologie issue de la littérature (la notion de « narrateur » étant, plus encore que celle d' « énonciateur », ancrée dans le paradigme du récit écrit) pose une question de taille, que j'ai volontairement laissée de côté jusqu'ici en raison des complications qu'elle apporte ; il s'agit de la relation entre bande dessinée et littérature. En d'autres termes, faut-il subsumer l'étude de la bande dessinée sous la catégorie plus vaste des études littéraires ? Répondre à cette question implique de définir plus clairement ma méthodologie et la façon dont j'utiliserai certaines ressources critiques issues de la littérature.

Apports de la critique littéraire

Étant donné que Vertigo a précisément fondé son identité sur l'adoption du label « for mature readers » et donc sur la recherche d'un lectorat adulte, les outils d'analyse propres au domaine de la littérature jeunesse ne seront pas convoqués ici. En revanche, la critique littéraire a des choses à nous apprendre au sujet du *comics* dans la mesure où elle a consacré d'importants travaux à la question des genres mineurs et donc à la notion de légitimation culturelle, dont j'ai déjà établi la centralité. D'autre part, Vertigo ayant cherché à se construire comme un éditeur de *comics* novateur et fait valoir une approche « littéraire » (il s'agit bien sûr ici de littérature légitime), une compréhension claire de ces enjeux constitue un prérequis nécessaire de cette étude.

La critique littéraire permet d'abord d'évaluer l'idée courante que la bande dessinée serait non pas un média à part entière, mais un « genre », ou plutôt un sous-genre secondaire par rapport à la culture élitaire. Ces théories qui présentent la BD comme un sous-genre doivent être prises en compte car elles fondent la façon dont la bande dessinée est perçue par le public. Il s'agit donc moins de les valider que d'en prendre acte comme d'une composante importante du paysage culturel avec lequel doit composer la comicologie.

En effet, la place subalterne qu'occupe la bande dessinée dans le paysage culturel peut se lire *via* le prisme de l'opposition entre la « littérature à formule », qui serait issue d'une « écriture populaire », et l'« écriture élitaire [...] à qui nous accordons spontanément le titre de haute littérature » (Morel 20). La bande dessinée, particulièrement lorsqu'elle paraît de façon périodique, repose souvent sur une « formule » bien éprouvée (un personnage qui n'évolue pas et se retrouve dans des situations comparables dans chacun des épisodes qui le mettent en scène) ; pour cela, elle est parfois conçue comme une forme de littérature populaire. Elle en reproduit d'ailleurs le fonctionnement social en fédérant autour d'elle des communautés de fans spécialement attiré·e·s par ce type de productions.

L'existence de « formules », c'est-à-dire de structures narratives conventionnelles, est également au centre de la distinction que fait Tzvetan Todorov entre littérature légitime et littérature populaire. Pour lui, la littérature populaire est une littérature de genre. Dans *Poétique de la prose*, il établit cette distinction : « Le chef-d'œuvre littéraire habituel n'entre dans aucun genre si ce n'est le sien propre ; mais le chef-d'œuvre de la littérature de masses est précisément le livre qui s'inscrit le mieux dans son genre » (56). Ainsi, « il n'y a plus une seule norme esthétique dans notre société, mais deux ; on ne peut pas mesurer avec les

mêmes mesures le “grand” art et l'art “populaire”. » (56) Cette vision des choses demande à être discutée ; Vanessa Guignery (Chassagnol 38), notamment, estime que la séparation établie par Todorov n'est que moyennement convaincante. J’ajoute qu’une telle conception du champ littéraire renforce une vision romantique de l’auteur comme génie capable de s’élever au-dessus des poncifs pour fournir une œuvre *originale* et *unique*, renvoyant au contraire les marqueurs génériques à une forme d’imitation servile.

Daniel Fondanèche défend lui aussi le statut paralittéraire de la bande dessinée en lui consacrant un long chapitre au sein de son ouvrage *Paralittératures*. Cependant, on est en droit de s'étonner de l'extension effective qu'il accorde à ce terme, qui pour lui inclut la bande dessinée mais pas la littérature jeunesse, au motif que celle-ci est « régie par la loi du 16 juillet 1949 »[34], et donc « gérée par un régime particulier [qui] la conduit à avoir ses propres codes de référence » (18). Sachant que ladite loi sur les publications destinées à la jeunesse porte également sur la bande dessinée, on peut s'interroger sur la relation entre régime légal et système de codes littéraires. Fondanèche établit cinq « socles » sur lesquels repose la classification des paralittératures. La bande dessinée relève, avec le roman photo, du socle « iconique », lequel côtoie par exemple les socles documentaire, psychologique ou spéculatif. L'image est donc conçue comme un genre narratif bien plus que comme un média. La littérature serait alors un art du récit et non du verbe, d'autant plus que Fondanèche affirme « la prééminence de l'image » (421). Ce qui invite l'assimilation de la bande dessinée à une forme de littérature, c'est donc avant tout son appétence pour la narration (voir p. 60).

En définitive, ce qui ressort de l'analyse menée par Fondanèche, c'est l'importance que ce dernier accorde au faible capital symbolique détenu par la bande dessinée : la perception dont elle fait l'objet, celle d'un mode d'expression mineur ou populaire, prévaut sur sa nature médiatique et permet l'intégration au champ de la « paralittérature » qui, paradoxalement, restreint l'analyse de la dimension graphique tout en en proclamant la spécificité.

D'autres se montrent plus prudents quant à la possibilité d'assimiler la bande dessinée à une « paralittérature ». En conclusion de son *Introduction à la paralittérature*, Daniel Couégnas suggère qu'il « resterait à vérifier que le modèle paralittéraire est

[34] Cette loi française a un équivalent en Grande-Bretagne, le *Children and Young Persons (Harmful Publications) Act 1955*. Aux États-Unis, les restrictions édictées par le Comics Code reprenaient des consignes similaires.

transposable au domaine de la fiction en images » et mentionne la BD, le cinéma, la télévision (185), tout en signalant bien que le dessin n'est pas la photographie, et que l'absence de référent direct complique considérablement l'illusion référentielle (le fait d'oublier que l'on est en train de lire un récit pour se concentrer sur le contenu du récit) dont Couégnas estime qu'elle est une stratégie centrale de la paralittérature. Il est vrai que certains des critères qui selon lui caractérisent la fiction paralittéraire pourraient être appliqués à la majeure partie de la production BD. Si l'on songe à des séries américaines *mainstream* comme *Superman* (encore que...), la plupart des signes distinctifs [35] du paralittéraire sont sans doute applicables ; certains sont même constitutifs du genre (personnage archétypal favorisant l'identification, contrat de lecture lié à un genre, répétition de formules, préséance du mode narratif, etc.).

Cependant, comme le reconnaît Couégnas, certaines œuvres de bande dessinée échappent nettement à cette classification ; ce sont d'ailleurs celles-ci qui sont les plus étudiées par la critique universitaire, précisément parce qu'elles comportent des marqueurs légitimants (lesquels vont du format de publication à l'utilisation de codes précis en passant par le nombre d'auteurs). La conclusion logique de ce raisonnement est qu'il y aurait une paraBD comme il y a une paralittérature, massive en termes commerciaux, mais qui ne saurait éclipser les qualités de la « vraie » bande dessinée, seule digne d'être étudiée par la critique. On voit là l'importance d'une idéologie de la légitimité à l'œuvre dans la réception et la catégorisation des textes, inscrite dans le terme même de « paralittérature », lequel a d'ailleurs été largement contesté au profit d'appellations plus neutres.

Dès lors que l'on se donne une connaissance plus précise de la diversité des productions bédéiques, donc, il devient clair que la bande dessinée n'est pas un sous-genre de la littérature, mais qu'elle est elle-même dotée d'un corpus canonique (celui que la critique et la recherche ont déclaré digne d'être étudié) et d'une périphérie : le premier serait « artistique », centré sur des auteurs (Joann Sfar, Chris Ware, Jirô Taniguchi) et la seconde « populaire », adossée à des personnages (Lanfeust, Superman, Sangoku), et ce quelle que soit l'aire géographique concernée. Ce point de vue qui reproduit la structuration

[35] Je résume les six caractéristiques proposées par Couégnas (181) : 1) péritexte éditorial qui rattache le texte à un genre et établit un contrat de lecture ; 2) reprise et répétition des mêmes procédés sans mise à distance ironique ; 3) maximisation de l'illusion référentielle ; 4) refus du dialogisme, pansémie (tout signifie sans ambiguïté) ; 5) domination du code narratif ; 6) personnages allégoriques facilitant le pathétique et l'identification.

en place dans le domaine littéraire est clairement exprimé, par exemple, par Thierry Groensteen :

> Depuis les années 1960, l'écart n'a cessé de se creuser entre les ambitions et les procédés d'une certaine bande dessinée industrielle formatée pour plaire au grand public et ceux d'une bande dessinée d'auteurs, plus détachée des impératifs de rentabilité, plus axée sur l'expression d'une individualité créatrice et plus poreuse aux influences artistiques extérieures au champ du « neuvième art ». (Groensteen, *Système Vol.2* 5)

Sans vouloir entrer dans des développements déjà brillamment conduits par d'autres que moi (je songe en particulier à Cyril Camus, dont la thèse dirigée par Françoise Besson a largement influencé le panorama présenté ici), il est nécessaire pour mener à bien ce travail d'acquérir une vision d'ensemble de la problématique à l'œuvre ici. L'analyse de Vertigo exige une compréhension fine des mécanismes d'exclusion entre le « grand art » et l'art « populaire », dans la mesure où ce label établit justement une relation critique avec les conventions génériques, non seulement celles du super-héros dont sont issues nombre de séries publiées chez Vertigo, mais encore celles des genres plus proprement (para-)littéraires tels le conte de fées, le roman policier ou plus récemment le récit fantastique pour adolescents (*young adult fantasy*). Pour étudier un label qui n'est ni indépendant ni tout à fait en phase avec les conventions inhérentes au *mainstream*, il faut avoir conscience de l'existence des différents degrés de légitimité qui structurent le champ de la BD, comme c'est le cas en littérature.

La principale différence entre bande dessinée et littérature sur ce point est que le type de récit qui se donne comme la frange « marginale » de la littérature, par opposition à la littérature « habituelle » (comme l'écrit Todorov) est en fait au centre de la production de *comics*. Alors que Michel Morel oppose terme à terme le « roman à formule » et le « roman "main stream" [sic] » (25), dans le *comics*, au contraire, *mainstream* et récit à formule se confondent à travers le genre phare de l'industrie, le récit super-héroïque, lequel est précisément construit selon une série de formules.

À l'inverse, on ne peut pas nier l'existence d'une production « élitaire » de bande dessinée, autotélique et autonomisée, dont l'exemple le plus parlant serait le travail de Chris Ware (alors même que paradoxalement, ce dernier fait grand usage des conventions du récit à formule, fût-ce pour les détourner). Il serait donc plus juste de penser la bande dessinée comme un champ distinct de la littérature mais structuré selon la même opposition entre récit à formule et récit élitaire.

C'est en cela que la critique littéraire peut se révéler utile, lorsqu'elle se donne pour but de comprendre les critères internes (artistiques) et externes (liés à la production et à la réception) conditionnant le positionnement central ou au contraire marginal de l'œuvre. Il n'est pas nécessaire de penser que la bande dessinée est une littérature pour estimer que la critique littéraire, de par son ancienneté et son développement, peut constituer une base de réflexion pertinente pour l'analyse d'autres médias.

On n'abordera donc pas la bande dessinée comme un sous-genre de la littérature mais comme un champ contigu, constitué selon des modalités analogues. Cependant, il sera intéressant, dans le courant de cette étude, d'établir des comparaisons entre les thématiques abordées par les auteurs de Vertigo à partir des années quatre-vingt-dix et les textes contemporains de la littérature britannique. Par ailleurs, sur le plan historique, la bande dessinée partage un pan de son lectorat avec la science-fiction, dont elle est généalogiquement cousine. En effet, les *comics* sont issus des magazines *pulps*, qui se développèrent aux États-Unis dans la première moitié du XXème siècle et proposaient à bas prix des récits de genre, dont une bonne partie était dédiée à la science-fiction (SF). De même, l'organisation de conventions durant lesquelles fans et créateurs·trices se rencontrent est une pratique issue du *fandom*[36] de la SF. En effet, plusieurs figures centrales de l'industrie du comic book étaient au départ actifs dans le milieu de la SF ; on songe notamment à Julius « Julie » Schwartz et Mort Weisinger, jadis co-rédacteurs du fanzine new-yorkais *Time Traveller*, l'une des premières publications de fans dédiée exclusivement à la SF. En 1933, les deux hommes fondèrent une agence littéraire, Solar Sales Service, dédiée aux ouvrages de science-fiction (Baron-Carvais 431). Schwartz devint ensuite un acteur majeur de DC Comics, responsable de l'évolution de nombreuses séries. De même, Weisinger est connu pour son rôle de rédacteur (*editor*) sur la série *Superman* durant les années cinquante et soixante, période faste pour le genre super-héroïque en général et l'homme à la cape en particulier. Selon l'histoire officielle de DC rédigée par Paul Levitz, personnalité tutélaire de la compagnie qu'il intégra en 1972 et présida entre 2002 et 2009, pour ensuite d'accepter le poste de Contributing Editor and Overall Consultant pour DC Entertainment :

[36] Thierry Groensteen dirait la « fan attitude » (Groensteen, *Un Objet Culturel* 70) mais à défaut d'une locution française moins désagréable, on s'en tiendra à l'usage anglophone.

> Left to his own devices, editor Mort Weisinger built a complex mythology of different kryptonite colors with different effects, more survivors of the doomed planet, and an entire world of imperfect, backward duplicates of Superman and his friends like the Frankensteinish Bizarro. He was sneaking more overt science fiction into the Man of Tomorrow's tales, even cover-featuring « The Superman Satellite » six months before Sputnik launched. (Levitz, *75 Years* 251)

On remarque que les ressemblances entre la bande dessinée et la science-fiction (ou plus largement ce que l'on appellera les littératures de genre) semblent perdurer à travers les pratiques des consommateurs·trices :

> Popular fiction often enjoys a particular kind of reader loyalty, one that can build itself around not just a writer and his or her body of work (which certainly happens) but the entire genre and the culture that imbues it. In other words, popular fiction has fans-readerships which live through their genres, inhabiting them and claiming them. (Gelder 81)

On vient de discuter la possibilité de comparer la bande dessinée à un genre littéraire (ou paralittéraire si l'on y tient) ; mais on ne saurait négliger cependant l'un des caractères essentiels du genre, qui est son impureté constitutive. Jacques Derrida l'évoque dans « La loi du Genre » : un genre contient en lui les germes de sa propre subversion, il n'a de cesse de se modifier, de sorte que chaque œuvre est à la fois en-dedans et au-dehors du genre. Or cette dimension subversive est particulièrement sensible dans le cas de la bande dessinée ; subversion de la rationalité prétendue de l'écrit, subversion aussi de la peinture et du dessin académique au profit d'un dessin expressif ou caricatural. Jean-Paul Gabilliet évoque ce « mode d'appréhension de la réalité » qu'il qualifie de « carnavalesque » (« Fantastique » 8), rappelant que le terme est étymologiquement lié à la chair, la consistance, donc à une incarnation qui renvoie aux discussions sur la graphiation et la poétique de la trace (voir p.57). Il explique : « La bande dessinée et, avant elle, l'illustration sont à l'écrit ce que le carnaval est à l'ordre social, un simulacre d'univers recomposé par la mise à bas de la rationalité et de l'ordre fondé par celle-ci, où le regard désacralise le regard dominant. » (Gabilliet, « Fantastique » 8)

La bande dessinée peut donc s'entendre comme un objet à la médiativité subversive – ou pour être plus précis, comme un média qui entre dans un rapport de médiagénie avec les représentations de la subversion, que celle-ci soit religieuse, politique, sociale ou sexuelle. La bande dessinée américaine est particulièrement prolixe à cet égard,

forte de la tradition du *comics underground* et de créateurs tels que Robert Crumb. Avec Vertigo, c'est une autre forme de subversion qu'il faudra interroger, qui porte non seulement sur la vision du réel proposée par le média, mais aussi sur la perception réflexive de ce média, à savoir la façon dont créateurs·trices, lecteurs·trices et éditeurs·trices conçoivent autant qu'ils interrogent leur rôle et leur relation à une production culturelle donnée.

La notion de littérature dessinée

J'ai mis en doute la pertinence d'une lecture qui considérerait la bande dessinée comme un « roman » en images, ou se centrerait sur le texte au détriment de l'image, mais tout en suggérant que les méthodologies issues de l'analyse textuelle littéraire, celles précisément que l'on utilise pour étudier les romans, sont applicables à ce même objet. Sous peine de fonder ce travail sur une contradiction, il faut donc résoudre l'épineuse question de ce qu'Harry Morgan nomme les « littératures dessinées ». Dans quelles conditions et avec quelles conséquences peut-on considérer la bande dessinée comme une littérature ?

Morgan justifie l'emploi de la notion de littérature en posant que pour lui, « littéraire » signifie « qui a trait au livre (ou à ses équivalents) » (Morgan 16). Il est vrai que la littérature et la bande dessinée partagent un même véhicule médiatique, le livre – encore que les romans s'accommodent plus facilement d'une lecture digitale que les bandes dessinées, exception faite de celles qui ont été nativement conçues pour l'écran). Cependant, une telle définition est, je crois, beaucoup trop large ; à l'appliquer strictement, il faudrait ajouter les guides touristiques et les livres de cuisine au corpus de la littérature mondiale. Les choses deviennent plus claires si l'on se réfère à la glose que propose Morgan pour son titre : selon lui, « Principes des littératures dessinées » revient à « Principes des récits dessinés destinés à l'impression ». Or, on voit bien que c'est la notion de *récit* qui est cruciale ici : la bande dessinée et ce que l'on désigne normalement par « littérature » ont en partage le mode narratif[37], le désir de raconter une histoire, qu'elle soit réelle (biographie) ou fictionnelle (roman). Le support livresque est à n'en pas douter essentiel dans l'expérience de la bande dessinée telle qu'elle a été conçue jusqu'à présent ; néanmoins, je pense à titre personnel que l'essor de la création et de la diffusion pour les médias

[37]Encore qu'il faudrait dans ce cas exclure du champ de la littérature la poésie, qui n'a pas nécessairement de visée narrative…

numériques permettra à la bande dessinée d'investir de nouveaux modes de lectures sans pour autant altérer sa nature profonde. Les innovations que permet l'informatique concernent tant la diffusion de la BD (publication directe, maîtrise des rythmes de sortie, interactivité) que ses spécificités formelles, notamment *via* les possibilités offertes par la toile infinie, the « infinite canvas » (McCloud, *Reinventing Comics* 200).

Un autre argument allant à l'encontre de l'idée de « littérature dessinée » est celui développé par Peter Walsh dans « The Narrative Imagination Across Media ». Pour Walsh, le récit est irrévocablement lié au média qui l'exprime : « Representation in any medium is semiotic: it always functions within some system of signs, the interpretants of which are not the real, but other signs. » (Walsh 860) Si l'on adopte le point de vue de Walsh, qui voit le récit comme une fonction cognitive, alors l'idée que ce « mode narratif » commun à la BD et au roman fait de ces derniers des genres littéraires devient inacceptable. Il faut donc poursuivre plus loin l'interrogation du rapport entre bande dessinée et littérature.

Plus précisément, si l'on tient que la BD est « de la littérature », alors il faut également inclure dans cette catégorie le cinéma, puisque lui non plus n'est pas fondé uniquement sur la communication verbale. Si la vision de Morgan semble incompatible avec une telle lecture, d'autres soutiennent le contraire, affirmant que l'on peut appliquer de façon productive les méthodologies de l'analyse littéraire dans le cadre d'une étude de la BD, sans pour autant devoir privilégier la dimension verbale au détriment de l'image. Karin Kukkonen en fait la preuve dans son article « Beyond language: metaphor and metonymy in comics storytelling ». Pour elle, un ouvrage littéraire se distingue par sa productivité. Une bande dessinée littéraire ne se fonde pas sur un ensemble de signes dont le sens serait préétabli et interprétable de façon systématique ; elle repose au contraire sur les mécanismes essentiels de métaphore et de métonymie, figures qui, en associant des termes précédemment disjoints, créent une relation de sens entièrement nouvelle.

> These tropes [of rhetorics and poetics] allow for more flexibility and complexity in the meaning-making of a text than semiotic code. [...] In order to grasp the literary dimension of comics, we therefore have to focus on these complexities, which go beyond language, its semiotic units and their functions. (Kukkonen 90)

Karin Kukkonen suggère donc que c'est le caractère non-systématique du processus de signification en bande dessinée qui permet, à son propos, de parler de littérature. Cependant, dans ce cadre, Kukkonen place la dimension verbale du média au

cœur de sa définition comme une littérature, ce qui laisse subsister de nombreuses zones d'ombre – qu'en est-il par exemple de la bande dessinée muette ?

En définitive, c'est peut-être Jan Baetens qui traite avec le plus de clarté la question du rapport entre bande dessinée et littérature. Son article « Graphic Novels: Literature Without Text? » commence par proposer une définition explicite de ce qu'est pour lui la littérature, à savoir un ouvrage qui peut toujours se lire simultanément de deux façons complémentaires, à la fois pour lui-même (la fonction poétique identifiée par Roman Jakobson [218]) et pour les informations qu'il transmet (la fonction dénotative [Jakobson 214]). Pour Baetens, il est nécessaire d'affiner notre compréhension de l'adjectif « littéraire » lorsqu'il s'applique à la bande dessinée : en effet, la littérarité de l'objet ne repose pas sur une prédominance du verbal, mais au contraire sur une tension permanente et fertile entre texte et image[38]. De la même façon, le mot, le scénario et la séquence sont des éléments qui assourdissent l'impact de l'image et doivent donc être gardés à distance. Et Baetens de conclure : « Literariness is defined in a very ad hoc way: not in reference to textual models, but in reference to standards of quality, originality, and medium-specificity within the field of visual storytelling » (« Graphic Novels » 80).

En d'autres termes, on peut postuler que la bande dessinée est une littérature à condition de fixer des définitions spécifiques de l'un et l'autre terme. Il me semble néanmoins que l'on gagnerait à parler simplement de valeur poétique (de *poiésis*, créer) de la bande dessinée plutôt que la circonscrire *via* la notion de littérature, laquelle est trop liée à un réseau fantasmatique : le pouvoir du Verbe, l'auteur-démiurge, l'œuvre autotélique, autant de concepts qui m'intéresseront dans le cours de cette étude mais ne sont guère opérants dans le cadre du *comics mainstream* typique. Peut-être sont-elles plus en accord avec une vision franco-belge de la bande dessinée comme neuvième art, telle qu'elle s'exprime par exemple dans le livre de Morgan. Quoi qu'il en soit, dans l'alternative entre une lecture « littéraire » (ou poétique) telle qu'évoquée par Kukkonen et une lecture « sémiotique » de la BD comme système (on songe bien entendu au *Système de la Bande Dessinée* de Thierry Groensteen), il n'est pas nécessaire de trancher. Les deux approches, au

[38] Cette idée est reformulée par Baetens dans un autre article où il écrit même « on en arrive à la conclusion plutôt paradoxale que moins une bande dessinée est textuelle, plus elle a de chances d'être perçue comme littéraire. » (« Littérature et bande dessinée » par.11)

contraire, peuvent se combiner harmonieusement, le même objet étant considéré tantôt dans son « arthrologie » (Groensteen), tantôt dans sa dimension rhétorique (Kukkonen).

C. Statut culturel de l'objet

Comic books, comic strips et graphic novels

Le lectorat francophone, ancré dans une approche nationale de la bande dessinée, possède souvent une perception très parcellaire de la réalité représentée par le terme « *comics* ». Ce mot, loin de se rattacher aux seules productions super-héroïques des maisons Marvel et DC, bien connues de notre côté de l'Atlantique, désigne au contraire la bande dessinée anglophone dans toute sa diversité ; un ouvrage tel que le célébrissime *Maus* d'Art Spiegelman n'est, de l'avis même de son créateur, rien de plus qu'un *comic book*, même si ses thèmes sont loin d'être « comiques » et que sa mise en cases semble emprunter davantage à l'école franco-belge qu'à la tradition américaine. Il précise : « When I did *Maus* I had to explain what I was doing because there wasn't a phrase in use called the graphic novel. So that's what I called it retroactively. At the time I was saying, "Well, it's like a long comic book that needs a bookmark." » (Sturgeon, n.p.)

Spiegelman se heurte en effet à l'incompréhension du public, pour qui le terme même de « *comics* » ne peut pas s'appliquer à une œuvre aussi longue, complexe et « sérieuse » que *Maus*[39]. De fait, l'emploi de l'expression « graphic novel » doit en grande partie son essor aux problèmes de l'appellation « *comics* ». Ce terme popularisé (mais pas inventé, contrairement à la légende[40]) par Will Eisner, apparaît à la fin des années soixante-dix. Eisner raconte l'avoir utilisé lors d'une conversation téléphonique avec un éditeur généraliste à qui il tentait (infructueusement) de vendre son ouvrage *A Contract With God* ; conscient que l'usage du terme « *comic book* » se solderait par un refus instantané, il a l'idée de parler de « *graphic novel* » en raison de la forme particulière de ce livre à mi-chemin entre bande dessinée et livre illustré (Eisner, *Keynote Address* par. 14-15). On voit donc qu'initialement, la notion de « *graphic novel* », même si elle s'applique à un ouvrage de

[39] Duncan et Smith citent ainsi la première ligne de la critique de *Maus* écrite par Lawrence L. Langer, journaliste au *New York Times* : « Art Spiegelman doesn't draw comics. » (*Power of Comics* 1)

[40] « En 1976 parut le premier volume à s'intituler "graphic novel" : *Beyond Time and Again. A Graphic Novel* by George Metzger [...] L'éditeur de cet ouvrage était Richard Kyle, celui-là même qui avait forgé l'expression "graphic novel" dans un fanzine en 1964. » (Gabilliet, *Du Comic book*, par.18)

grande qualité et dans lequel le verbal occupe une place déterminante, a avant tout une portée promotionnelle et commerciale. Cette dimension reste prépondérante à l'heure actuelle[41] et le but premier du terme est de se débarrasser du stigmate associé à l'idée de « *comics* », forme simpliste, enfantine, visant au pur divertissement. « *Graphic novel* » n'est pas entièrement synonyme de « roman graphique » en français ; en effet, le terme désigne dans l'aire francophone principalement des productions en volume unique, qui se posent en alternative « adulte » au classique 48CC (48 pages couverture cartonnée), dont elles se distinguent par leur petit format, leur couverture souple et par un nombre de pages volontiers important. Comme le rappelle Jean-Christophe Menu, le 48CC (dont il a d'ailleurs inventé l'appellation) est associé à un lectorat enfantin par l'emploi du carton et de la couleur, tandis que le nombre de pages est calibré pour une économie maximale par rapport à la taille des feuilles de papier employées dans l'imprimerie (Menu 25).

Le roman graphique se réclame donc d'un mode de consommation alternatif de la bande dessinée ; mais si certains de ces livres sont effectivement pensés dans une optique d'adaptation du format au contenu, les éditeurs grand public se sont largement emparés de l'appellation pour constituer leurs propres collections de « romans graphiques ». Si l'on en croit Menu (37), « à ce stade, le “Roman Graphique” n'est évidemment rien d'autre qu'une nouvelle appellation marketing… et est sur le point de devenir par là-même un nouveau standard. » Sur le plan thématique, il s'agira souvent d'un ouvrage ne relevant pas d'un « genre » aisément applicable mais s'attachant plutôt à développer la vision idiosyncratique d'un·e artiste souvent à la fois scénariste et dessinateur·trice.

Au contraire du mot « roman graphique », le terme « *graphic novel* » n'a pas réellement valeur en tant qu'outil de catégorisation éditoriale. Il peut, selon les locuteurs·trices, prendre une variété de sens différents. Pour certains, « *graphic novel* » est un format éditorial, désignant un ouvrage qui n'a pas été pré-publié en fascicules mensuels et paraît pour la première fois sous sa forme définitive. Pour d'autres (on a vu l'exemple d'Eisner) son acception est restreinte à des ouvrages novateurs et inhabituels de la teneur de *A Contract with God*. La condition de la non-publication en épisodes semble alors peu opérante, puisque, par exemple, on s'accordera généralement à classer *From Hell* d'Alan Moore et Eddie Campbell dans cette catégorie, malgré sa prépublication dans *Taboo*, un

[41] Ainsi Daniel Clowes : « What exactly are “comics”? The word itself demands a measure of irony from its user (though I personally find it superior to the vulgar marketing sobriquet “graphic novel”). » (cité dans Postema 4)

magazine mensuel. Pour d'autres encore, il s'agit avant tout d'un ouvrage ne nécessitant pas ou peu de connaissances préalables liées à un univers ou à un genre, propre à être distribué en librairie généraliste : à ce titre, *The Sandman* peut prétendre à l'appellation. Enfin, certains (parmi les critiques notamment) mettront l'accent sur la prédominance du verbal et donc sur la dimension littéraire de l'objet, par exemple dans le cas de *Fun Home* d'Alison Bechdel, ouvrage qu'Agnès Muller propose de lire « comme un roman » :

> *Fun Home* can hardly be described as cartoon art, which is mainly visual rather than verbal, captions being optional. To this reader at least, *Fun Home* is very much more a novel, that is, a verbal narrative with the art a feature added to the text—which was in fact written first—rather than the other way round. (Muller n. p.)

Cette prédominance du littéraire est également ce qui ressort de la réflexion de Jan Baetens, lequel contraste l'appellation « roman graphique », qui connote simplement l'idée de qualité, avec celle de « graphic novel », qui se veut une branche de la littérature générale (Baetens, « Strip, série » n.p.). Cette ambition littéraire est en effet une spécificité de la bande dessinée adulte telle qu'elle se développe dans l'aire nord-américaine, alors que les productions francophones tendent à s'envisager comme des récits à dominante visuelle.

Cependant, de façon plus générale, de nombreux discours (promotionnels, par exemple) qualifieront de « *graphic novel* » tout livre recueillant plusieurs épisodes d'une publication mensuelle donnée formant un arc narratif complet : l'arc « Knightfall » de *Batman*, ou encore *Crisis on Infinite Earths* seraient donc des *graphic novels*. Dans ce dernier cas, « *graphic novel* » n'est rien d'autre qu'une formule élégante pour désigner les « *trade paperbacks* » (TPBs). On retrouve la défintion adoptée par Round : « For the purposes of this article the graphic novel (also known as a "prestige format" single issue) is defined as a "permanent" comic» (Round, « Is this a Book » 14). L'objet est traité comme un livre plutôt que comme un magazine et jouit donc d'une certaine pérennité.

Ce qui est en jeu, on le voit, c'est en fait la perception culturelle d'un média qui concentre nombre de préjugés. En assimilant le récit graphique à un « roman » (*novel*), en le présentant comme aussi complexe, aussi artistique, aussi respectable que les romans dont le système scolaire n'a de cesse de réitérer la légitimité, il s'agit d'affirmer que la bande dessinée n'a pas pour seul but d'amuser les enfants mais aussi de faire réfléchir les adultes. L'entrée dans les mœurs de ce nouveau terme eut d'ailleurs pour conséquence d'ouvrir les portes des distributeurs généralistes au *comics*, où il n'avait auparavant pas droit de cité.

Elle a ainsi permis d'avancer dans le processus de légitimation du *comics* dans le paysage culturel américain.

Outre les problèmes liés à l'association entre légitimité et littérarité, le terme graphic novel doit inciter à la prudence en raison de sa portée déshistoricisante. En effet, la constitution d'un volume considéré comme pérenne et définitif tend à effacer les spécificités de la publication mensuelles et par conséquent à invisibiliser le contexte de production dont est issu le comics. L'émergence du *graphic novel* là où auparavant dominait le comic book mensuel suscite un nouveau rapport au texte.

Par exemple, il est très étonnant de découvrir que d'après Silke Horstkotte, le premier épisode de *The Sandman* commence par : « a splash page, a full-page panel (the basic unit of narration in comics) that is a conventional starting point for comics narration » (« Zooming In and Out » 27-28). Au vu de la description que fait l'auteure de la page en question, on comprend qu'elle ne parle pas de la première page du récit dessinée par Sam Kieth, mais bien de l'illustration de DaveMcKean qui figurait en couverture du fascicule *The Sandman* #1. En d'autres termes, Horstkotte met entièrement sur le même plan la première page du récit et la couverture, alors même qu'il s'agit de supports totalement différents, l'un textuel, l'autre paratextuel, qui remplissent des rôles très distincts dans le processus artistique et commercial. Cette méprise est vraisemblablement due à une lecture mal informée du premier TPB de *The Sandman*, lequel se présente comme un objet artistique (« graphic novel »), dont la forme obéit à des motivations purement internes, en occultant la réalité qui est qu'il s'agit avant tout d'un *recueil* d'épisodes mensuels. Le paradigme du *graphic novel* incite la lectrice à lire chaque illustration de couverture (reproduite en intercalaire, sans ses mentions commerciales) comme une page du récit, le terme de « couverture » étant réservé à la couverture plastifiée du volume.

Au vu de telles implications, j'éviterai de faire usage du terme de *graphic novel* pour lui préférer des équivalents plus neutres comme *comic book* ou encore *trade paperback* (TPB) s'il est nécessaire d'insister sur la notion de recueil en volume relié. L'autre équivalent possible serait le terme employé par Hillary Chute, « *graphic narrative* », qui est également celui choisi par la Modern Language Association (Postema xi). Chute met en avant son inclusivité (*Graphic Women* 2) et il est vrai que le terme semble moins restrictif que « *graphic novel* » ou même « *comics* » et a l'avantage d'être immédiatement compréhensible. La principale difficulté liée à l'usage de l'adjectif « graphic » en anglais réside dans sa polysémie : dans le *Cambridge Dictionary*, son sens premier est bien « clear and powerful »,

le sens de « related to drawing or painting » n'arrivant qu'en deuxième – à ces deux sens doit bien entendu s'ajouter la connotation obscène du mot (comme dans « graphic content » qui signale un contenu érotique ou pornographique). Il en résulte une ambiguïté dont certains critiques se plaisent à jouer , comme Rocco Versacci dans son livre intitulé *This Book Contains Graphic Language.* Chute n'aborde pas réellement la question. Il me semble cependant qu'un retour à l'étymologie de « graphic » (voir p. 56) permet également de mettre en valeur la spécificité médiatique de l'objet et constituerait donc un remplacement acceptable pour celles et ceux qui jugeraient le terme « *comics* » impropre à rendre compte du *sérieux* du référent.

Culture de masse et culture populaire

En France comme en Amérique, le nombre de lecteurs·trices de bande dessinée a connu une lente mais inexorable diminution à partir des années cinquante – Gabilliet rappelle ainsi qu'aux États-Unis, « les tirages et le nombre de titres disponibles atteign[ent] leur apogée en 1952 puis entament un long déclin » (Gabilliet, *Des Comics* 268). D'une forme de divertissement populaire répandue, la lecture de bande dessinée devient peu à peu une pratique minoritaire. Ainsi, Paul Lopes rappelle : « By the late 1980s, many claimed the comic book no longer was a mass medium in the sense that it no longer enjoyed a mass market of readers. » (Lopes x) Aux États-Unis, ce désintérêt progressif pour la forme a différentes sources : d'abord, l'avènement de la télévision comme divertissement enfantin principal ; ensuite, les modifications du secteur de distribution ; enfin, les restrictions imposées par le Code d'auto-régulation adopté par les éditeurs en 1954, qui aboutirent à une réduction drastique de la variété des titres disponibles.

S'il est vrai que les *comic books* n'avaient pas un lectorat exclusivement constitué d'enfants[42], ceux-ci en étaient néanmoins la cible principale (on parle bien ici des *comic books* et pas des *comic strips* publiés dans les journaux, qui ont toujours été considérés comme un divertissement pour tous publics). Les ventes importantes réalisées dans les années quarante et cinquante reposaient largement sur ce lectorat juvénile qui profitait de prix de vente très bas et d'une accessibilité accrue, puisque les *comic books* étaient distribués en kiosque ou dans les supérettes, là où les enfants attendaient leurs parents

[42] Cette question a une importance cruciale car : « while readers of all ages actually enjoyed comic books, the perception in the popular imagination of comic books as a children's medium won over this reality. » (Lopes x)

pendant qu'ils faisaient les courses. Or, ce marché s'est progressivement tari au gré des modifications concernant les modes de consommation des ménages, favorisant l'émergence d'autres modes de divertissement.

Ensuite, le Comics Code, jalon majeur de l'histoire de la bande dessinée américaine (voir p. 101 de ce travail), causa en 1954 la disparition de plusieurs genres, parmi lesquels les plus populaires de l'époque : les histoires de crime, d'horreur et de suspense. Une fois cette manne disparue, le secteur ne retrouva plus jamais son dynamisme passé. En revanche, comme on le verra, l'évolution du public ciblé permit de nouvelles innovations, notamment des prix plus élevés abordables pour les adultes, des thématiques plus vastes et l'apparition de modes de narration plus complexes.

L'une des spécificités médiatiques de la bande dessinée est qu'elle est destinée à la reproduction de masse : ce n'est pas l'original qui doit circuler. Historiquement, la BD doit son essor à la circulation de la presse papier et plonge également ses racines dans la tradition du roman *pulp ;* son sort est donc, dès l'origine, lié à des pratiques culturelles spécifiques de l'ère industrielle. Elle est une forme d'art populaire, accessible avec peu de moyens, facile à diffuser et à imiter, qui s'appuie sur un réseau de fans engagé·e·s dans leur pratique et uni·e·s par une identité communautaire résultant de leur marginalisation. J'adopterai néanmoins le *caveat* d'Adam Gopnik et Kirk Varnedoe, qui se révèle particulièrement pertinent dans le cadre d'un travail sur les publications de DC / Vertigo :

> By adopting [...] the word « popular » as a label of convenience we do not mean to imply that there is something spontaneously generated or democratically appealing about all of this material. Advertising and comics, for example – both clearly commercial enterprises, making images for sale or to promote selling – are aspects of what we might call an « overlord » culture, directed by a few people toward a broad audience. (16)

La question de la reproductibilité d'une œuvre d'art rappelle les considérations de Walter Benjamin sur le sujet : ce dernier estime que lorsqu'il y a « reproduction d'une œuvre d'art conçue pour être reproductible » (20) comme c'est le cas pour la bande dessinée, celle-ci perd nécessairement son « aura » (15) artistique, c'est-à-dire son authenticité et son autorité. Pour Benjamin, la reproduction fait que la fonction cultuelle qui caractérisait l'œuvre d'art unique tend à laisser la place à la valeur d'exposition (donc marchande), qui est le propre de l'œuvre reproductible. Or, s'il est vrai que les planches de bande dessinée s'exposent, et ce avec une fréquence accrue, l'idée d'une valeur intrinsèque du 9ème art ne semble pas démentie par la ferveur dont fait preuve le lectorat à son égard, tout

particulièrement dans le contexte des *comics* états-uniens qui requièrent de leurs lecteurs·trices une certaine forme d'érudition concernant les personnages, les événements et la structure de l'univers qu'ils décrivent. Peut-être pourrait-on considérer l'investissement dont fait preuve ce lectorat spécifique comme une forme de réponse à ce qui, malgré tout, serait perçu comme une aura culturelle de l'objet.

Bien que la bande dessinée ne jouisse pas (ou plus) d'un lectorat proprement *massif*, certains des enjeux qui sont les siens relèvent tout de même de la culture de masse. Dans son fonctionnement commercial, la bande dessinée *mainstream* états-unienne est fondée sur une création sérielle et régulée par la séparation des tâches. Comme le rappelle Paul Bleton (40) dans son étude des *dime novels*[43] et de leurs successeurs les *pulps* (qui donneront eux-mêmes naissance aux *comics*), la culture de masse, ainsi nommée à cause de la massification des produits – et des acheteurs qui deviennent le centre du système – se caractérise par 1) une « forte concurrence multiplicatrice » qui fait que lorsqu'une « formule » fonctionne, on tente de reproduire le phénomène[44] ; 2) l'importance de l'éditeur qui décide des contenus et choisit librement de poursuivre ou d'interrompre la publication d'un titre ; 3) son corrélat, l'abaissement du statut de l'auteur·e, relégué·e à un anonymat plus ou moins relatif, dans le cas du *comics*, en fonction de l'époque à laquelle on se place ; et enfin 4) le règne du *personnage* que l'on décline et reproduit à l'infini.

Ces problématiques sont pertinentes dans le cadre de l'étude de la bande dessinée américaine, ne serait-ce que parce qu'elles ont dominé le champ à un moment donné ; cependant, certains aspects (notamment l'anonymat des auteur·e·s) semblent avoir évolué et devront faire l'étude d'une analyse plus poussée. De plus, la notion même de culture de masse exclut l'agentivité de la lectrice et l'importance de sa participation interprétative. Ainsi, il pourrait être bénéfique de proposer un cadre théorique autre que la notion de « culture de masse » ; c'est précisément ce que fait Bleton en suggérant l'emploi du terme « culture médiatique » (49), qui permettrait de déplacer l'attention d'un public supposé (la masse) vers un média, c'est-à-dire un support porteur d'un message entre une instance productrice et le public qui s'en empare. Ce changement de point de vue a pour avantage, comme le dit encore Bleton, de dépasser l'opposition entre productions légitimes (réservées

[43] Gabilliet rappelle que c'est autour des *dime novels* que se constituent les premiers regroupements de fans (*fandoms*) (*Comics and Men* 258).

[44] Le cas le plus connu est évidemment celui de Superman, qui, à lui seul, a donné lieu à une imitation si foisonnante que le genre du super-héros est encore dominant aujourd'hui.

à une élite) et productions illégitimes (celles précisément que privilégie la masse). Dans le cadre bédéique, il a pour autre avantage de permettre d'envisager les spécificités du média et encourage donc l'élaboration d'un outillage méthodologique adapté. Bien que la notion de culture médiatique ait en l'occurrence émergé des études paralittéraires, on peut sans peine envisager de l'étendre à l'étude de la BD. Marc Lits propose les éléments de définition suivants, qui seront au centre de ma réflexion :

> Tous ces éléments sont emblématiques de la culture médiatique : importance du visuel et du narratif, fin de l'unicité de l'œuvre et de la notion d'auteur, nécessité de saisir ces objets en termes de complémentarité, d'engendrement, de présence-absence, d'autonomie-dépendance, où le réseau intertextuel, intericonique l'emporte sur telle pièce du dispositif médiatique. Il faudrait aussi y inclure le paratextuel, tant ces logiques réticulaires se pensent aussi en termes de promotion, de marketing, d'incorporation forte par certains groupes d'usagers. (Lits 58)

Ce cadre méthodologique est puissant car il permet de penser l'équipe éditoriale de DC / Vertigo comme gestionnaire d'un ensemble de titres connectés entre eux, envisagés comme une propriété commerciale mais aussi comme un objet culturel composite fédérant un lectorat particulier. Pour autant, on ne négligera pas de s'interroger sur le statut de la lectrice comme actrice de l'élaboration du sens de l'œuvre et sur celui de l'auteur, qui est réévalué dans un second temps par les changements contractuels qui rétablissent le rôle de l'auteur de BD en tant que propriétaire intellectuel de sa création, revalorisant ainsi partiellement son statut.

Mainstream, underground, independent

On croisera fréquemment au cours de cette étude la notion de « *mainstream* », que je préfère ne pas traduire en français dans la mesure où elle désigne une réalité culturelle typiquement anglophone. Le *mainstream* désigne l'ensemble des *comics* édités par des maisons d'édition spécialisées, les deux principales et les plus anciennes étant DC Comics et Marvel, collectivement surnommées « Big Two ». Les maisons d'édition *mainstream* exercent un fort contrôle éditorial sur la production de leurs auteurs et conservent la jouissance des droits d'auteurs liés à leurs personnages emblématiques – par exemple Superman ou Batman pour DC Comics. Ces maisons d'édition sont par ailleurs liées à de vastes conglomérats, Disney dans le cas de Marvel et Warner Bros (Time/Warner) dans le cas de DC, ce qui signifie que l'activité de production de *comics* n'est pas nécessairement prioritaire dans la gestion de l'entreprise. D'ailleurs, DC Comics est officiellement devenu

une filiale de DC Entertainment en 2009,ce qui eut pour but de renforcer les liens entre le secteur de la bande dessinée et celui du cinéma qui en exploite les personnages, générant des revenus considérables. DC et Marvel se distinguent également par la division des tâches au sein du processus créatif, qui permet une production mensuelle régulière. En effet, le travail des différents créateurs·trices est clairement délimité : scénariste, dessinateur·trice, encreur·euse, lettreur·trice et coloriste se succèdent sous la supervision d'un·e rédacteur·trice (*editor*) qui veille au bon déroulement des opérations. Ce *modus operandi* a bien entendu des conséquences visibles sur les possibilités d'innovation, puisque les créateurs·trices sont avant tout invité·e·s à reproduire les recettes du succès, c'est-à-dire à fonder leur style de dessin ou d'écriture sur celui d'artistes célèbres les ayant précédé·e·s. C'est ainsi que Marvel put éditer son désormais célèbre guide, *How to Draw Comics The Marvel Way*. D'après Stan Lee, « They'll bring you as many artistic tips, tricks, secrets, and suggestions as possible. They'll show you what we strive for in doing our drawings, and how we go about achieving our unique objectives in art and design. [...] Don't tell our competition what you've learned! » (Lee 5)

Chaque maison d'édition a ses spécificités, qui font elles aussi partie du folklore que manipule la lectrice de *comics* ; par exemple, le « Marvel bullpen », le studio dans lequel tous les artistes étaient supposés travailler de concert, a fini par acquérir un statut quasi-légendaire, alors même qu'il n'a jamais existé (Zimmerman 60).

Le *mainstream*, représenté avant tout par Marvel et DC (mais aussi par des maisons plus récentes comme Image), s'oppose à d'autres notions qu'il convient de ne pas confondre, en l'occurrence « *independent* », « *alternative* » et « *underground* ». Christophe Dony définit avant tout le secteur indépendant en termes de structure éditoriale :

> In American comics culture, the term "independence" primarily refers to the nature of the publishing structure. As a result, being "independent" does not necessarily coincide with publishing avant-garde or "alternative" content. Publishing houses such as Dark Horse and Dynamite Entertainment, for example, are traditionally labeled independent because they are owned and operated by a small group of people. (« Reassessing the Mainstream » 94)

Cependant, les publications de Dark Horse et Dynamite, assez similaires finalement à celles du Big Two, ne peuvent pas être véritablement qualifiées d'alternatives. La mouvance « alternative » se distingue plus spécifiquement par les contenus des publications concernées, lesquels proposent justement de rompre avec les standards imposés par le *mainstream*. Charles Hatfield attribue ainsi aux *comics* alternatifs une

ambition (littéraire), une forme privilégiée (le *graphic novel*, qui désigne pour lui tout album relié de longueur conséquente) et des thèmes, souvent l'autobiographie ou le récit semi-réaliste, qui viennent déstabiliser l'hégémonie du paradigme super-héroïque : « Even as the growing sophistication of *mainstream* genre comics led to revisions of familiar formulas [...] alternative comics skirted those shopworn genres. » (Hatfield, *Alternative Comics* x). Ces publications ne doivent pas être confondues avec les *comics underground*, qui constituent une catégorie spécifique largement ancrée dans le contexte de la contre-culture des années soixante et soixante-dix. Ces *comics*, comprenant notamment le travail de Robert Crumb, ne sont pas strictement « illégaux » (l'un des sens possibles de « underground »), mais font partie de la mouvance contre-culturelle américaine ; ils sont par là même caractérisés par leur irrévérence, leur mépris pour la morale et leur refus de l'institutionnalisation. Publiés sans le sceau du Comics Code qui contrôlait la conformité des publications aux règles de protection de la jeunesse, ils se vendaient notamment dans les *head shops*, ces boutiques spécialisées dans les accessoires (licites) de la culture hippie.

Il existe bien entendu des circulations d'influence entre toutes ces catégories, qui sont empiriques et très largement poreuses. Ainsi, le monde des *comics* alternatifs est déjà une forme de compromis entre *mainstream* (dont il adopte tout de même l'ambition commerciale) et *underground*, dans le sens où il favorise l'indépendance des auteurs. Comme on le verra, Vertigo est également le fruit cette interpénétration entre différentes catégories, puisqu'il se situe au carrefour entre *mainstream* (via son appartenance à DC) et alternatif (de par son caractère innovant).

Il est nécessaire en effet de garder à l'esprit que la bande dessinée, ou tout au moins celle qui appartient à la catégorie du *mainstream,* est un objet dominé par des impératifs commerciaux et contrôlé de près par des compagnies privées. En conséquence, les documents utilisables dans l'étude de Vertigo consistent en un corpus largement accepté et validé par l'instance décisionnelle que représente DC Comics. En effet, s'il est déjà extrêmement difficile d'avoir accès à des informations relativement basiques telles les chiffres de vente, d'autres types de documents se révèlent tout bonnement impossibles à consulter : toute la communication interne au circuit de production est inaccessible, de même que la plupart des documents préliminaires élaborés lors de la conception du projet. Un palliatif précieux est celui des entretiens réalisés avec les auteurs, au cours desquels ceux-ci décrivent leur mode de travail et fournissent éventuellement des reproductions de

certaines planches. On note néanmoins que plus la popularité d'une série est importante, plus il est probable que ces documents refassent surface dans des éditions de luxe : ils deviennent des « inédits » dont la publication donne une valeur ajoutée au volume. Cette tendance n'est pas limitée à Vertigo, mais elle y est fréquente dans la mesure où le label réalise la majorité de ses ventes sur les volumes reliés commercialisés en librairie et que l'existence d'une édition spéciale permet une meilleure visibilité de l'œuvre.

Ces quelques remarques montrent bien à quel point la dimension commerciale de la bande dessinée *mainstream* doit être prise en compte. Je ne négligerai donc pas, au cours de cette étude, de m'intéresser aux stratégies promotionnelles mises en œuvre par l'éditeur et les auteurs, aux modes de distribution employés par le label, mais aussi plus largement à un panorama du secteur qui constitue le contexte d'apparition et de développement du label.

D. Mise en œuvre de l'analyse

Outillage critique pour l'étude

Dans l'attente de l'avènement d'une théorie critique unifiée, qui structurerait le champ de la bande dessinée « par le haut » (*top-down*), il me semble qu'une approche « gouvernée par l'objet » (« *object-driven* ») permet tout au moins le renforcement « par le bas » (*bottom-up*) de nos connaissances collectives. C'est dans cette optique que je me propose de considérer le phénomène de « l'Invasion britannique » et de la constitution de Vertigo afin d'en dresser un premier bilan, vingt ans après sa fondation en 1993. Je m'attacherai également à une lecture en profondeur des œuvres du label, avec le but d'y discerner les traces de ce que l'on pourrait nommer un « mouvement » bédéique (sur le modèle du mouvement littéraire), c'est-à-dire une identité commune forte qui réunirait les différents scénaristes autour d'une vision partagée du monde et du média qui les occupe. Enfin, bien que ce travail porte avant tout sur les scénaristes, il serait impensable de ne pas faire intervenir des compétences de lecture de planche et de culture visuelle au sens large. Les concepts critiques légués par l'analyse littéraire s'accommodent fort bien d'une contextualisation historique rigoureuse et la combinaison de ces deux approches s'avère indispensable pour traiter de la collection Vertigo, laquelle se caractérise autant par ses ambitions artistiques élevées que par sa dépendance directe aux modes de production et de reproduction ainsi qu'au contexte économique et sociétal avec lesquels elle doit composer.

On ne peut pas pour autant parler d'interdisciplinarité pour ce travail, ma discipline restant avant tout celle des études du monde anglophone, dont la richesse littéraire et culturelle est au fondement de mon analyse. Il s'agira seulement d'adopter une posture critique mixte, permettant de mettre en lumière les différentes problématiques à l'œuvre dans le champ de la bande dessinée. De même, le choix de travailler sur un échange culturel entre Grande-Bretagne et États-Unis suppose de dépasser l'opposition binaire entre champ britannique et champ américain qui structure la recherche au sein de l'université française, afin de rendre compte d'un phénomène proprement transatlantique.

J'aurai à cœur d'éviter un travers récurrent dans le domaine des études culturelles, qui consiste en une confusion potentielle entre la posture du *fan* et celle de l'universitaire et qui se fait particulièrement sentir dans les discours émanant d'auteur·e·s états-unien·ne·s. En effet, s'il est bien naturel pour les chercheurs·euses de souhaiter participer à la légitimation d'un média pour lequel ils ont une affection particulière, il me semble que les déclarations autobiographiques que l'on trouve régulièrement en guise d'avant-propos témoignent d'une implication personnelle peu habituelle dans le cadre de la recherche universitaire. À titre d'exemple, on peut citer le travail de Derek A. Salisbury (à ne pas confondre avec Mark Salisbury, également cité dans cette thèse), dont le mémoire de Master (M.A.) sur Vertigo débute par les lignes suivantes : « I, like many of the authors discussed in this text, I [sic] grew up reading superhero comics and abandoning them at adolescence. » (7) Parmi les chercheurs plus aguerris, on retrouve cette même tendance, notamment chez Angela Ndalianis qui ouvre son anthologie par un souvenir personnel, celui de la lecture des aventures de Batman quand elle avait trois ans (*Contemporary Comic Book Superhero* 3). Peut-être cette tendance à l'implication personnelle doit-elle être lue comme une sorte de convention propre à une aire culturelle donnée (le monde anglophone) plus qu'à une discipline en particulier. Il n'en reste pas moins que l'évocation d'une expérience *enfantine* de la bande dessinée vise implicitement à affirmer, par contraste, l'évolution du média et sa maturité nouvellement acquise, montrant ainsi que l'étude des *comics* aux États-Unis est toujours prise dans des processus de légitimation. Il s'agit encore une fois pour le chercheur d'endosser le rôle de l'apologiste.

L'idée que les *comics* sont « devenus grands » (c'est-à-dire ont changé de public cible) est d'ailleurs l'un des lieux communs les plus répandus lorsqu'il est question du mouvement révisionniste initié par Moore et Miller au milieu des années quatre-vingt et du changement de paradigme qui en résulta. Comme le rappelle Sabin (176), une publicité pour DC apparaissant dans de nombreux magazines proclamait : « you outgrew comics – now they've caught up with you! » Cette rhétorique du passage à l'âge adulte n'est cependant pas une spécificité de DC Comics et se retrouve par exemple dans une publicité pour Eclipse[45] qui met en scène une jeune femme vêtue d'un tailleur accompagnée du titre : « I grew up! But my favorite comic book didn't. » Le reste du texte est un argumentaire en faveur des *comics* publiés par Eclipse, supposés refuser les intrigues génériques et privilégier une réalisation de qualité. Et l'argumentaire de conclure : « During the time I was gone from comics, they had grown up too. Just like I did. »

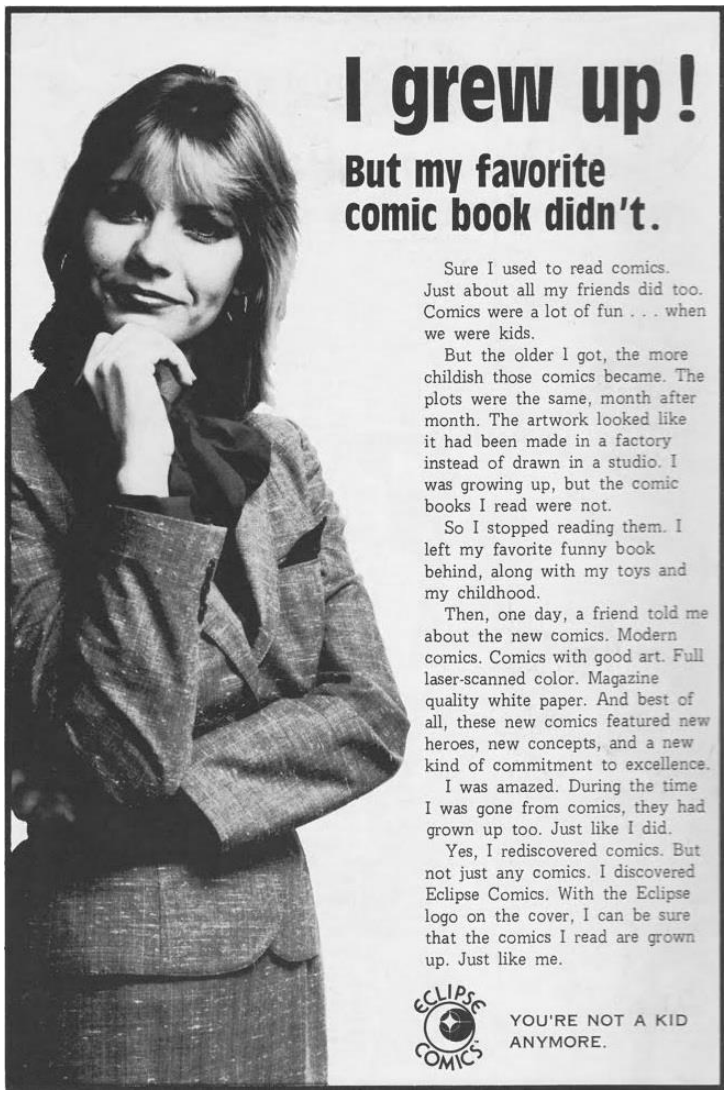


Figure 1 : Publicité pour Eclipse Comics

Il faut par ailleurs signaler qu'un certain nombre d'universitaires ont intégré à leur pratique le récit de la croissance progressive du média. Stephen Weiner, par exemple, écrit dans sa préface à *Faster Than a Speeding Bullet* : « the comics industry grew up, took itself seriously, and made enough noise so that *mainstream* readers were finally forced to pay it serious attention. » (Weiner xi) Au contraire, Christopher Pizzino met en avant les problèmes d'interprétations que soulève ce qu'il appelle le discours du « *bildungrosman* »,

[45] en 2ème de couverture de *Comics Interview #19* ainsi que de *The Comics Journal #96.*

c'est-à-dire en l'occurrence l'idée que la bande dessinée a traversé une période de légitimation qui est à présent terminée : pour Pizzino, l'effondrement de la division entre art populaire et art élitaire n'a fait qu'invisibiliser le fait que le *comics* est toujours aux prises avec sa propre illégitimité et que cette situation a une influence directe sur la façon dont ses créateurs·trices s'expriment (Pizzino 3-4).

État de l'art

Les sources critiques existantes pour cette étude sont variées ; elles incluent des histoires culturelles généralistes (on songe au travail de Jean-Paul Gabilliet dans *Des Comics et des Hommes*), des histoires officielles de DC Comics (par exemple celle établie par Paul Levitz), ainsi que des considérations plus générales sur le média et sur le contexte qui préside à sa revitalisation à la fin des années quatre-vingt.

Si l'on s'intéresse aux articles et monographies spécifiquement dédiés aux travaux et auteurs du corpus, on constate de grandes disparités : tandis que certains auteurs et certaines périodes sont largement documentées, d'autres demeurent dans l'ombre. Parmi les créateurs les plus étudiés, on trouve Alan Moore, Grant Morrison et Neil Gaiman, qui ont fait l'objet de nombreuses publications critiques. Le récent ouvrage de Greg Carpenter, *The British Invasion !*, propose même une mise en parallèle de leurs trois carrières, dont l'auteur estime qu'elles constituent le cœur de l'Invasion britannique. Le principal reproche que l'on peut faire à cet ouvrage est qu'il analyse de façon récurrente et systématique les contenus narratifs comme une transcription des intentions de l'auteur vis-à-vis du média et des conditions matérielles dans lesquelles il opère. Carpenter soutient par exemple :

> In this way, *Sandman* becomes a metaphor for the entire mainstream comics industry. Dream, who has always been defined by duty and responsibility, is theoretically incapable of change, much like a mainstream comics character. And yet, Gaiman has found the small notes to play, the minor-key variations to his character that bring about fundamental change anyway. (Carpenter 318)

Cette interprétation, si elle contient sans doute une part de vérité, me semble néanmoins restrictive quant au message de la série et il est étonnant de voir Dream, l'antithèse du super-héros, transformé en emblème du *mainstream*. Plus largement, l'application à un ensemble de séries du même discours métatextuel a pour effet de lisser les différences entre les différents textes, modifiant sans doute la façon dont les auteurs eux-mêmes sont perçus.

En-dehors de tels livres consacrés à l'œuvre de Moore, Morrison ou Gaiman, la littérature secondaire est très disparate et l'on trouvera sans peine des séries, voire des auteurs, pour lesquels aucune documentation critique n'est disponible à ce jour. Par exemple, *The Exterminators* ou *The Losers*, séries récentes ne possédant certes ni l'envergure ni la reconnaissance critique de *The Sandman*, n'ont à ma connaissance fait l'objet d'aucune analyse. On pourrait croire que cet état de fait est dû à une date de publication trop récente ; cette explication ne suffit pas puisque l'on commence à voir apparaître des articles sur *The Unwritten* (2009-2013), série postérieure à *The Exterminators* et *The Losers*. Il sera intéressant de se pencher plus précisément sur les séries récentes afin d'établir les raisons de ces disparités et de demander dans quelle mesure elles suivent ou s'écartent de la référence établie durant les premières années d'existence de Vertigo. Parmi les séries plus anciennes, la documentation est généralement plus abondante, avec tout de même une exception remarquable, celle du travail de Peter Milligan sur *Shade, The Changing Man*. En effet, cette série a suscité une littérature critique quasi-nulle (un seul article à ma connaissance[46], celui d'Alvise Mattozzi, « Innovating Superheroes », qui ne lui est, du reste, pas exclusivement consacré). Cet état de fait est peut-être en partie lié à la non-publication de la série en volumes reliés, une décision inhabituelle – toutes les autres séries fondatrices de Vertigo ayant été intégralement rééditées en TPBs – qui rend la série moins accessible et donc moins susceptible d'être commentée.

Voyons à présent la documentation universitaire disponible sur Vertigo en général : Julia Round, l'une des pionnières du sujet, traite dans sa thèse soutenue en 2006 et intitulée « From Comic Book to Graphic Novel » des dix premières années d'existence du label (1993-2003). Par ailleurs, et c'est plus problématique, elle ne travaille en fait que sur un nombre très réduit de séries (*The Sandman*, *Preacher* et *The Invisibles,* plus les mini-séries *Goddess* de Garth Ennis et *Black Orchid* de Neil Gaiman), sans qu'il n'y ait de justification explicite à un tel choix. Les conclusions qu'elle affirme tirer au sujet de Vertigo en général portent donc en fait sur trois auteurs seulement : Gaiman, Ennis et Morrison. Ce choix est, en soi, révélateur de l'assimilation systématique qui existe entre les auteurs britanniques et Vertigo dans son ensemble. Les recherches actuelles de Round sont axées sur la question du

[46] Je ne prends pas en compte mes propres travaux sur Milligan, lesquels incluent notamment les articles « Re-locating / Dis-locating the Center in Milligan and Fegredo's Enigma » (à paraître dans *Leaves*) et « Les Planches oubliées de l'Invasion britannique » (à paraître dans *La Destruction des Images*). Le second article formule des hypothèses quant au manque de reconnaissance du travail de Milligan.

genre littéraire dans la bande dessinée et son corpus n'inclut pas les séries les plus récentes. L'autre source universitaire majeure concernant Vertigo est Christophe Dony, qui travaille sur le positionnement du label dans le paysage éditorial américain et sur les mécanismes de réécriture qui le sous-tendent, et a soutenu sa thèse en novembre 2017 (voir p. 477). Son travail est également centré sur des problématiques littéraires, notamment l'usage de l'intertextualité et de la métafiction, deux caractéristiques majeures du label.

Pour ce qui est de l'Invasion britannique, plusieurs sources s'avèrent centrales : l'article « Signals from Airstrip One », de Chris Murray, propose une analyse brève mais détaillée des causes du phénomène. L'ouvrage *British Comics*, de James Chapman, est également une mine précieuse, notamment pour se donner une compréhension fine du contexte qui entoure l'Invasion. Enfin, Julia Round a elle aussi travaillé sur le sujet de l'Invasion en général.

Mon optique se distingue de toutes ces approches dans le sens où j'entends étudier l'Invasion britannique dans le cadre spécifique de son interaction avec le label Vertigo. Cette décision implique de mettre de côté certains travaux majeurs des auteurs concernés : Alan Moore, par exemple, s'est montré très productif après la consommation de sa rupture avec DC, tandis que Warren Ellis s'est illustré chez Wildstorm (Image, puis DC) avec les séries *Stormwatch* et *Planetary*, lesquelles ont fait date dans l'histoire du média. À l'inverse, j'envisagerai les représentants de l'Invasion britannique comme un groupe, plutôt que comme un ensemble d'individus (comme le fait par exemple Carpenter dans son ouvrage). Cela suppose de prendre également en compte les auteurs supposés « mineurs », qui informent sur les tendances générales en vigueur à un moment donné. Enfin, j'aurai à cœur d'établir des ponts d'une œuvre à l'autre, plutôt que de considérer chaque trajectoire auctoriale dans sa singularité (quelqu'utile que soit par ailleurs une telle approche).

Choix et traitement des sources

On vient de traiter de la documentation purement universitaire portant sur les *comics* Vertigo. Cependant, l'une des données fondamentales de tout travail sur la bande dessinée est que la frontière entre la critique universitaire et les travaux d'amateurs·trices passionné·e·s se révèle extrêmement poreuse. Un grand nombre de sources critiques indispensables à tout travail sur le sujet sont le fruit de l'investissement de ces fans, qui peuvent se montrer plus informé·e·s (et occasionnellement plus objectifs·ives) que leur

homologues universitaires. Par exemple, *The Comics Journal*, qui revendique son statut de magazine informatif destiné avant tout aux fans, est pourtant largement employé par la critique et constitue une source incontournable en raison de la qualité des informations et entretiens publiés. De plus, des sites d'information comme *IcV2* ou *Comic Book Resources*, qui semblent avant tout destinés à une lecture de loisir, sont en fait des sources d'information extrêmement précieuses, dont il serait dommageable de se priver. Dans certains cas limites, la fréquentation d'ouvrages explicatifs se révèle presque indispensable à la compréhension complète d'une œuvre. C'est par exemple le cas de la série de Grant Morrison *The Invisibles*, dont la lecture est utilement accompagnée de l'exégèse proposée par Patrick Meaney dans *Our Sentence is Up*, laquelle reprend les discussions de fans en ligne et même les explications livrées par Morrison lui-même.

Il est important de savoir d'où parle l'auteur des sources critiques employées et à qui il ou elle s'adresse. À cet égard, le paratexte peut s'avérer ambigu. Par exemple, le groupe Sequart (Sequential Art Organization), affiche une visée universitaire : « Sequart Organization publishes scholarly non-fiction books on subjects related to the medium of sequential art », affirme ainsi leur site internet (sequart.org/books/). Cependant, certains de leurs ouvrages se distinguent davantage par une connaissance approfondie de l'œuvre et de sa réception que par une réelle maîtrise de l'appareil critique, lequel semble parfois avoir été composé de façon *ad hoc* à l'attention d'un lectorat généraliste plutôt que pour un usage strictement universitaire. Cette réserve ne concerne malgré tout qu'une minorité des titres de Sequart et n'enlève rien à l'utilité de ces ouvrages qui restent des outils précieux. À l'inverse, des recueils d'articles comme *The Sandman Papers*, de Joe Sanders, sont censés avoir été écrits « for the non-academic, general readership » (quatrième de couverture), alors que la plupart des auteurs enseignent en université et manipulent des concepts spécifiques à leur discipline. Il convient donc de faire preuve de prudence en abordant les différentes informations, tout en ne tirant aucun *a priori* de leur source apparente : c'est que les publications traitant de bande dessinée obéissent elles-mêmes à des contraintes et impératifs commerciaux, notamment en termes de public-cible.

J'accorderai autant d'intérêt aux déclarations des créateurs, qu'ils soient dessinateurs, encreurs, scénaristes ou autres (Moore, Gaiman et Morrison ayant été de loin les plus loquaces, ou du moins les plus interviewés) qu'aux représentant·e·s du discours officiel de DC Comics – directeurs·trices, responsables, historien·ne·s officiel·le·s, etc. En effet, les hommes et femmes occupant des postes haut placés chez DC Comics sont à

l'origine des nombreuses décisions artistiques et on aura soin de ne pas tomber dans une vision manichéenne de l'édition *mainstream* où l'innovation serait du côté des créateurs, la coercition du côté des éditeurs·trices. Karen Berger en particulier est connue pour ses prises de parti répétées en faveur de la liberté des créateurs de Vertigo, et s'il y a conflit, ce n'est pas uniquement entre le/la rédacteur·trice et l'artiste mais aussi entre le/la rédacteur·trice et sa hiérarchie. Moore décrit Berger comme une personne désireuse de limiter son action aux modifications pertinentes artistiquement lors de son travail sur *Swamp Thing* (Groth, « Just About Everything » 38). C'est elle qui affronte sa hiérarchie pour que McKean soit autorisé à ne pas représenter le personnage éponyme sur les couvertures de *The Sandman*. Lorsqu'en définitive un épisode de *Swamp Thing* est refusé, menant à l'abandon de la série, ce n'est pas Berger qui est à l'origine de la décision, mais Jenette Kahn elle-même (« publisher Jeanette [sic] Kahn [went] over editor Karen Berger's head » [Rick Johnson, « Lying in the Gutters » n.p.])[47].

Un autre paramètre à prendre en compte dans le domaine de la bande dessinée est que les créateurs qui opèrent dans cette industrie, et particulièrement les scénaristes de Vertigo, exercent parfois également une autorité d'historien (entre autres, bien sûr, parce que l'histoire de la BD est encore une discipline en cours d'élaboration). En tant que professionnels, ils bénéficient d'un accès privilégié au fonctionnement interne des maisons d'édition et la valeur testimoniale de leurs interventions est considérable. En revanche, il est clair qu'être à la fois acteur et observateur peut poser des problèmes d'objectivité. Par exemple, dans son ouvrage *Supergods*, Morrison chronique l'évolution du genre super-héroïque ; mais comme le remarque Scott (n.p.), son analyse se concentre sur les domaines qu'il a explorés en tant qu'auteur, ce qui a pour conséquence de mettre en avant sa propre contribution au champ. À l'inverse, une analyse de la fréquence d'occurrence des noms propres dans le corps du texte (Scott n.p.) révèle que certains auteurs sont sous-représentés – notamment Gaiman et Ennis, qui ne comptent pas parmi les amis de Morrison.

[47] L'incident date d'après le départ de Moore de la série, sur laquelle il est remplacé par Rick Veitch. En 1989, Veitch scénarise un arc narratif dans lequel Swamp Thing remonte le temps ; le dernier numéro mensuel, qui aurait dû être titré *Swamp Thing #88*, fut refusé au dernier moment par Jenette Kahn, bien que le script eût été approuvé en amont par Giordano et Berger. En effet, le numéro devait mettre en scène la crucifixion de Jésus Christ (les crayonnés effectués par Michael Zulli ont été conservés et sont consultables sur Internet, voir Best n.p.).

Panorama critique de la comicologie

La bande dessinée en tant qu'objet peut être lue de bien des façons, c'est-à-dire au prisme de bien des disciplines. Or Gregory Steirer souligne, à raison, l'impossibilité de fonder un champ sans placer à sa base une méthodologie établie par consensus scientifique. Il continue en détaillant les différences d'approche qui séparent l'un et l'autre côté de l'Atlantique : « It should not be surprising then that French and Anglo-American comics scholarship share very little, methodologically and thematically, save broadly similar [...] objects of study. » (Steirer 265) Il est vrai que le champ francophone, marqué par l'influence des disciplines d'origine dont émergent les chercheurs·euses (littérature comparée, histoire, etc.), tend à importer les méthodologies de chacune d'entre elles, privilégiant soit une étude des faits qui mène à écrire l'histoire de l'édition et des médias, comme le fait Jean-Paul Gabilliet dans *Des Comics et des Hommes* ; soit une approche marquée par le stucturalisme pratiqué par, entre autres, Thierry Groensteen et Jan Baetens, qui se rapproche davantage d'une étude de la poétique du média. Pour rencontrer des théories alternatives, il faut se tourner vers des universitaires étrangers comme Karin Kukkonen (affiliée à l'université d'Oslo) qui dans son ouvrage *Contemporary Storytelling* construit une approche cognitiviste de la bande dessinée, faisant pendant à l'approche sémiotique de Groensteen : alors que pour ce dernier une planche est un *système* de signes que la lectrice *décode* grâce à une familiarité culturelle avec ses structures, Kukkonen propose une approche pragmatique dans laquelle le sens des éléments de la planche n'est pas fixé, mais dépend du contexte dans lequel il se déploie. *Via* l'élaboration d'un modèle mental de l'histoire, la lectrice procède par *inférences* en fonction des données qui lui sont accessibles (Kukkonen 25).

Les chercheurs britanniques et (plus fréquemment) états-uniens, quant à eux, favorisent « une approche de type "cultural studies" mettant en relation contenus et conditions de consommation culturelle. » (Gabilliet et Crépin, « Histoire Culturelle » 190). Là encore, Gabilliet souligne l'importance de l'origine disciplinaire des chercheurs·euses :

> Ce sont en majorité des littéraires et des spécialistes de *communication studies* qui se consacrent à l'étude de la bande dessinée. D'où, finalement, un nombre restreint d'articles et d'ouvrages relevant d'une approche plus spécifiquement historienne de cette histoire culturelle. *(Gabilliet, « Ecrire l'histoire » 190)*

Le terme d' « histoire culturelle » n'est en effet pas exactement superposable à celui de « cultural studies ». Pour Philippe Poirrier, c'est « sa volonté affichée d'apparaître

comme une forme d'histoire sociale » qui fait la singularité de l'histoire culturelle française, par opposition aux tendances voisines du *Linguistic Turn* et des *Cultural Studies* (Poirrier 27). Empruntant une définition de Jean-Pierre Rioux, Poirrier définit l'histoire culturelle comme le fait de « faire l'histoire de la circulation du sens au sein d'une société, le sens étant entendu tout à la fois comme direction et comme signification » (cité dans Poirrier 34).

Cependant, il faut noter que l'approche qui prévaut au sein des études culturelles permet également une attention plus soutenue accordée aux images, par opposition aux pratiques ayant cours dans la critique française qui semble parfois trop prompte à subsumer la bande dessinée sous les études littéraires et/ou comparatistes.

En France, l'étude de la bande dessinée n'est pas neuve ; elle débute réellement (malgré quelques initiatives antérieures) dans le courant des années soixante-dix, avec des précurseurs comme Pierre Couperie ou Pierre Fresnault-Deruelle et se poursuit jusqu'à nos jours selon une logique de diversification des angles d'approche et des méthodologies. En effet, ne constituant pas un champ de recherche autonome, elle se rattache, bon gré mal gré, à diverses aires de recherche ; études anglophones, comme c'est le cas du présent travail, mais aussi littérature comparée, histoire ou même médecine. La possibilité même de parler de champ autonome pour la bande dessinée ne va pas de soi et il est bon de se rappeler les mises en garde d'Anna Boschetti en exergue de son ouvrage *L'espace Culturel Transnational* : il faut en effet rester conscient « que les modèles théoriques sont des artefacts, liés à la réalité par un rapport d'analogie » et que la notion de champ ne doit pas faire l'objet d'une naturalisation dans l'esprit du chercheur (Boschetti 47).

La jeune recherche en bande dessinée semble cependant s'organiser peu à peu, par exemple avec la création en2017 de l'association La Brèche, à l'initiative de l'historienne Jessica Kohn. Julien Baudry a d'ailleurs consacré une série d'articles à un état des lieux de la recherche actuelle, publiés à partir de début 2015 sur le blog de *Comicalités*. Il constate ainsi que « depuis le début des années 2010, plusieurs signes montrent qu'une structuration des recherches scientifiques françaises sur la bande dessinée est en marche » (Baudry n.p.), citant entre autres l'augmentation constante du nombre de thèses de doctorat soutenues en France depuis les années soixante-dix, qui pourrait bien aboutir, selon lui, à une trentaine de thèses soutenues pour la décennie 2010. Cependant, le dernier pas, qui constituerait à faire de l'étude bédéique une spécialité reconnue et délimitée de la recherche universitaire,

ne semble pas près d'être franchi. Reste à savoir si le caractère transdisciplinaire qui en résulte constitue une force ou une faiblesse pour l'objet dont je souhaite faire l'étude.

Cette problématique se retrouve outre-Atlantique, malgré l'existence de la catégorie des « cultural studies », qui évite aux chercheurs·euses l'inconfort d'un positionnement précaire entre littérature et civilisation. Comme l'explique Charles Hatfield :

> Comics practically require the hopping of professional borders and the intermingling of theories and methods drawn from many different disciplines. This is so because comics are at once a visual literary form, a graphic art form, a mass medium and a floating variable in our culture. Comics in this sense are anti-disciplinary: not only do they invite different kinds of work from different disciplines, but they also bring people from various fields into invigorating contact with each other [...] though of course multidisciplinarity also poses practical challenges to the establishment of a lasting field with shared concerns and standards. (Hatfield, *« How to read a... »* 129)

Il me semble effectivement indispensable, dans la conduite de cette étude, de ne pas fonder exclusivement ma méthodologie sur les champs que délimite la structuration universitaire et de m'autoriser au contraire à employer toutes les sources et tous les outils d'analyse qui se révéleront pertinents pour une meilleure compréhension du phénomène. Pour autant, je garderai à l'esprit la mise en garde de Gregory Steirer, qui brosse un portrait sensiblement moins optimiste que celui de Hatfield (263), estimant que l'incapacité du champ à se positionner au sein des disciplines existantes contribue à sa « ghettoïsation » au sein du monde universitaire. Pour Steirer, l'absence de méta-discours dans le champ des *comics studies* empêche la critique de se former en communauté dotée de concepts discursifs forts, laissant les individus isolés dans une méthodologie souvent *ad hoc* dictée par l'objet lui-même (264). J'aimerais cependant ajouter que la jeunesse relative du champ est en très grande partie à l'origine de ces tensions – Steirer reconnaît d'ailleurs que l'enseignement de la bande dessinée comme objet de connaissance universitaire débute, si l'on excepte *Maus*, avec le XXIème siècle (266). En d'autres termes, un grand nombre de chercheurs·euses actuellement en activité n'ont pas bénéficié d'un *enseignement* de la bande dessinée qui proposerait une vision de la discipline simplifiée, réduite à son expression essentielle. La bande dessinée s'enseigne à l'université, mais il n'existe pas de consensus clair sur *ce que l'on enseigne* lorsque l'on enseigne *l'étude* de la bande dessinée.

C'est à mon avis pour ces raisons que la question de la légitimité de la discipline ne cesse de refaire surface : la culture légitime est dans une large mesure celle qui s'enseigne

dans un cadre officiel, institutionnalisé et notamment *via* l'école. Or, il est impossible d'enseigner « la bonne façon » de lire la bande dessinée si cette lecture constitue un stigma social. Tant que la bande dessinée restera une pratique qui s'envisage comme un héritage familial ou une posture contre-culturelle, à rebours des pratiques institutionnelles, il sera impossible pour les chercheurs·euses de se livrer à cet acte de violence fondatrice que constitue la rigidification du « bien-lire » la bande dessinée. Ces outils discursifs qu'appelle Steirer de ses vœux ne pourront être construits que lorsque les chercheurs·euses se seront dotés d'un cadre institutionnel leur permettant d'exercer la fonction d'enseignement qui est inséparable de leur mission et se situe au cœur du processus d'élaboration de la « boîte à outils » critique de l'étude bédéique.

Le nationalisme dans l'historiographie du média

Dans la mesure où cette étude, portant sur les phénomènes transnationaux chez Vertigo, mêle elle-même des sources critiques issues de différentes traditions nationales, il est nécessaire de consacrer un court développement à la façon dont l'origine géographique et culturelle des chercheurs·euses peut influencer leur perception de l'objet. Comme le soulignent Shane Denson, Christina Meyer et Daniel Stein,

> While comics scholars have examined different national traditions of graphic narrative [...] most critics still treat those forms of graphic narrative as relatively self-contained phenomena. Significantly, some of these examinations subscribe to the logic of national origins and influence, for instance, when they debate the origins of graphic narrative. (Denson, Meyer et Stein 1)

Dans l'histoire de la bande dessinée telle qu'elle est retracée par les critiques américains, une affirmation récurrente est celle de l'américanité du média. Les États-Unis étant une jeune nation, le *comics* apparaît à certains comme l'un des rares médias que les Américains puissent se targuer d'avoir inventé. Le mythe de la BD comme art américain, initié entre autres par des intellectuels tels que Gilbert Seldes[48], a acquis une certaine ubiquité et se retrouve par exemple en 1944 en couverture du fascicule *The 'All American' Art: Cartooning* (Cholet). Cette insistance sur l'existence d'une forme d'expression indigène (donc indépendante de l'influence culturelle de la Grande-Bretagne) n'est d'ailleurs pas

[48] « If Seldes did not invent the trope that comics are one of the country's few indigenous art forms, he certainly helped popularize it. As his biographer Michael Kammen notes, Seldes "wanted to say, most of all, that the United States of America has a meaning that needed to be defined, and that the U.S. deserved a national culture that should not be neglected in the schools" ». (Heer et Worcester xii-xiii)

sans rappeler la recherche, au sortir de la guerre d'Indépendance, d'œuvres fondatrices d'une littérature américaine proprement dite, laquelle pourrait refléter l'indépendance politique nouvellement acquise de la nation. Ainsi, Giles rappelle : « the hypostatization of Transcendentalism as a nationalist idiom works to consolidate the demarcation of American literature as a constitutionally separate domain » (Giles 5). De même, la constitution d'une bande dessinée américaine autonome car antérieure à ses homologues participe à renforcer une vision nationaliste de la culture. Enfin, la dimension fortement patriotique de certains super-héros comme Captain America de Marvel ou Wonder Woman de DC (qui, on le rappelle, est à l'origine vêtue du drapeau des États-Unis) renforce également cette perception, en Amérique autant qu'à l'étranger, où les super-héros sont bel et bien devenus l'un des emblèmes de la culture états-unienne. Pour les chercheurs états-uniens, c'est donc bien souvent la série *Hogan's Alley* de Richard F. Outcault publiée dans le *New York World* (et plus précisément la première utilisation d'une bulle de dialogue, le 18 octobre 1896) qui constitue la date de naissance du média.

Au contraire, pour les historiens imprégnés de culture bédéique franco-belge, le père de cette forme d'expression serait plutôt le Suisse Rodolphe Töpffer (1799-1846), fréquemment étudié par la critique, notamment par Henri Garric et Benoît Peeters, dont l'œuvre la plus ancienne, *Histoire de Monsieur Jabot*, est publiée à Genève en 1833. En témoigne l'étude de Thierry Groensteen, au titre sans équivoque de *M. Töpffer invente la bande dessinée*. Pour Groensteen, Töpffer est le premier à nommer le média et à lui revendiquer une paternité, marquant le moment où « cette pratique s'individualise et prend son autonomie » (27). Il précise « Il nous semble que Töpffer a gagné cette "querelle des origines", les Américains eux-mêmes étant de plus en plus nombreux à reconnaître sa paternité. Outcault, de son côté, peut être crédité d'avoir donné le coup d'envoi à l'*industrie* de la bande dessinée. » (19) Cette idée est reprise par Patrick Gaumer, qui écrit :

> La commémoration des cent ans du 9ème art en 1996, suscita de vives polémiques chez les professionnels. Depuis, les travaux de certains chercheurs, tels ceux de l'Américain Robert Beerbohm – notamment « Töpffer en Amérique » écrit avec Doug Wheeler et publié dans *9ème Art* n°6, en janvier 2001 - ont permis d'appréhender les cinquante ans qui séparent la mort du Genevois de la notoire création d'Outcault. (Gaumer 39 du cahier central)

Mais certains Britanniques, à leur tour, proposent une lecture différente : par exemple, James Chapman, dans *British Comics*, affirme que les *comics* n'ont au contraire rien d'américain :

> As for [comics'] association with American popular culture, this is to ignore the fact that it was in Britain that the first comics appeared. The consensus among comic historians is *that Ally Sloper's Half Holiday* (1884-1914) was the first modern comic in that it featured picture strips and a recurring character. (11)

De même, Laurence Grove, dans sa récente exposition au Hunterian Gallery, propose même une date de naissance de la bande dessinée antérieure à la publication de *Monsieur Jabot*. Grove présente en effet un numéro du journal *Glasgow Looking Glass* datant de 1825, dont il suggère qu'il pourrait constituer le plus ancien exemple de bande dessinée publiée dans un périodique (pour peu que l'on accepte une définition relativement large de ce qui, formellement, fait une bande dessinée).

Il ne m'appartient pas ici de prendre parti dans le débat qui entoure la date de naissance de la bande dessinée. Je me contenterai de remarquer que le champ de la comicologie est lui-même fortement marqué par des enjeux nationaux, montrant que la question identitaire ne se limite pas aux auteurs étudiés et qu'une approche transnationale doit prendre en compte la disparité des traditions universitaires et des points de vue nationaux. Ne souhaitant pas me positionner dans ce débat sur les origines, je ferai mienne l'affirmation de Reinhold Reitberger et Wolfgang Fuchs, qui rappellaient dès 1971 que l'étude généalogique est un discours à portée légitimante dont la critique est à présent en mesure de se passer :

> It has at last been accepted that a work dealing with comics does not need to begin by justifying its subject matter. For this reason we have dispensed with an « archaeology of comics » that would try to relate them to Egyptian reliefs, the Bayeux tapestry or emblems of the Baroque period in an effort to raise them to a respectable level of research. (8)

Eric Maigret ne dit d'ailleurs pas autre chose lorsqu'il clôt son article « Théorie des bandes débordées » en affirmant l'impossibilité de définir la bande dessinée autrement que de façon performative, comme un corpus en évolution permanente dont les frontières sont sans cesse transgressées, « débordées » (Maigret 68). Il est futile de rechercher un « inventeur » à la bande dessinée car celle-ci est constamment remise en question ; et à ce titre, les différentes traditions nationales ont toutes, sous des modalités différentes, leur rôle à jouer dans ce processus.

II. Contextualisation historique

« They carry both kinds of comics! Marvel and DC! »
Anonyme, cité dans Hibbs n.p.

Les questions méthodologiques étant réglées, il est à présent nécessaire de se pencher sur l'héritage historique propre au *comics* états-unien dans le contexte duquel Vertigo se forme. En effet, l'émergence du label fait fréquemment l'objet de discours laudatifs qui le présentent en précurseur, recréant *a posteriori* l'idée d'un Vertigo en rupture avec les pratiques de son temps et qui aurait su favoriser l'émergence d'*auteurs* au sein d'une industrie dominée par une logique corporatiste. Afin de déterminer le crédit qu'il faut accorder à ce récit, je retracerai l'histoire de la bande dessinée américaine *mainstream* et en particulier de l'éditeur DC Comics. J'évoquerai ensuite l'apparition du phénomène de l'Invasion britannique et la façon dont Vertigo se développe sur la base de travaux menés majoritairement par des scénaristes originaires du Royaume-Uni.

A. Contexte d'émergence de Vertigo

Afin de dépeindre le contexte dans lequel Vertigo s'inscrit, j'aborderai l'histoire des *comics mainstream* à travers trois entrées : l'apparition et le développement de DC Comics, l'importance du genre super-héroïque et la singularité du marché britannique par rapport au modèle américain.

Histoire de DC Comics

DC Comics est l'une des plus grandes maisons d'édition spécialisées dans la bande dessinée aux États-Unis. Elle forme, avec Marvel, ce que l'on nomme communément le *Big Two,* c'est-à-dire les deux maisons d'édition qui dominent le marché depuis les années soixante-dix. Bien que toutes deux soient fortement associées au genre super-héroïque, d'autres grands éditeurs existent dans des registres différents, notamment Dell, dont la publication phare est *Archie*, série d'humour mettant en scène des adolescent·e·s.

En 1934, Malcolm Wheeler-Nicholson fonde National Allied Publications, qui débute avec une publication au format magazine, *New Fun*, puis s'oriente assez rapidement

vers des fascicules plus proches de ceux que l'on connaît actuellement. Les deux titres qui se détachent de cette production sont *Detective Comics (1937),* où Batman vécut ses premières aventures en 1939, et *Action Comics (1938),* dans les pages duquel naquit Superman. Pour fonder *Detective Comics*, Wheeler-Nicholson cède ses parts à l'imprimeur Harry Donenfeld, à qui il doit de l'argent. En 1946, Detective Comics rachète National Allied publications et adopte le nom de National Comics Publications. Cependant, l'entreprise conserve pour de nombreux fans le nom usuel de DC Comics, qui figure notamment sur le logo iconique créé en 1940. L'entreprise ne prendra officiellement le nom de DC Comics qu'à la fin des années soixante-dix ; mais pour des raisons de simplicité, j'emploierai le nom de « DC Comics » quelle que soit la période envisagée. DC prit son essor en 1938 avec le succès phénoménal de *Superman.* Créé par Jerome Siegel et Joe Shuster, Superman constitue le modèle super-héroïque par excellence et fut imité de nombreuses fois, tant au sein de DC Comics (par exemple avec l'arrivée, peu de temps après, de *Batman* et *Wonder Woman*) que chez ses concurrents. C'est ainsi que DC intenta un procès en justice à Fawcett pour le personnage de Captain Marvel, très fortement inspiré de Superman, qui rencontra un succès considérable, allant jusqu'à dépasser les ventes de *Superman* à partir de 1941.

Le genre super-héroïque gagna en importance durant la Seconde Guerre mondiale : les super-héros incarnaient les valeurs de l'Amérique et participaient à soutenir le moral des troupes. C'est ainsi qu'on vit Captain America (Marvel) affronter le Führer dans le premier épisode de ses aventures (*Captain America Comics* #1, mars 1941), ou Superman livrer Hitler et Staline au tribunal des Nations Unies dans *Look Weekly*, 27 Février 1940 (voir Gravett, « Time for Heroes » n.p.). Cependant, après la fin de la guerre, le genre perdit de son attrait ; la plupart des super-héros mineurs disparurent, et seuls les plus importants (Batman, Superman et Wonder Woman) virent se poursuivre la publication de leurs aventures. Dans l'ensemble, le lectorat se concentra sur les thèmes plus traditionnels de la guerre, de la comédie familiale ou encore des animaux parlants. Les *romance comics* destinés à un lectorat féminin connurent également une période prospère.

C'est l'apparition d'un nouveau venu, EC Comics, spécialisé dans les *comics* d'horreur, qui changea la donne en exploitant le potentiel de la bande dessinée en termes d'expressivité graphique. Ce nouveau genre si populaire fut à l'origine d'un épisode de panique morale, au cours duquel les *comics* se virent accusés de tous les maux, notamment de corrompre la jeunesse et de favoriser l'illettrisme. On cite souvent à ce propos le travail

du psychiatre Fredric Wertham et son livre *Seduction of the Innocent* publié en 1954, représentatif d'une opinion publique fort peu favorable aux *comic books*. Wertham, qui est souvent considéré comme l'incarnation même de la croisade anti-*comics*, conserve à ce jour l'antipathie de très nombreux·ses fans. Bien que des portraits plus nuancés aient été dressés notamment par Amy Kiste Nyberg dans *Seal of Approval* et Bart Beaty dans *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture,* le travail de Carol L. Tilley a permis en 2012 de révéler que les résultats présentés par Wertham avaient été manipulés afin de correspondre à ce qu'il souhaitait prouver (Tilley 393).

Toujours est-il qu'afin d'apaiser l'opinion publique préoccupée par l'influence délétère des *comics*, la plupart des éditeurs résolurent de s'accorder sur un code d'autorégulation, le Comics Code, détaillant les thèmes supposés contraires aux bonnes mœurs que les éditeurs s'engageaient à ne pas faire figurer dans leurs productions. Un *comics* non estampillé par la CCA (Comics Code Authority) était susceptible d'être refusé par les réseaux de distribution et de vente. Ce code, drastique dans ses prescriptions[49], eut plusieurs conséquences majeures. La première fut l'entrée dans un processus de prédiction auto-réalisatrice concernant le public visé ; les auteurs étaient contraints d'éviter tous les thèmes potentiellement inadaptés pour les enfants, ce qui confirma l'association, si préjudiciable pour la légitimité du média, entre enfance et bande dessinée.

La seconde conséquence fut celle du retour progressif de l'archétype super-héroïque, dont les trames narratives typiques s'accommodaient bien des interdictions énoncées par le Code. La croissance de DC Comics reprit jusqu'à permettre la résurgence du genre super-héroïque, ou pour être plus précis, de ce qui prendra pour les fans le nom d'âge d'argent (Silver Age). La datation traditionnellement adoptée par le *fandom* fait débuter l'âge d'argent en 1956, avec la création du personnage de Flash dans *Showcase* #4. La décision d'investir dans la création de nouveaux super-héros témoigne du renouveau que connut le genre. Cela ne signifie pas qu'aucun autre type de récit ne survécut durant l'âge d'argent : en effet, c'est à cette époque que DC créa *House of Mystery* (1950) puis *House of Secrets* (1956), deux titres anthologiques réunissant des récits à suspense sur le modèle d'EC

[49] On ne reproduira pas ici la liste complète des interdictions édictées par le Code, qui est d'ailleurs aisément accessible en ligne ; on rappellera simplement que le Code prohibe non seulement la représentation de certains contenus (nudité, armes à feu, loups garous, toute activité illégale, sexuelle ou « perverse ») mais aussi l'emploi de certains mots (« horror » et « terror » dans les titres, jurons et insultes en général) et de certains schémas narratifs (puisque le « bien » doit toujours triompher sur le « mal »).

Comics, mais avec un contenu beaucoup moins explicite et donc à même de recevoir l'aval du Comics Code.

L'histoire officielle de DC, toujours laudative, présente la chose de la façon suivante : « DC horror was so far above criticism that [those two titles were launched] after such material had been virtually banned from newsstands. By handling horror with care, DC would keep the genre alive. » (Daniels 101) Ces titres d'horreur, bien que minoritaires, eurent une influence déterminante sur l'émergence ultérieure de Vertigo dans la mesure où ils permirent le développement d'un lectorat et d'un groupe de créateurs opérant en marge du paradigme super-héroïque dominant – Karen Berger, notamment, souligne l'importance des *comics* d'horreur dans sa propre relation au média.

Suite à des difficultés économiques persistantes depuis l'adoption du Comics Code, Marvel résolut à l'été 1956 de fermer Atlas, la branche chargée de la distribution de ses fascicules auprès des détaillants, pour confier cette tâche à American News. Cependant, en 1957, American News s'effondre à son tour et la compagnie est contrainte de passer un accord avec le réseau de distribution de DC, Independent News (Gabilliet, *Des Comics* 85). Cet événement conduisit à la limitation du nombre de titres que Marvel est autorisé à produire mensuellement (la compagnie plafonne à 8 titres au départ). Bien entendu, cette limitation fit le jeu de DC, qui se vit conforté dans sa place de premier éditeur de *comics*. Cette prééminence se poursuivit dans les années soixante, notamment avec la création de la *Justice League of America* (1960) puis avec le succès monumental de la série télévisée *Batman* (1966), qui propulsa la version bédéique au sommet des ventes. Cependant, la décennie suivante fut également marquée par une série d'innovations chez Marvel, de sorte que, d'après Paul Levitz : « By the summer of 1968, Marvel was up to 20 titles in a month (to DC's 31), and was gaining circulation steadily at DC's expense ». (Levitz 445)

En parallèle, l'évolution de la société états-unienne aboutit à l'apparition de *comics* abordant des problèmes de société (« relevant comics »), montrant que malgré le CCA, ces ouvrages pouvaient avoir une portée politique. Le plus célèbre chez DC Comics est sans doute le *Green Lantern/Green Arrow* dessiné par Neal Adams et scénarisé par Dennis O'Neil, connu entre autres pour son approche progressiste des conflits sociaux qui secouent le pays. Cependant, c'est Marvel qui tira réellement profit de cette nouvelle situation en mettant en scène le personnage de Spider-Man aux prises avec les dangers de la drogue, alors que

toute mention de produits illicites était strictement proscrite par le Comics Code[50]. D'après Nyberg, cet épisode était une commande faite à Stan Lee par le ministère de la Santé et de l'Education (Nyberg 139) (voir aussi Wright, « Social consciousness » 165). L'épisode, bien que publié sans le sceau du Comics Code, fut bien reçu par le grand public, prouvant que le média est apte à traiter de façon responsable certains thèmes problématiques. Cette prise de conscience permit une évolution du Comics Code, dont les restrictions se relâchèrent à partir de 1971.

C'est à partir de cette période que débuta le déclin de DC au profit de son rival. L'année 1970 fut cependant marquée par un coup d'éclat tactique de la part de DC, qui recruta pour un contrat exclusif de trois ans le légendaire dessinateur Jack Kirby, créateur d'innombrables séries à succès chez Marvel et très largement responsable, aux côtés de Stan Lee, de l'essor de ses productions[51]. Paul Levitz apporte une précision intéressante dans le cadre d'une étude transatlantique :

> Kirby's arrival broke another DC tradition: for the first time [...] the writing and artwork for a mainstream DC title was produced across the country, where Kirby had settled in California. The [...] move with Kirby placed DC's production at the occasional mercy of the United States Post Office, in an era before Federal Express, much less digital transmission. (Levitz 448)

Le recrutement de Kirby force donc DC, qui jusque là était basé intégralement dans la ville de New York, à changer ses habitudes. Cette modification des modes de collaboration entre les auteurs et la maison-mère m'intéresse tout particulièrement dans le cadre de cette étude, puisqu'elle offre la possibilité de travailler à distance, condition nécessaire à la participation des scénaristes britanniques.

L'arrivée de Jenette Kahn

En 1976 eut lieu un tournant majeur : alors que les ventes de DC déclinent progressivement, William Sarnoff, le président de Warner Publishing, fit un choix radical suite au limogeage de Carmine Infantino, qui était depuis 1968 à la tête de ce qui s'appelait encore officiellement National Periodical Publications. Infantino était un vétéran de

[50] Le thème de la drogue fut également traité par Adams et O'Neil quelques mois plus tard (#85-86, novembre 1971), après une révision majeure du Code

[51] Pour une présentation complète du travail et de l'influence de Jack Kirby, on se référera à l'excellent ouvrage de Charles Hatfield, *Hand of Fire*.

l'industrie, connu pour son travail en tant que dessinateur, créateur de nombreux personnages célèbres tels Wally West et Barry Allen (deux incarnations de The Flash) ou Buddy Baker (Animal Man). Pour prendre sa suite, Sarnoff choisit une femme de vingt-huit ans, Jenette Kahn, diplômée en histoire de l'art et ancienne employée du MOMA de New York (Contino, « A Chat with Kahn » n.p.). Le profil très inhabituel de Kahn en tant que femme jeune et extérieure au *fandom* fit grand bruit au sein de l'entreprise et celle-ci se heurta à une hostilité certaine, cristallisée depuis sous forme d'une anecdote légendaire fréquemment relatée par Kahn : « Joe Orlando was said to be throwing up in the men's room when he heard I was hired » (Mason 1:38-1:42). Elle trouva néanmoins un allié de taille en la personne de Paul Levitz, alors un étudiant d'une vingtaine d'années qui devint ensuite une personnalité majeure au sein de l'entreprise.

Bien qu'elle n'eût pas d'expérience professionnelle dans le monde du *comics* lors de son arrivée à DC, Kahn avait fait ses preuves dans l'industrie de la presse périodique au début des années soixante-dix avec le lancement de trois magazines dédiés à la jeunesse : *Kids*, *Dynamite* et *Smash* (Daniels 172). Elle possèdait également une certaine familiarité avec la bande dessinée, qui pour elle relèvait de la tradition familiale : « Comics were an integral part of my life and I have to hold my whole family responsible. My father loved the daily comic strips and long before I was able to read them myself, I would sit in his lap [...] to share the magic with him. » (Contino n.p.)

De plus, sa connaissance de l'art contemporain lui confèrait un point de vue particulier sur le média ; amatrice des travaux de Warhol et Lichtenstein, elle considèrait les *comics* avant tout comme un art (Mason 2'39''-2'41''), dont il lui revenait de développer le potentiel. D'après Karen Berger (citée dans Stotter 28'8''-28'10''), Kahn imposa l'idée qu'une diversité des genres était désirable au sein de l'entreprise, et que les créateurs·trices ne devaient pas se limiter à l'écriture de *comics* de super-héros.

Kahn prit également une série de mesures destinées à affirmer l'identité de l'entreprise ; la première d'entre elles consista à renommer National Periodical Publications pour adopter le nom qui était depuis longtemps employé par les fans, à savoir DC Comics. C'était là une façon de mettre en avant l'influence des lecteurs·trices au sein de l'industrie, tout en revendiquant l'emploi explicite du terme *comics* :

> I felt that we were a comic-book company and shouldn't hide under a euphemistic title. We should come right out and say that we're proud to be who we are. I thought we should call the company DC comics and wanted a logo that reflected that [sic] our pride. (Greenberger 17)

Enfin, Kahn œuvra pour une meilleure reconnaissance de celles et ceux qui taient à ses yeux des artistes au sens plein : les créateurs·trices de bande dessinée. Elle veilla par exemple à s'assurer que les planches originales fussent rendues aux dessinateurs·trices après reproduction, ce qui n'était pas systématique avant son arrivée. De même, elle entreprit de revaloriser le rôle des créateurs·trices. En effet, sous le régime du « work-made-for-hire » [52] en vigueur à l'époque, les créateurs, en plus de céder leurs droits de façon irréversible, ne percevaient aucun revenu lié aux droits d'auteur, aux réimpressions, aux recettes issues des produits dérivés. Kahn s'attacha à faire changer ces pratiques et commença par s'assurer que chaque fascicule mensuel porte de façon explicite le nom de ses créateurs·trices. En cela, Kahn donnait satisfaction à une revendication majeure formulée par les artistes de DC Comics. Comme le rappelle Paul Levitz : « From late 1965, credits began to appear more and more often on DC issues, and included writers as well as artists. It would take more than a decade to make requiring attribution of the work an official, uniform policy, but the wounds of the 1950s were beginning to heal. » (Levitz 265)

Chez DC, la décision de créditer systématiquement les artistes fut étendue aux lettreurs·euses à partir de 1976. L'arrivée de Kahn à la tête de la compagnie fit donc évoluer la façon dont ses différents membres concevaient la production de DC Comics : les créateurs·trices étaient (toutes proportions gardées) mieux considéré·e·s et davantage comparables à de véritables artistes qu'à des ouvriers·ères sur une chaîne de production. Les lecteurs·trices, par conséquent, furent confortés dans la légitimité de leur lecture ; si la bande dessinée pouvait être comprise comme une forme d'art, alors il n'y a pas de raison qu'elle fût réservée aux enfants, ni cantonnée à un genre ou un mode narratif donnés. Cet effet de revalorisation des *comics* se refléta dans l'augmentation progressive des prix (due en partie à l'évolution du marché du papier) et les efforts concomitants mené par Kahn pour augmenter le nombre de pages, de façon à justifier en partie cette hausse auprès des consommateurs·trices.

Un deuxième élément intervint en parallèle pour contribuer à la modification des représentations relatives au *comics*. L'apparition de nouveaux modes de vie et de consommation au États-Unis fit que les circuits de distribution traditionnels des *comics* (qui leur permettaient de figurer en bonne place dans les supérettes, chez les marchands de

[52] Régime contractuel selon lequel les artistes sont considérés comme des artisans au service de DC, qui est le seul possesseur de leur travail.

journaux, etc.) étaient de moins en moins rentables pour DC. Les problèmes économiques afférents culminèrent à l'hiver 1977, lorsque des conditions climatiques exceptionnellement rudes empêchèrent l'acheminement des *comic books*, résultant en une hausse des invendus. Devant l'ampleur des pertes encourues, les décisionnaires de Warner ordonnèrent la réduction du nombre de titres publiés, qui tomba à 20. Le personnel subit également une réduction drastique. Cette mauvaise année fut en partie compensée par le grand succès remporté par l'adaptation sur grand écran des aventures de Superman en 1978 (Levitz, *75 Years* 452). Cependant, ce succès restait insuffisant pour assurer la rentabilité de l'entreprise.

À l'aube des années quatre-vingt, DC Comics doit s'adapter ou mourir. Avec la disparition des ventes en kiosque (*newsstand*), un nouveau mode de distribution commence à se diffuser à travers les États-Unis ; il s'agit des boutiques spécialisées, ou *specialty shops,* visant un lectorat majoritairement adulte (et masculin ; mais je reviendrai sur cette question). Pour DC, les boutiques spécialisées représentent une source de croissance prometteuse, en remplacement de l'ancien mode de distribution. Par ailleurs, les modalités commerciales de ce marché sont avantageuses pour l'éditeur : il devient inutile de faire appel à des intermédiaires entre l'éditeur et le détaillant (raison pour laquelle on utilise le terme de *direct market*) et les invendus ne peuvent être retournés. Cet état de fait a des conséquences directes sur le type de *comic books* commercialisés, car les profits ainsi dégagés peuvent être réinvestis en vue d'augmenter la qualité des impressions, qui sont à présent moins susceptibles de finir au pilon… Comme l'explique Dick Giordano dans un entretien datant de 1983 : « With the newsstand set-up, about seven out of ten comics books produced got destroyed. With direct-market, you can produce one hundred knowing you can sell one hundred. This allows you to use the more expensive Baxter paper, and still make a fair profit. » (Janson 41)

Le papier Baxter dont parle Giordano est plus épais et de meilleure tenue à la couleur que le papier journal habituellement employé pour les *comic books* à l'époque. Le fait de publier des *comics* sur du papier de bonne qualité revient, en termes de représentation, à affirmer que ces publications méritent d'être conservées, voire collectionnées (de préférence par des adultes au pouvoir d'achat important). Par ricochet, le *direct market* permet également aux éditeurs d'établir des estimations plus précises des ventes, puisque la grande majorité des titres commandés par les boutiques trouvent un acquéreur. Enfin, le *direct market* inaugure une nouvelle ère pour le Comics Code ; en effet,

le Code consiste non pas en l'interdiction de la publication de certains contenus, mais en l'interdiction de leur diffusion *via* les intermédiaires fournissant les kiosques, le but recherché étant avant tout d'éviter que des enfants achètent par erreur des imprimés qui ne leur sont pas destinés. Le *direct market* est par définition exempt de ces restrictions, qui paraissent de plus en plus obsolètes étant donné le nouveau visage du lectorat, lequel compte de moins en moins d'enfants et de plus en plus d'adolescents et d'adultes. En 1981 sort le premier *comic book* de DC destiné exclusivement au *direct market* : il s'agit de *Madame Xanadu* #1, de Steve Englehart (scénario) et Marshall Rogers (dessin), commercialisé au prix de 1$, contre 50 cents pour les titres distribués en kiosques. Encore une fois, l'augmentation de prix sert de marqueur de qualité et indique quel lectorat constitue le cœur de cible.

L'un des titres DC majeurs des débuts du *direct market* est *Camelot 3000 (cover date* décembre 1982), qui est parfois considéré à tort comme ayant initié ce système de vente. Récit futuriste en 12 épisodes paru entre 1982 et 1985 et inspiré des légendes arthuriennes, *Camelot 3000* constitue un exemple précurseur de création transatlantique entre Brian Bolland, dessinateur britannique, et Mike W. Barr, scénariste états-unien. Bien que l'équipe ne soit pas entièrement britannique, l'utilisation de l'intertexte arthurien montre qu'il existe dans le milieu un réel intérêt pour la culture britannique. *Camelot 3000* fait également figure de précurseur en raison de son format, qui augure une ère de publications d'une qualité supérieure. Il est imprimé sur du papier Strontium 90 et vendu 1,50 $ l'exemplaire (Plowright 28) En entretien, Bolland rappelle également que :

> [Camelot 3000] is the first example of a DC (or otherwise) maxi-series, a format that has become commonplace in the intervening years. The twelve issues were published on high quality paper stock, and the series was exempt from the restrictive Comics Code, which meant it could explore some mature themes. (Salisbury, *Artists on Comic Art* 17)

Forte de la croissance dont augure le nouveau marché, Kahn poursuit sa progression au sein de l'entreprise et maintient sa ligne stratégique de reconnaissance des auteurs. En 1980, elle accède au rang de présidente de DC Comics, remplaçant ainsi Sol Harrison. En 1981, un nouvel accord stipule que les scénaristes et dessinateurs·trices de *comics* ayant été vendus à plus de 100 000 exemplaires percevront des royalties. Les progrès effectués en termes de protection des auteur·e·s sont considérables ; l'idée de Kahn est qu'au-delà du devoir moral de respecter le travail des auteur·e·s, de tels arrangements sont bénéfiques à tous : « It just seemed to me good business to want your free-lancers as your

allies as much as possible. Without them we wouldn't be here, and therefore the idea of exploitation could only create bad feeling and also perhaps keep some of the best ideas from coming forward. » (Daniels 173)

L'arrivée de Kahn, en plus de coïncider avec des changements majeurs dans l'industrie du *comic book*, constitue donc une rupture à de nombreux points de vue. Cette arrivée soudaine d'une *outsider* à un niveau décisionnel élevé est un schéma que l'on rencontrera ensuite pour Karen Berger, avec des effets analogues : les deux femmes ont en effet à cœur la diversification des séries et la mise en avant du potentiel de la bande dessinée en tant qu'art. C'est d'ailleurs dans ce contexte que se développe la tendance du *graphic novel*, dont il a déjà été question plus haut, et qui renforce également la légitimité artistique du média.

La révolution des années quatre-vingt

À la suite des décisions prises par Kahn, DC connaît dans les années quatre-vingt un pic de créativité qui provoque un regain d'intérêt de la part des fans, alors que les deux décennies précédentes avaient vu les regards se tourner davantage vers Marvel. Ce renouveau repose principalement sur une relecture du paradigme du super-héros, avec des œuvres qui ont marqué profondément l'histoire du média comme *Watchmen* ou *Batman : The Dark Knight Returns,* toutes deux publiées en 1986 sous forme mensuelle, puis immédiatement rééditées en volumes reliés et commercialisées dans les librairies généralistes. S'ensuit un enthousiasme sans précédent de la part de la presse généraliste, qui voit dans la remise en cause du super-héros traditionnel une forme de maturité du média.

Ce phénomène participe d'une tendance plus large dans le paysage culturel états-unien, que Robert M. Collins met en avant dans son histoire des années de la présidence Reagan : « High culture and masscult and popular culture collapsed in on one another; comic books and advertising copy became literary texts, to be deciphered or "deconstructed" alongside Shakespeare. » (Collins, *Transforming America* 148) Collins semble remarquablement optimiste lorsqu'il hisse la bande dessinée au niveau de Shakespeare et postule l'effondrement des barrières entre culture élitaire et culture populaire. Pour autant, il est vrai que 1986 constitue une borne importante sur le chemin de la légitimation du média mais aussi dans la construction du contexte qui donnera naissance à Vertigo.

Bien qu'ils soient souvent mentionnés de concert, *Watchmen* et *The Dark Knight Returns* diffèrent par de nombreux aspects : celui-là met en scène des personnages originaux dérivés de ceux de l'éditeur Charlton[53], rachetés entretemps par DC, tandis que celui-ci relate les aventures de Batman, l'un des personnages les plus emblématiques de la maison. Le premier est réalisé par une équipe britannique, avec Alan Moore au scénario, tandis que le second est l'œuvre d'un Américain auteur complet, Frank Miller. Le premier, grâce au travail graphique de Dave Gibbons, se distingue par son style précis mais sans fioriture, à la clarté servie par une mise en page régulière, tandis que le second repose sur le trait quasi-impressionniste de Miller. Cependant, une même rupture sous-tend les deux productions : au lieu d'une structure itérative caractéristique de la narration épisodique (telle que la décrit notamment Umberto Eco dans « Le Mythe de Superman »), le récit suppose une progression temporelle linéaire dans laquelle les personnages donnent prise au changement, tant physique (via le vieillissement ou la mort, cette fois définitive) que psychologique (avec un Batman assombri et torturé, un Dan Dreiberg timide et complexé). En libérant les créateurs de la contrainte de l'éternel retour au *statu quo*, cette nouvelle façon d'envisager la narration des *comics* met l'accent sur le rôle du scénariste, qui est aussi plus libre de mener un questionnement psuchologique et politique. Elle prépare également la transition vers des récits voués à être collectés en volumes reliés, puisque la narration linéaire suppose que l'on lise l'ensemble des épisodes dans l'ordre.

Ces deux ouvrages, comme on l'a dit, ont fait date dans l'histoire du média ; la plupart des critiques (ainsi Kukkonen et Müller-Wood 154, Ndalianis 8) et des acteurs du secteur (par exemple Jeph Loeb dans Talon 92) leur imputent le changement de direction majeur que connaît la bande dessinée américaine à partir des années quatre-vingt. Plus généralement, l'interprétation dominante auprès du grand public est que 1986 marque un tournant à partir duquel la bande dessinée américaine atteint véritablement l'âge adulte. Pour comprendre l'ampleur de ces modifications, il est nécessaire de faire un détour par l'histoire du genre super-héroïque. Roger Sabin, dans son excellent *Adult Comics*, résume la situation ainsi :

> The media has called it a "revolution". The press, and to a lesser extent radio and TV, have all made much of the story that comics "grew up" in the mid-to-late 1980s and are no longer "kids'

[53] Moore raconte qu'il avait initialement prévu d'utiliser les personnages originaux. C'est Dick Giordano, ancien employé de Charlton, qui, ayant gardé un attachement sentimental aux personnages, aurait demandé à ce qu'ils soient remplacés par des créations originales. (Gaiman, « A Portal » n.p.)

> stuff". From being the preserve of 8- to 15- year olds, we are told that suddenly comics are respectable reading matter for post-adolescents. It was, and is, a seductive interpretation of events, and has become one of the recurring clichés of journalism. *(Sabin,* Adult Comics *1)*

Parce que ce tournant se caractérise par sa tonalité sombre et torturée qui contraste avec les récits plus fantaisistes des époques précédentes, on parle parfois d'un « *Dark Age* » du *comic book* (voir par exemple Levitz, *75 Years* 5 ; Klock 113). Cette dénomination demande à être explicitée. Avant que l'université ne se prenne d'intérêt pour la comicologie et commence à faire l'histoire du *comics* de super-héros, la construction de cette histoire a longtemps été l'œuvre de fans et de professionnel·les du milieu. Classiquement, ceux-ci divisaient l'histoire du super-héroïsme en plusieurs périodes ou « âges », méthode qui a été largement remise en cause par la critique, notamment Hatfield (*Hand of fire* 111) et Woo (« An Age-Old Problem » 270-71). Woo souligne quatre failles liées à cette nomenclature : jugement de valeur implicite lié à l'utilisation d'une série de métaux de moins en moins précieux ; absence de consensus sur ce qui vient après l'âge d'argent ; délimitation arbitraire des frontières de chaque âge ; pertinence limitée à la sous-section super-héroïque de la bande dessinée américaine.

Tout en ne niant pas le caractère hautement problématique de cette nomenclature, il est nécessaire d'en posséder une connaissance suffisante dans la mesure où les différents âges constituent un outil conceptuel de référence dans la période qui précède l'apparition de Vertigo. La façon dont les acteurs du champ perçoivent l'émergence du label est donc intimement liée à la séparation en différents âges. L'âge d'or (Golden Age) correspond aux longues années quarante, durant lesquelles les personnages de DC Comics connaissent leur première vague de succès (Superman, Batman, Wonder Woman) ; il débute en 1938 (*Action Comics* #1) et s'achève en même temps que la Seconde Guerre mondiale. Après cette date et jusqu'en 1954 (année d'apparition du Comics Code déjà évoqué), le média continue de gagner en popularité, mais ce n'est plus le genre super-héroïque qui canalise l'attention des lecteurs·trices. L'âge d'argent (Silver Age) correspond à une réémergence du genre à partir de 1956 (avec le personnage de Flash) et jusqu'à la fin des années soixante, période faste pour Marvel qui développe des titres tels que *X-Men*, *Daredevil* ou *The Avengers*. La première période se distingue par son recours à des motifs magiques, fantastiques ou mythologiques (Klock 28), tandis que la seconde est marquée par le développement technologique de l'époque et repose fréquemment sur des motifs pseudo-scientifiques (telle l'araignée radioactive de *Spider-Man*).

C'est dans la délimitation d'une troisième phase que les appellations et les avis divergent. Geoff Klock rappelle ceci : « Warren Ellis [...] suggests the birth of a third movement "somewhere between Frank Miller on *Daredevil* [May 1979-February 1983] and Alan Moore on *Marvelman* [March 1982-August 1984]" » (Klock 2, les dates entre crochets sont des ajouts de l'auteur). Il est intéressant de constater que Warren Ellis cite *Marvelman* (et non pas *Watchmen)* comme point de départ pour l'apport de Moore à ce troisième mouvement ; la série ayant au départ été publiée exclusivement sur le marché britannique, il semble bien que ce tournant dans l'histoire du *comic book* soit véritablement un tournant international. Dès lors, la figure du super-héros cesse d'être une spécificité purement américaine pour devenir un archétype transatlantique, puis finalement international.

Ce troisième courant du genre super-héroïque, qui débute comme on l'a vu en 1986, a souvent été qualifié de « révisionniste» dans la mesure où il remet en cause des éléments génériques typiques du super-héroïsme – non seulement la bonté inébranlable du héros, que Peter Coogan (77) considère comme l'une des caractéristiques fondamentales du genre, mais aussi la possibilité de créer un récit qui progresse dans le temps. Parallèment, des thèmes normalement passés sous silence par les *comics* des âges précédents (par exemple la sexualité ou la maladie mentale) deviennent tout à fait explicites. Les interrogations politiques liées à la possibilité de l'existence de surhommes sont mises sur le devant de la scène, notamment *via* une comparaison avec le concept de l'*Übermensch* de Nietzsche – *Übermensch* étant classiquement traduit par « superman » en anglais. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si une formule extraite d'*Ainsi Parlait Zarathoustra* est été employée par Moore en ouverture de son travail sur *Marvelman*[54] : « Behold, I teach you the superman! He is this lighting... He is this madness! » (*Marvelman* #1 p. 1) Moore reformule ensuite cette question dans *Watchmen*, où les actions des personnages posent des problèmes éthiques et moraux, sans qu'il y ait véritablement de figure « héroïque » au sens propre du terme.

Le succès considérable remporté par la tendance révisionniste a généré de nombreuses imitations et imprégné le genre d'une noirceur dont on perçoit encore les effets à l'heure actuelle, par exemple à travers le traitement du personnage de Batman au cinéma dans les films de Christopher Nolan, dont le nom collectif (« The Dark Knight Trilogy ») fait d'ailleurs explicitement référence au travail de Miller. On note cependant que certains

[54] Le projet scientifique qui confère ses superpouvoirs au personnage est également appelé « Project Zarathoustra ».

créateurs de bande dessinée prônent au contraire le retour à une vision plus positive et nostalgique du genre, incarnée par des titres tels *Marvels, Astro City* (Kurt Busiek / Alex Ross, 1994 et 1995 respectivement) et *Kingdom Come* (Mark Waid / Alex Ross, 1996). Là encore, cette tendance est en partie liée à des auteurs de l'Invasion et notamment à Grant Morrison, qui défend quant à lui l'importance de la figure super-héroïque pour l'imagination.

La Grande-Bretagne et ses comics

Pour comprendre la façon dont des scénaristes britanniques purent avoir un impact aussi net dans le domaine du *comics* américain, il faut d'abord avoir en tête les similitudes et les différences existant entre la bande dessinée britannique et l'industrie états-unienne du *comic book*.

Dans le contexte contemporain, il est courant d'assimiler la bande dessinée britannique à une sous-section du marché américain : le paradigme qui y domine est en effet analogue (publication mensuelle, fragmentation des tâches entre les différents acteurs et relative illégitimité du média dans la sphère publique). Bart Beaty, dans *Unpopular Culture*, résume bien la perception qui domine à l'heure actuelle et associe un ensemble de pratiques artistiques et commerciales à une aire géographique donnée :

> In practice, the world of comics is divided into three general regimes or markets: the United States, which includes English-speaking nations such as Canada and Great Britain; Japan, which includes all of Asia; and France, which incorporates not only Belgium, but all of Western Europe and some parts of South America. (111)

Pour autant, la Grande-Bretagne ne saurait être considérée comme strictement assimilable aux États-Unis du point de vue de sa pratique de la bande dessinée. Bien que les échanges entre les deux aires, favorisés entre autres par l'usage d'une langue commune, soient de plus en plus fréquents à l'heure actuelle, le Royaume-Uni n'en possède pas moins une tradition propre.

Cette tradition débute avec des hebdomadaires illustrés à but satirique ou humoristique, dont notamment *Ally Sloper's Half-Holiday*, qui contient des bandes dessinées mais aussi de nombreux textes et illustrations pour tous les publics (1884-1914). Plus tard, les illustrés pour enfants tels *Beano* et *Dandy*, apparus à la fin des années quarante, jouissent d'une grande popularité. Ces deux titres sont d'ailleurs toujours en

circulation à l'heure actuelle et certains personnages de *Beano* comme Dennis the Menace font véritablement partie des images emblématiques d'une enfance britannique. Ainsi, l'association entre bande dessinée et public juvénile est peut-être plus profonde encore en Grande-Bretagne que de l'autre côté de l'Atlantique.

Au contraire de ces magazines consommés avant tout par les classes populaires, *The Eagle* (1950-1969), créé par Marcus Morris, s'impose comme une version plus « convenable » de divertissement, destiné aux enfants des classes moyennes et embrassant les valeurs fondatrices de la britannicité. Le but explicite de Morris est de proposer : « a wholesome British alternative to the "horror comics" that had appeared after the Second World War » (Chapman 45). Les *comics* d'horreur dont il est question sont bien entendu des *comics américains*, les mêmes qui furent également incriminés de l'autre côté de l'Atlantique dans les débats menant à la mise en place du Comics Code de 1954. Après l'arrivée des premiers *comics* américains avec les bataillons de GIs en 1940, divers éditeurs britanniques s'emparèrent du filon et commercialisèrent des réimpressions de séries produites pour le marché américain. Par la suite, une vague d'indignation publique donna lieu au « Children and Young Persons (Harmful publications) Act » qui entra en vigueur le 6 juin 1955 et édictait, comme le Comics Code, une série de prescriptions imposées à l'ensemble de l'industrie de la bande dessinée.

L'historien Hugh Wilford montre que cette campagne d'opposition aux *comics* n'était pas seulement, comme aux États-Unis, le fruit d'une indignation morale : pour les Britanniques de l'époque, les *comics* représentaient une certaine forme d'américanité contre laquelle ils désiraient s'élever. Il explique :

> The success of the horror comics campaign attests to the fact that anti-Americanism had ceased being merely an elite pursuit and become truly popular in postwar Britain. A residue of (mainly male) resentment at the wartime presence of American GIs on British soil ("overpaid, oversexed and over here," as the popular saying has it), envy of American affluence, and deliberate fanning of the issue by elements of the tabloid press all contributed to the rise of working-class anti-America sentiment during the 1950s. (Wilford 36)

L'épisode du Harmful Publications Act montre l'importance des circulations transnationales dans la construction de l'histoire de la bande dessinée anglophone. Il met également l'accent sur la dimension bilatérale de ces circulations ; alors que dans les années cinquante le *comics* est intrinsèquement associé à une forme d'américanité, trente ans plus

tard, ce sont des britanniques qui réinventent le média et contribuent à lui donner la forme qui est la sienne aujourd'hui.

De plus, ces circulations transnationales viennent complexifier la question de la légitimité du média. En effet, comme le confirme Chapman :

> In Britain, furthermore, the cultural status of comics has undoubtedly suffered from their association with America. A distaste for all things popular and American has long been a characteristic of intellectual culture in Britain, evident on both the intellectual left and the intellectual right, and there is nothing manifestly both more popular and more American than comic books. (Chapman 9)

Cependant, les interactions transatlantiques entre l'une et l'autre tradition ne se limitèrent pas à des relations de rejet. Malgré l'arrivée tardive des *comics* de super-héros, par exemple, un *fandom* se développa, particulièrement à partir des années soixante.

L'influence américaine est également sensible dans l'émergence du magazine *2000 AD*, périodique de bande dessinée britannique crucial à la compréhension du phénomène Vertigo. Après une époque particulièrement favorable aux *comics* dans le courant des années cinquante, les années soixante-dix furent marquées par une période de creux. Les deux éditeurs majoritaires de l'époque sont IPC et D.C. Thompson ; le premier se concentre sur un lectorat adolescent, tandis que le second s'adresse davantage aux jeunes enfants. *2000 AD,* qui débute en 1977 chez IPC, est créé sous l'impulsion de John Wagner et Pat Mills, deux créateurs de *comics* réputés. Le magazine, toujours publié de nos jours, s'imposa comme un essentiel de la bande dessinée de science-fiction et son héros principal, Judge Dredd, se fit une place dans le paysage de la culture populaire.

Pour Richard Burton, *2000 AD* se distingue aussi par sa volonté de s'adresser à un lectorat adulte, alors que la bande dessinée en Grande-Bretagne est traditionnellement associée à l'enfance. Il ajoute : « [Pat Mills and John Wagner] just about broke every rule in the book doing it. *2000 AD owed a lot to the American comic book style* for its appearance: fewer pictures on a page, larger splash panels to start off each story, and more dynamic dialogue » (Salicrup, «Richard Burton» 43-44, mes italiques). Le fait que *2000 AD* s'inspire de la bande dessinée états-unienne est crucial dans le cadre de cette étude, car le magazine sert d'incubateur de talent pour la plupart des scénaristes du corpus.

En entretien, les Britanniques du corpus évoquent fréquemment les différences qui séparent les deux traditions en termes de pratiques commerciales et éditoriales ; ces différences ont un impact direct sur les possibilités narratives et sur la sérialisation. Les fascicules de *comics* britanniques dans leur majorité ne sont pas mensuels, mais hebdomadaires ; par conséquent, chaque magazine contient plusieurs séries ou histoires courtes (cinq dans *2000 AD*, où chaque série compte jusqu'à huit pages hebdomadaires). Ce n'est pas le nom d'un personnage en particulier qui fait vendre, mais la notoriété du magazine lui-même (même si, on l'a dit, le personnage de Judge Dredd est emblématique du titre).

Le *modus operandi* britannique de l'époque est également plus compartimentalisé que ce que trouvèrent les auteurs de l'Invasion sur le sol américain : une fois sa part de travail accomplie, le scénariste n'a plus de contact avec le dessinateur qui reçoit le script et il n'a aucun droit de regard sur les éventuelles modifications apportées par l'éditeur·trice (Parkin 116). En revanche, le mode de production ne suppose pas la division entre « penciller » et « inker » : les deux rôles sont le plus souvent remplis par la même personne.

Au-delà de la production concrète, il existe des différences culturelles qui influencent largement la façon dont les acteurs du secteur britannique se perçoivent. La réception du grand public, on l'a dit, est marquée par l'association tenace entre *comics* et publications enfantines. À l'inverse, l'opposition entre *mainstream* et indépendant y est moins marquée qu'aux États-Unis. Pour citer l'exemple employé par Neil Gaiman : « The concept of the Hernandezes[55] actually doing a superhero comic, for example, would be very strange. In England I don't think we have that division – or at least the idea of a division – just because all American comics are so alien in the first place. » (Thompson 65)

L'étrangeté (*alienness*) des *comics* américains ne serait sans doute pas perçue de la même façon par des créateurs britanniques du XXIème siècle ; Gaiman parle de son époque, celle de créateurs nés dans les années cinquante ou soixante, qui ont certes lu des *comics* (tant britanniques qu'américains) durant leur enfance, mais pour qui la difficulté de se procurer les ouvrages, couplée à l'absence d'un *fandom* réellement développé, a pu aboutir à un désintérêt ponctuel. Le *fandom*, en effet, accuse un temps de retard par rapport à son homologue d'outre-Atlantique et ne se développe qu'aux alentours de 1966, aboutissant à la

[55] Les frères Jaime et Gilbert Hernandez sont des scénaristes-dessinateurs de bande dessinée associés au domaine indépendant grâce à leur magazine *Love and Rockets*.

première grande convention britannique en 1968, tandis que la première convention aux États-Unis a lieu les 9 et 10 mai 1964 à Chicago (Gabilliet, *Comics and Men* 262). Cependant, une différence de taille sépare ces deux fandoms ; comme l'explique Lance Parkin citant Alan Moore :

> While their American counterparts tended towards nostalgia, virtually everything was new to British fans, who celebrated the latest American imports alongside material from the forties and fifties that had not previously shown up in the UK… « but it wasn't a nostalgia for Eisner or EC – these were things we were discovering for the first time ». (Parkin 29)

En effet, la production américaine dans les années cinquante et soixante est difficile à se procurer, au point qu'obtenir la collection complète d'un titre relève de la gageure (on connaît l'anecdote qui veut que les premiers *comics* soient arrivés en Europe en tant que ballast pour les navires). Ceci explique que dans l'ensemble, les créateurs britanniques aient surtout eu d'autres lectures : la proximité géographique de l'aire franco-belge a sans doute facilité, entre autres, la circulation de travaux de Moebius et plus largement de *Métal Hurlant* – Kevin O'Neill, dessinateur britannique ayant notamment collaboré avec Moore, témoigne de l'importance de ces travaux sur son style graphique (Khoury, *True Brit* 162).

Par ailleurs, on remarque que les créateurs britanniques vont souvent puiser leurs influences au-delà de la sphère du *comic book* ; le même O'Neill, par exemple, cite l'importance des paysages de son enfance londonienne et d'illustrateurs britanniques tels Robert Prowse, Stanley Llewellyn Wood, Leslie Wood, Henry Matthew Brock, Henry Mayo Bateman, William Heath Robinson (Khoury, *True Brit* 163). De même, pour les scénaristes, la lecture d'œuvres littéraires se révèle toute aussi importante que la connaissance des univers super-héroïques, et tous sans exception rangent un panel d'écrivains au rang de leurs influences majeures (ainsi G. K. Chesterton pour Gaiman, Thomas Pynchon pour Moore, Arthur Rimbaud pour Milligan, Michael Moorcock pour tout le monde). Murray (43) résume en suggérant que là où les Américains évoluent dans l'ombre d'Eisner et Kirby, les Britanniques sont davantage influencés par la culture littéraire et théâtrale en général[56]. J'ajoute que la « culture littéraire » dont il est question ici se révèle remarquablement

[56] L'auteur précise qu'il parle principalement des auteurs de la première génération. J'aurai le loisir de revenir sur l'évolution des thèmes et des pratiques constatables parmi les auteurs du corpus ; il suffit pour l'instant de garder à l'esprit que les éléments que je souligne ici ne relèvent pas d'une situation permanente, mais d'une configuration spécifique aux auteurs débutant dans les années quatre-vingt.

éclectique ; les plus fameux noms de la « grande littérature » (Shakespeare, Milton, etc.) côtoient des auteurs de genre associés à une littérature dite « populaire ».

Cette combinaison entre des productions aux degrés de légitimité divers fait écho au mélange que l'on constate dans les références convoquées par les scénaristes britanniques dans leur travail pour DC. Cette spécificité britannique est donc bien ce qui constitue l'une des deux grandes tendances de la fin des années quatre-vingt, que Gabilliet résume en indiquant qu'elle « mit le dessin au service de récits de grande ampleur puisant ailleurs que dans la sous-culture des comic books » (*Des Comics* 144), par opposition à une autre inclinaison, celle du primat de l'image, qui domina longtemps la production de *comics* et continue de le faire dans les années quatre-vingt-dix *via* les publications d'Image Comics, maison d'édition créée par des dessinateurs stars de l'époque parmi lesquels Jim Lee, Todd McFarlane et Rob Liefeld.

Il est ainsi possible de postuler que les différences contextuelles liées à l'industrie du *comic book* en Grande-Bretagne constituent l'une des sources du renouveau apporté par les auteurs du corpus. Les quelques articles universitaires existant sur la question tiennent bien souvent ce lien pour acquis, comme s'il n'était pas nécessaire de le démontrer ; par exemple, Kukonnen et Müller-Wood affirment : « British readers and authors may have read just as many [superhero] comics as their U.S. counterparts, but the heroes are not theirs.... British authors have a more distanciated perspective. » (154) De façon remarquable, le discours entourant la britannicité et ses caractères spécifiques semble aussi faire l'objet d'un consensus tacite entre les différents créateurs de la période, quelle que soit leur spécialité. Ainsi, Dave Gibbons, dans un entretien avec Frank Quitely, fait la proposition suivante :

> I think British people and Scottish people [sic] tend to be a little less easily impressed, perhaps, than they are in the States. I think the best British art always has a slightly satirical or sarcastic edge to it. I think certainly that what the first wave of Brits brought to America was a certain kind of – not « darkness », that's putting it too strongly – but a certain desire to tear down the idols. Not for purely destructive ends, but perhaps to show everything a bit more realistically and a bit more interestingly. I can certainly see that in your [Frank Quitely's] work and other people who are working today. (Lees 71)

On retrouve avec beaucoup de constance, à travers les entretiens des différents auteurs, l'idée que les Britanniques ont une approche plus littéraire que leurs homologues américains, qu'ils ont moins baigné dans la culture du super-héros et surtout qu'ils seraient

doté d'une sorte de tendance naturelle à l'ironie inhérente à leur appartenance nationale. Dans une certaine mesure, ces éléments sont fondés sur des faits : par exemple, il est clair que le genre super-héroïque n'a jamais réellement acquis en Grande-Bretagne le statut dont il jouit aux États-Unis. Sur le plan commercial, il n'y a pas d'hégémonie réelle du genre, qu'il s'agisse des réimpressions de bandes américaines ou bien de la production nationale – on dénombre seulement deux titres britanniques publiés régulièrement dans les années quatre-vingt, à savoir *Marvelman* et *Captain Britain* . Bien loin de se poser en équivalents de *Spider-Man* ou *Batman* (qui étaient par ailleurs importés et lus en Grande-Bretagne), ces séries se démarquent par une distance réflexive vis-à-vis du *topos* du super-héros. Comme le propose Chris Murray :

> The appropriation of superheroes as a form of American mythology did not come from an ideological connection to those values, but instead stemmed from a deeply cynical attitude to power, having been raised in a country partially colonized by American popular culture and used as an outpost of American military might. (Chris Murray 43)

Lorsqu'ils font irruption sur la scène du *comics* américain, des auteurs comme Moore ou Gaiman sont donc issus d'une tradition toute différente, qui participe à former la façon dont ils perçoivent leur travail. Sans adopter un point de vue purement déterministe concernant les origines nationales (puisqu'il serait absurde de postuler que tous les Britanniques écrivent la même chose, d'autant plus qu'il existe de considérables différences entre l'Angleterre d'Alan Moore, l'Irlande de Garth Ennis et l'Ecosse de Grant Morrison), il faut donc garder à l'esprit les spécificités de la BD britannique et surtout ses différences par rapport au monde des *comics* états-uniens.

B. The British Invasion

Définition préalable

Le sujet qui m'intéresse plus précisément est le phénomène connu sous le nom d'« Invasion britannique », c'est-à-dire l'arrivée massive de scénaristes et dessinateurs britanniques sur le marché américain à partir du milieu des années quatre-vingt. La bande dessinée traverse donc une phase particulière où l'influence dominante des États-Unis est mise en question et où c'est la Grande-Bretagne qui exporte ses valeurs artistiques et sociales. Il serait pourtant difficile d'y voir le signe d'un dernier sursaut colonial : cette « invasion », loin d'être subie, se révèle être un phénomène choisi et cultivé par les maisons

d'édition (et notamment DC Comics) qui y voient une façon de revitaliser le marché intérieur.

En effet, au début des années quatre-vingt, le secteur est en pleine restructuration suite aux changements induits par l'apparition du *direct market*. Ce nouveau mode de distribution favorise le développement des *comics* que l'on appelle « ground level », en référence à leur position intermédiaire entre le *mainstream* et *l'underground* des années soixante et soixante-dix. Il s'agit de titres souvent auto-édités, qui explorent d'autres genres que le super-héroïsme, et dont les plus connus sont *Cerebus*, saga multivolume du Canadien Dave Sim, et *Elfquest,* de Wendy et Richard Pini.

Après la fin de l'âge d'argent, le *mainstream* est aux prises avec une consanguinité morbide : la frontière poreuse entre fans et professionnels favorise la reproduction des mêmes schémas graphiques et scénaristiques, de même que la structure éditoriale de DC qui n'encourage pas les créations originales et se repose majoritairement sur ses valeurs sûres. Cet état de fait est perçu et dénoncé de façon très ferme par les auteurs du corpus. Ainsi la déclaration d'Alan Moore : « It's been plain to see for years how the medium has suffered from auto-cannibalism. Over the last two decades, the innovation of Stan Lee has been watered down, breeding imitators, and imitators of imitators. It's inbreeding, which leads to sterility. » (Berlatsky 40)

Dans ce contexte, les Britanniques (aux côtés de quelques Américains faisant figure d'exception, tels Frank Miller) apportent au secteur un nouveau point de vue sur le genre dominant du super-héros. Leurs innovations deviennent rapidement un paradigme créatif dominant, adopté par de très nombreux dessinateurs et scénaristes américains. Dans les années quatre-vingt-dix, qui suivent cette révolution, ce sont bien les scénaristes britanniques de DC qui se démarquent par leur aptitude à ne pas reproduire exactement les mêmes schémas (tout en était suffisamment proches de ceux-ci pour que leur travail reste vendeur). Le succès commercial de l'opération est d'ailleurs attesté par le fait qu'en 1990, DC dépasse enfin Marvel en termes de ventes (Gabilliet, *Comics and Men* 94).

On pourrait sans doute utiliser le terme biologique de « vigueur hybride » pour décrire le succès du phénomène ; le *comics*, art perçu comme états-unien par excellence, développé dans la presse américaine et considéré par certains comme l'exemple même d'une production indigène au continent, est donc revitalisé dans les années quatre-vingt par

un influx de scénaristes britanniques. On est là face à une circulation culturelle qui se développe à rebours de l'hégémonie culturelle américaine propre aux XXème et XXIème siècles.

Le phénomène de l'Invasion britannique a un précédent célèbre, dont il tire d'ailleurs son nom. À l'origine, le terme d' « Invasion britannique » est une référence directe à l'industrie du rock'n'roll : la première Invasion britannique fut celle que menèrent les Beatles sur les ondes de l'Amérique à partir de 1964, ouvrant la voie à une multitude de groupes d'origine anglaise ou écossaise. L'usage d'un terme issu de l'industrie musicale n'est pas un hasard, bien que la critique se soit généralement bornée à signaler la référence. En effet, si l'on se réfère à l'analyse proposée par Kelly dans *The Beatles Myth*, on constate que la première Invasion présente de nombreux traits qui seront également visibles dans la seconde. Kelly met en lumière le rôle de l'infrastructure commerciale et l'effet de « ruée vers l'or » qui se produisit suite au succès des Beatles, incitant les maisons de disque à signer des contrats avec tout groupe britannique qui se présente (Kelly 29), tout comme DC débaucha les scénaristes de *2000 AD* après la réussite de Moore : cette évolution s'accompagna de changements dans le comportement des acheteurs·euses, qui commencèrent à prêter attention au nom de compositeurs auparavant peu considérés (33). Pour peu que l'on considère le scénariste comme équivalent du compositeur dans le domaine de la BD, le même processus est à l'œuvre après 1984. Kelly remarque également que les artistes concernés étaient en majorité des hommes (42) et souvent issus des classes populaires, bien que beaucoup d'entre eux décident de chanter avec l'accent américain et non avec leur accent original jugé inintelligible par le public états-unien (182). Comme on le verra, tous ces éléments sont caractéristiques de l'Invasion britannique du *comics*. Enfin, et c'est peut-être le plus intéressant, Kelly insiste sur les origines américaines du rock britannique : « This was a very paradoxical situation. Presumably these invasion artists were popular because they were British and provided an alternative to American rock'n'roll. And yet nearly all of them redid old American material! » (28) De la même façon, les Britanniques ne proposent pas tant une rupture avec le super-héroïsme qu'une relecture, innovante mais néanmoins directement adaptée de cette tradition.

Au-delà de l'originalité « cosmétique » apportée par les musiciens britanniques des années soixante (accents inhabituels, coupe de cheveux et vêtements influencés par le mode de vie européen), leur musique présentait de nombreuses similitudes avec ce qui existait précédemment aux États-Unis. Le succès de la première Invasion britannique repose donc

sur un savant mélange entre continuité et originalité, leur nationalité prenant valeur d'étiquette commerciale (135). Ce détour par l'étude du rock'n'roll suggère d'aborder la question de l'Invasion non pas comme une rupture radicale avec la tradition mais comme une façon de redynamiser des conventions largement issues de la bande dessinée états-unienne. Cela pose aussi la question de l'impact proprement *commercial* de l'identité britannique : dans quelle mesure la mise en avant de la nationalité des auteurs participe-t-elle d'une stratégie de promotion visant à donner une visibilité aux auteurs en renforçant (ou peut-être même en suscitant) le sentiment d'une communauté créative unie et innovante ?

Plus largement, rock'n'roll et *comics* sont deux objets culturels ayant connu un pic de notoriété dans les années soixante, avec d'un côté l'*underground*, de l'autre les *comics* de l'âge d'argent. Les deux productions se répandent notamment sur les campus et visent le même groupe social (des jeunes, progressistes, souvent étudiants et orientés à gauche politiquement). De plus, le rock'n'roll comme la bande dessinée sont des pratiques qui se distinguent à la fois par leur valeur « culte », attirant un public qui s'organise en communauté de fans[57], et par leurs liens étroits avec la sphère de l'amateurisme, puisqu'il est à la portée de tous d'imiter (ou tenter d'imiter) les succès du moment. Ils partagent leur statut de média « bâtard » par rapport aux manifestations plus « pures » que sont le dessin académique et la musique de conservatoire (Gabilliet, *Comics and Men* 248). Enfin, et c'est sans doute là le point le plus intéressant, ces deux modes d'expression ont la spécificité de constituer de véritables *industries* culturelles (contrôlées par les grandes maisons de disques et les grandes maisons d'éditions, qui d'ailleurs font souvent partie du même conglomérat) tout en revendiquant et incarnant une certaine essence contestataire. Ils sont accessibles à un très large public, pour une somme relativement modeste. Bande dessinée et rock *mainstream* occupent ainsi une position intermédiaire entre une frange proprement légitime (la musique classique, les arts graphiques) et une pratique réellement autonomisée (comme ont pu l'être à un moment la BD *underground* et le punk). Au-delà, rock'n'roll et bande dessinée partagent des modalités de production analogues au sens où les deux formes requièrent la plupart du temps une collaboration entre différents acteurs·trices, les un·e·s se

[57] Le champ des recherches sur la musique populaire présente d'ailleurs des ressemblances avec celle de la BD, puisque les chercheurs·euses sont souvent aussi des fans qui fondent leur recherche sur une expérience vécue. Voir l'assertion « fan » de Kelly dans *The Beatles Myth* : « the Beatles were and are the best » (11).

chargeant de l'écriture (scénariste ou parolier·ère) et les autres de l'exécution (dessinateur·trice ou interprète), la composition relevant, selon les cas, de l'un·e, de l'autre ou des deux.

C'est sans doute pour cette raison que l'on relève dans le discours des auteurs du corpus de très nombreuses analogies et métaphores musicales, également dues au fait que plusieurs d'entre eux ont par ailleurs une pratique amateur de la musique. On retiendra ces quelques exemples, parmi un corpus bien plus large : Moore, d'abord, affirme l'influence de Brian Eno sur son travail et explique : « He had no respect at all for all that precious mystique of music. » (Berlatsky 40). C'est donc une analogie musicale qui permet d'expliciter son positionnement vis-à-vis du champ de la bande dessinée : Moore souhaite briser les conventions et prend pour modèle un musicien britannique qui commence son activité en 1968, durant les grandes années de la contre-culture. De la même façon, dans un entretien pour *The Comics Journal*, Neil Gaiman affirme : « We are to some extent in the wake of Alan Moore: we are the Tremeloes and Derek & the Dominoes to his Rolling Stones. » (Thompson 65). En comparant Moore aux Stones, il confirme le statut de fondateur de son prédécesseur : Moore est pour lui l'inventeur d'un nouveau genre, de nouvelles techniques, mais aussi d'un nouvel esprit dont l'impact a été déterminant sur toute une industrie. Enfin, Morrison emploie une analogie musicale pour parler du travail de Moore : « By *Watchmen*, I thought [Alan Moore's writing] was very mannered, and it was no longer about punk rock. By that time, *Watchmen* seemed like Pink Floyd to me. » (Callahan, « Grant Morrison Responds » 255) La comparaison entre Moore et le groupe emblématique du rock progressif suggère un travail recherché, complexe, et, implicitement pour Morrison, prétentieux.

Facteurs favorisants

L'apparition du terme même d' « Invasion britannique » est liée à une attention particulière portée à la nationalité de la part des acteurs·trices de l'industrie, qui est liée à leur propre expérience. Durant les premiers balbutiements de l'Invasion, les voyages de l'équipe éditoriale en Grande-Bretagne donnent lieu à un grand nombre d'anecdotes liés aux différences culturelles entre les deux pays – l'accent des créateurs, en particulier, est

source d'anecdotes fameuses[58]. De même, les entretiens que l'on trouve dans des fanzines ou magazines états-uniens de l'époque insistent parfois sur les conditions matérielles de l'entretien (par téléphone, dans un pub[59]...), mettant en avant la distance géographique qui existe entre les créateurs et leur public cible. Il y a donc, du côté du lectorat et des professionnels américains du *comic book*, un intérêt certain pour des créateurs qui sont d'emblée perçus comme *autres*.

Cet intérêt est mutuel, pour des raisons sans doute plus pragmatiques. Dès le début de l'Invasion, il est clair pour les Britanniques que travailler pour le compte d'une maison d'édition états-unienne représente une aubaine à différents points de vue. D'une part, le marché américain se caractérise par des thèmes et genres spécifiques, qui n'existent pas nécessairement de l'autre côté de l'Atlantique. Pour des créateurs qui, comme Dave Gibbons, ambitionneraient d'opérer spécifiquement dans ce champ, l'expatriation semble être la seule voie : « Given the kind of material I wanted to do – the super-heroes and science-fiction of American comics – it didn't seem that there was any way anyone from rural England could ever, ever do it. So I shelved my artistic career for a while and became a surveyor. » (Salicrup, «Dave Gibbons» 53-54)

Brian Bolland, de son côté, propose un résumé assez exhaustif des avantages économiques liés au fait de travailler pour DC Comics : « For one thing the page rate was better : we got our own name printed – you know, we got credit – and we got our artwork back. All stuff we didn't get at home. We'd get a reprint fee, royalties probably. We didn't get any of this at home here. » (Khoury, *True Brit* 55)

Matériellement, donc, le travail de scénariste de *comics* est bien plus rentable outre-Atlantique, particulièrement dans un contexte où le taux de change est favorable au dollar, permettant à DC Comics de ne pas débourser davantage pour ses artistes, et aux artistes de recevoir une paye supérieure à ce qu'ils toucheraient en livres (Pinkham n.p.).

---

[58] Par exemple, lorsque Gaiman présente à Berger son projet de *revamp* concernant l'héroïne Black Orchid, Berger, perturbée par la prononciation britannique du /r/, entend « Black Hawk Kid » (Campbell 93). Jenette Kahn se rappelle également sa difficulté à comprendre la grande diversité d'accents des créateurs rencontrés à Londres, tandis que Dick Giordano, qui souffrait de problèmes d'audition, avait renoncé à communiquer. (Greenberger 20)

[59] Par exemple, Osbourne rapporte les circonstances de son entretien avec Warren Ellis et Steve Dillon. La rencontre a lieu dans un pub et les différents protagonistes de la conversation ont des tolérances très différentes vis-à-vis de l'alcool , lesquelles sont attribuées à leur nationalité : « Never keep up with an Irishman, especially if you're an American with an empty stomach. »(Osbourne n.p.)

De façon globale, la contraction des chiffres de vente qui affecte le secteur de la bande dessinée pour adultes dans les années quatre-vingt (Chapman 240) fait que le marché britannique peine à se maintenir, tandis qu'outre-Atlantique le lectorat reste suffisamment vaste. De plus, les moyens financiers conséquents de DC Comics permettent de financer des séjours promotionnels pour les auteurs, chose plus ou moins inédite sur le sol britannique (Bolland raconte par exemple son étonnement lors de la promotion de *Camelot 3000,* où il est traité comme un prince par l'équipe promotionnelle de DC, voir Khoury, *True Brit* 55). Khoury fournit un exemple éclairant de la différence entre États-Unis et Grande-Bretagne lorsqu'il explique qu'Alan Moore a touché davantage d'argent pour le premier numéro de *Swamp Thing* qu'il n'en avait reçu pour ses trois ans de travail sur *Marvelman* (155). Le salaire mensuel sur *Swamp Thing* était alors de 1150 dollars (ce qui valait à l'époque entre 810 et 890 livres, selon les fluctuations du taux de change)[60].

Sur le plan des droits d'auteur, également, le marché britannique de l'époque se révèle peu avantageux pour les créateurs. Moore rappelle à propos de Marvel UK : « I was creating characters for them that they were making quite an amount of money out of, and they were getting not just more than me, but what seemed like an unreasonably greedy amount than me. » (Khoury, *Extraordinary Works* 58) La situation n'était pas meilleure chez d'autres éditeurs et Moore rappelle dans ce même entretien que Titan Books, à ses débuts, ne payait en droits d'auteur qu'une somme symbolique.

Les différences en termes de format de publication font que les *comic books* américains (24 pages par mois) permettent de raconter des histoires plus complexes que leurs équivalents britanniques (8 pages par semaine), dont les interruptions plus fréquentes obligent à une segmentation plus importante du récit. Ce facteur explique en partie l'attrait particulièrement fort exercé sur les scénaristes par DC Comics. Comme le rapporte Moore, « America was like a huge playground [...]. The idea of comic books in color was an incredible luxury to somebody who had worked their way up through British comics. The idea of telling stories that were longer than eight pages – that seemed incredibly luxurious! » (Bissette et Wiater 164)

Enfin, il faut bien garder à l'esprit que les conditions de travail, qui commencent à s'améliorer aux États-Unis, sont encore très peu favorables aux créateurs sur le sol

[60] Compte tenu de l'inflation, cette somme équivaudrait en 2017 à environ 2 300€.

britannique au début des années quatre-vingt : il est extrêmement rare, par exemple, que les artistes conservent la propriété intellectuelle de leurs créations, ou perçoivent des droits d'auteur (royalties) sur les ventes afférentes. Même le simple fait de créditer les auteurs de chaque épisode (qui est entretemps devenu la norme aux États-Unis) n'est pas encore systématique en Grande-Bretagne. *2000 AD* se distingue d'ailleurs à cet égard en intégrant systématiquement les noms des créateurs dans un cartouche au début de chaque épisode ; c'est que la revue est fondée par des créateurs de BD qui ont à cœur de défendre les intérêts de leur profession et non de générer des profits avant tout. Dans l'ensemble, il est clair que les conditions de travail sont extrêmement favorables au déplacement des créateurs vers le marché américain, tant en termes financiers qu'en termes d'avantages sur le plan créatif.

Les avancées offertes par l'industrie américaine n'attirèrent pas que les auteurs britanniques ; cependant, les « invasions » qui les précédèrent n'ont pas laissé autant d'impact sur l'industrie, sans doute en raison de leur incapacité à faire émerger un groupe d'auteurs clairement identifiables et jouissant d'une grande notoriété.

Invasions préliminaires

Si l'Invasion britannique est de loin celle qui a le plus fait parler d'elle, il serait erroné de penser que l'industrie était auparavant soutenue uniquement par des artistes autochtones. Outre le multiculturalisme inhérent à la société américaine, il n'était pas rare, dans les périodes qui précèdent l'Invasion, de confier à des artistes étrangers la réalisation de planches scénarisées à l'intérieur du pays. Par exemple, au début des années soixante-dix, un grand nombre de dessinateurs philippins étaient employés par DC ; ils constituaient une main-d'œuvre peu chère, solidement formée et dotée d'un style graphique différent de celui pratiqué par les dessinateurs états-uniens de l'époque. Leur apport fut si important qu'un critique n'hésitent pas à parler d'« Invasion philippine » (Lent xiv). Dans *75 Years of DC Comics*, une histoire officielle de la compagnie, Paul Levitz insiste sur le style riche et fouillé qui distinguait les artistes philippins, et précise que ceux-ci étaient particulièrement recherchés pour les *comics* de suspense ou de « mystère » (Levitz 482). Alan Moore apporte un complément plus désabusé à ce point de vue :

> At one point they got in a bunch of Filipino artists, [...] people like Alfredo Alcala and Rudy Nebres. They reinvigorated the comics industry, but the American publishers decided that they didn't feel right paying Filipino artists more than they were paying their Filipino help [sic]. So they brought in something called Filipino rates, a special rate that was much lower than they paid

> to the inferior American artists. When they heard that there were artists and writers springing up in England a few years after, they must have thought they could repeat the trick. (Wilson n.p.)

On note par ailleurs que cette pratique existait également dans les années cinquante et soixante au sein du secteur britannique de production, bien que, géographie oblige, les « invasions » d'alors concernassent plutôt des artistes espagnols et italiens. Là encore, le fait d'employer des étrangers permit d'instiller une nouvelle sensibilité graphique dans une industrie autrement assez normative :

> The Europeans' art was notable for its dynamic representation of action and for its pictorial realism (of the sort usually described as « gritty ») in contrast to most British artists. Their ascendancy coincided with the eclipse of historical adventure stories and the emergence of war as the dominant genre of British comics at the turn of the decade. (Chapman 80)

Dans leur *Warren Companion*, David Roach et Jon Cooke décrivent ce qu'ils n'hésitent pas à nommer une « invasion espagnole » (258) : durant les années soixante-dix et quatre-vingt, Warren Publishing, éditeur de magazines noir et blanc non soumis au Comics Code, employa pas moins de 45 artistes espagnols différents (257). Roach et Cooke rappellent également que l'éditeur britannique Fleetway avait lui aussi eu recours au travail de dessinateurs espagnols, notamment pour ce qui est des *comics* de type « romance ». Les auteurs du Warren Companion attribuent le phénomène de l'Invasion espagnole au climat répressif qui règnait dans l'Espagne franquiste, empêchant le développement d'une bande dessinée locale. Ils citent le témoignage de l'artiste espagnol Marcello Miralles :

> The biographies of Spanish comics artists are almost always the same: most are from working class families, and as they say in bullfighting, « a hungry bull is the meanest. » Perhaps this is what leads these kids to get into comics. These artists are self-taught and they usually start working when they are 12 or 13. (Roach et Cooke 258)

Ce trait déterminant de l'Invasion espagnole est largement partagé par les Britanniques qui travaillent pour les États-Unis dans les années quatre-vingt : ils sont en majorité issus de classes sociales modestes (même si leurs situations ne sont pas extrêmes au point de les pousser à travailler aussi jeunes) et partagent un goût pour les formes d'expression populaires comme la bande dessinée.

La grande nouveauté, donc, de cette Invasion britannique, n'est pas tant l'ouverture du secteur aux étrangers que la présence au sein du groupe concerné de scénaristes et non simplement de dessinateurs (même si le facteur linguistique est à prendre en compte dans

le fait que les non-anglophones n'officient pas en tant que scénaristes). Si ces scénaristes se sont illustrés dans des productions éditées chez la plupart des grandes maisons américaines, c'est souvent chez DC Comics qu'ils connurent leur première notoriété, avec des travaux ultérieurement réédités sous le label Vertigo.

D'ailleurs, la spécificité nationale des dessinateurs semble perdre de sa visibilité à partir de la seconde moitié des années quatre-vingt, alors même que celle des scénaristes se maintient. On songe par exemple à l'article de Brandon Rucker datant de décembre 2012 dans lequel celui-ci fait le bilan des créateurs talentueux repérés par Karen Berger : il sépare nettement les scénaristes britanniques (« the British Contingency ») des quelques Américains mentionnés (Brian Azarello et Brian K. Vaughan en l'occurrence), alors que la catégorie des dessinateurs mélange quatre Britanniques, huit États-Uniens (plus un Danois, un Canadien et un Argentin) sans que la question de la nationalité semble particulièrement remarquable.

L'idée d'un label constitué exclusivement de scénaristes britanniques a de quoi surprendre et incite à demander si les auteurs concernés partagent un style, des thèmes, en un mot une école qui permettrait de les ranger ensemble sous une même ligne éditoriale.

C. L'émergence d'un « proto-Vertigo »

Rôle des auteurs issus de l'Invasion

Il est important de préciser que les premiers « envahisseurs » ne sont pas des scénaristes, mais des dessinateurs. Ainsi, l'un des premiers à se réclamer du mouvement est Brian Bolland, qui, interrogé par George Khoury, déclare : « I always felt that I spearheaded the British Invasion, really. » (*True Brit* 54) Bolland explique qu'après une présentation infructueuse à Paul Levitz, son premier contrat pour DC prend forme de façon fortuite : alors que le dessinateur Joe Staton est de passage à son domicile, ce dernier lui propose de réaliser une couverture de *Green Lantern*, la série sur laquelle lui-même travaille. L'éditeur de la série, Jack C. Harris, accepte : c'est donc un dessin de Bolland qui orne *Green Lantern* #127 (Avril 1980) (Plowright 27). Bolland affirme qu'à cette période, les responsables de DC n'étaient même pas certains de la conduite à tenir : « I don't think they'd really considered employing British artists before; they weren't really sure of the logistics of it. » (Khoury,

True Brit 55). Ceci ne prouve pas qu'aucun Britannique n'a précédé Bolland au sein de DC, mais que la pratique était du moins très inhabituelle.

Par la suite, de nombreux dessinateurs se tournent également vers le marché américain. La plupart se distinguent d'ailleurs par un style graphique reconnaissable : Duncan Fegredo (*Shade the Changing Man*, *Enigma*), Dave McKean (*The Sandman* – couvertures), Paul Johnson (*Books of Magic*), Frank Quitely (*The Invisibles*), Brendan McCarthy (*Shade the Changing Man* - couvertures), Mark Buckingham (*The Sandman*, *Shade*, *Fables*), Brian Bolland (*Animal Man* - couvertures) , Kevin O'Neill (*League of Extraordinary Gentemen*), Dave Gibbons (*Watchmen*), Brian Talbot (*The Sandman*, *Camelot 3000*) John Bolton (*Books of Magic*), Glenn Fabry (*Preacher* - couvertures) et d'autres[61] cultivent un style résolument différent de celui qui prévaut dans le *comics* américain, dont l'esthétique est un héritage direct de Jack Kirby – au point que Neil Cohn, par exemple, choisit d'appeler ce langage graphique le « Kirbyan » (Cohn 139).

Pour ce qui est des scénaristes, les premiers Britanniques à décrocher des contrats avec une compagnie américaine (en l'occurrence Pacific Comics) sont en fait Brendan McCarthy et Peter Milligan, qui contribuent à *Vanguard Illustrated Anthology Series* dès 1983 (Parkin 143). À la fin de la même année, Alan Moore commence à écrire pour DC Comics ; cette collaboration aboutit à la publication de *Swamp Thing* (janvier 1984) puis *Watchmen* (septembre 1986).

Cependant, malgré le succès considérable de son travail chez DC, Moore décide en 1986 de mettre un terme à sa collaboration avec la compagnie, dont il estime qu'elle ne traite pas ses créateurs avec suffisamment de considération. L'événement majeur menant à son départ est l'annonce que DC compte mettre en place une classification indicative des œuvres selon le lectorat auquel elles s'adressent, à la façon des « ratings » en place dans l'industrie du cinéma. Pour DC, le problème se posait en ces termes ; certaines de leurs publications s'adressant à un lectorat de plus en plus âgé, il était nécessaire d'indiquer clairement quelle partie de DC Comics proposait d'inoffensives péripéties super-héroïques, et quels titres faisaient intervenir des thèmes susceptibles de heurter la sensibilité des plus jeunes. Le problème ne concernait pas les publications de « luxe » telles *Batman: The Dark Knight Returns*, pour lequel il ne fut jamais été question d'un label car le format et le prix

[61] Parmi les dessinateurs non associés à Vertigo, on songe notamment à Simon Bisley (*Lobo*).

clarifiaient implicitement que ce n'est pas l'argent de poche des écoliers qui est visé. Au contraire, les *comics* mensuels étant toujours perçus par le grand public comme des productions destinées à la jeunesse, les décisionnaires de DC craignaient que des parents non avertis n'achètent pour leurs enfants des fascicules tels que *Swamp Thing*, pour y trouver par exemple un récit d'inceste et de nécromancie[62] – crainte par ailleurs fort compréhensible au sein d'une industrie encore fortement marquée par l'outrage public des années cinquante, dans un contexte où une nouvelle vague de protestation semblait s'élever à l'encontre des *comic books*. À ce sujet, Frank Miller raconte notamment que DC lui avait suggéré des changements sur *Batman Year One* par crainte de la réaction du public après que Jeremy Falwell, influent télévangéliste conservateur, avait dénoncé la série *X-Men* pour son contenu prétendument pornographique (Borax, « Miller » 8). Pour expliquer les vives réactions que suscita l'annonce des *ratings*, Khoury avance l'explication suivante :

> With so many comics creators coming from a countercultural background, it is no surprise that they were suspicious of even the abstract concept of censorship, that they had a specific historical reason for being especially sensitive.... For the ever self-mythologizing comics world, the darkest of days appeared to be returning. (Khoury « Extraordinary Works » 224)

Pour Moore, en tous cas, un tel procédé était inacceptable (Moore, « The Politics and Morality of Ratings and Self-Censorship ») et il quitta la compagnie en 1986. Suite aux protestations des artistes, un compromis fut finalement adopté : le système relativement complexe et coercitif initialement prévu par DC fit place à la mention « suggested for mature readers », qui par la suite figura sur la plupart des couvertures des titres de Vertigo [63].

Moore donne une autre raison pour son départ : en réaction à l'engouement pour *Watchmen*, DC aurait réalisé des badges supposément promotionnels (donc sur lesquels Moore et Gibbons ne pouvaient toucher de droits d'auteur), pour finalement les commercialiser, générant ainsi des revenus supplémentaires pour la compagnie (Johnson n.p.). Ce comportement vint renforcer l'impression de mépris ressentie par Moore, qui se sentait déjà floué par les termes de son contrat. En effet, Moore et Gibbons avaient accepté de céder les droits d'exploitation de leur travail à DC, à la condition que ceux-ci leur

[62] Il s'agit du contenu de l'épisode #29 de *Swamp Thing*, le premier à être publié sans le sceau du Comics Code.

[63] La lettre dans laquelle Kahn annonce cette décision est reproduite dans *The Comics Journal* #117, Newswatch.

seraient rétrocédés quand le livre cesserait d'être édité. Ils ne pouvaient bien sûr pas prévoir le succès monumental de *Watchmen*, lequel est toujours édité à l'heure actuelle, plus de 30 ans après sa parution initiale.

Dès lors, la stratégie de DC consista à organiser le recrutement systématique des jeunes talents ayant fait leurs preuves dans des magazines britanniques (et notamment *2000 AD*). Comme le formule Neil Gaiman : « DC had been pillaging and plundering our shores, and draining the best of the British talent, working for the Yankee dollar. » (O'Donnel 5)

Il est possible de distinguer plusieurs vagues de cette Invasion britannique, qui regroupent les auteurs en différentes catégories en fonction de leur ancienneté (même si parler de plusieurs « générations » serait un abus de langage étant donné les périodes considérées). J'emploierai, avec quelques aménagements, le modèle élaboré par Chris Murray : posant Alan Moore en précurseur, celui-ci oppose la vague de Gaiman, Morrison et Milligan à celle d'Ennis, Ellis, Millar et Carey (Murray, « Airstrip One » 41), avec une scission placée en 1991. Â la fin des années quatre-vingt, Alan Moore (né en 1953 à Northampton), Peter Milligan (né en 1961 à Londres) et l'Écossais Grant Morrison (né en 1960 à Glasgow), ont une carrière florissante en Grande-Bretagne, où ils écrivent notamment pour *2000 AD.* On peut leur adjoindre Jamie Delano (1954), un ami de jeunesse de Moore rencontré à Northampton (Lien-Cooper, n.p.) ; ce dernier a une influence moins cruciale à long terme car la bande dessinée n'est pas son domaine de prédilection et il s'en détourne rapidement au profit de la littérature. Neil Gaiman, également né en 1960 à Portchester, fait partie de la même génération d'auteurs, mais se distingue par la fulgurance de son succès avec *The Sandman* : avant d'être recruté par DC, Gaiman a peu de titres à son actif (*Violent Cases,* avec Dave McKean, paru en 1987 chez Tundra). Il devient un auteur majeur dès le début des années quatre-vingt-dix, mais délaisse peu à peu l'écriture de *comics* au profit d'autres médias comme le roman ou, plus rarement, le feuilleton radio ou télévisé.

Gaiman occupe également une position charnière dans le sens où son travail est déjà marqué par l'influence de ses prédécesseurs et tout particulièrement d'Alan Moore avec qui il entretient une amitié constante depuis leur inscription commune au Sketch Club de Chelsea, qui date d'avant les premières publications de Gaiman (Parkin 74). C'est

d'ailleurs Moore qui enseigna à Gaiman les rudiments de la rédaction de scénario ; ce fait anecdotique est devenu célèbre dans la mesure où les deux auteurs sont célèbres dans le milieu pour écrire des scripts particulièrement prolixes. Ainsi, les scripts de Moore seraient d'une longueur moyenne de 80 pages typographiées pour un épisode standard de 24 pages dessinées ; Gaiman, quant à lui, produit en moyenne 48 pages (Salisbury, *Writers on Comics Scriptwriting* 102). Le travail de Gaiman sur *The Sandman* constitua la première très grande réussite de Vertigo en termes de séries longues et fit à son tour l'objet d'imitations et d'incitations éditoriales. En parallèle, Peter Milligan (ami proche de Grant Morrison) commença sa carrière à la même époque qu'Alan Moore, mais son travail, bien que très représentatif des tendances qui firent la spécificité de Vertigo, connut une notoriété moindre.

Bien qu'Alan Moore ait quitté DC Comics avant la création effective de Vertigo, il reste néanmoins une figure importante pour le label (et pour le monde du *comics* en général). Ayant exploré tous les genres, il est l'un des rares auteurs à avoir fait l'objet d'une monographie critique universitaire (*Comics as performance, Fiction as Scalpel* d'Annalisa Di Liddo). Son influence est si centrale à Vertigo que plusieurs sources s'accordent à indiquer que le label était initialement conçu pour encourager des créations récupérant les « recettes » du Britannique. D'après Moore lui-même :

> After a few years, they decided to try and set up a little « Alan Moore farm » with Karen Berger's Vertigo imprint for DC. All the writers were instructed to « write this like Alan Moore. » [...] I'd say the main effect of my influence in the US has been to unleash a lot of pretentious and posturing comics upon the world. (Wilson n.p.)

Ou, comme le dit de façon lapidaire l'un des animateurs de Barbelith, un forum de fans de Grant Morrison : « *Sandman* is synonymous with Vertigo and *Sandman* is basically "American Gothic" [a *Swamp Thing* storyline] spun out over ten years. » (« Interview with an Umpire » n.p.) Même Morrison, pourtant connu pour l'inimitié profonde qu'il voue à Alan Moore, admet avoir pastiché ses techniques en vue de sa première rencontre avec Karen Berger et l'équipe de DC, précisément parce qu'il avait conscience d'une attente liée à la fois à sa nationalité et à son style d'écriture : « I'd roughed up a kind of *Animal Man* pitch based on *what I presumed they'd expect from a British comic-book writer* [...]. It was me sort of playing with all of [Moore's] transitions and finding that they were clunky and kind of unpleasant. » (Callahan, « Grant Morrison Responds » 243, mes italiques)

On voit bien dans tous ces témoignages le lien direct qui semble unir Moore, son héritier Gaiman, les auteurs britanniques en général, et donc conséquemment le label Vertigo, particulièrement dans ses premières années d'existence. Cette perception colore à la fois l'approche des fans et celle des universitaires : les Britanniques que l'on étudie sont, dans une large mesure, ceux de Vertigo. Des auteurs comme John Wagner, Alan Grant ou Pat Mills, actifs des deux côtés de l'Atlantique et ayant notamment œuvré chez *2000 AD*, sont rarement mis en avant pour leur nationalité, bien qu'ils aient été assimilés à l'Invasion britannique lors des débuts de celle-ci – comme en témoigne une lettre reproduite dans le courrier des lecteurs de *Hellblazer* #7, juillet 1988 : « Dear Karen. This is great. We've got Delano and Ridgway on *Hellblazer*, we've got Wagner and Grant on *Detective*, and we've got Mills and O'Neill (over at Epic) doing *Marshall Law*[64]. The British Invasion is proving to be tremendously worthwhile. »

Cette occurrence de « British Invasion, » prise dans son contexte (notamment avec l'usage de l'aticle défini), montre que le terme en 1988 était déjà une locution reconnaissable pour le lectorat. Il reste difficile de cerner l'origine exacte de l'expression, laquelle a sûrement débuté dans un usage oral avant d'être consignée par écrit. Parmi le corpus consulté pour cette étude, la première occurrence date de 1983, dans un entretien de *Comics Interview* #16 avec Dave Gibbons. Le journaliste Jim Salicrup demande : « Do you think there's a British Invasion? », ce à quoi Gibbons répond : « If there's a British Invasion, it's not from any desire to invade. It's really a pressure from Britain to expel anybody who wants to do comics in a conscientious way. » (Salicrup, «Dave Gibbons» 64)

L'influence de Moore est sensible également chez certains auteurs de la seconde génération, et tout particulièrement chez Warren Ellis qui professe explicitement son admiration pour son prédécesseur, tandis que Mike Carey marche dans les traces de Gaiman – il déclare d'ailleurs « My holy trinity is still Alan Moore, Neil Gaiman and Grant Morrison. I love Moore's “Swamp Thing” [sic] » (Singh « Go to Hell » n.p.), montrant bien le rapport de révérence qui unit les scénaristes les plus jeunes à leurs prédécesseurs. Garth Ennis, né en Irlande du Nord et grand ami d'Ellis (il mentionne « my chum Warren Ellis » dans le courrier des lecteurs de *Preacher* #3 p. 26) développe un style moins directement lié à celui du maître.

[64] L'orthographe correcte de ce titre est *Marshal Law*. L'erreur figure dans l'original.

Ce jeu d'influence entre les uns et les autres est en fait dans une très large mesure un phénomène circulaire. Tous les auteurs se connaissent et se lisent ; Moore, interrogé par Gary Groth pour *The Comics Journal*, indique apprécier le travail de Gaiman, Delano et Ennis (Groth, « Alan Moore Part 1 » 83-84), avant de conclure : « these are all English [sic] people I'm talking about ». On peut donc faire au sujet des auteurs britanniques de Vertigo une remarque analogue à celle de Pierre Bourdieu concernant les tenants de l'Art pour l'Art : ils sont à la fois « liés par des relations d'estime mutuelle et parfois d'amitié » et « très proches par leur trajectoire sociale » (Bourdieu 126-7). Étant liés par de forts rapports d'amitié, certains de ces créateurs en viennent même à s'influencer directement les uns les autres, non seulement à travers leur travail mais même en intervenant directement dans le processus créatif. Ainsi, dans un entretien mené par Cyril Camus, Gaiman déclare « I liked being [Alan's] researcher, back in those pre-internet days. I titled some *Watchmen* chapters, found him the reminiscences of William Withy [sic] Gull, and told him lots of Victorian terms for sex. » (cité dans Camus 383, note de bas de page, la mention [sic] est de Camus)

Outre leurs amitiés et inimitiés, tous ces auteurs ont en commun plusieurs facteurs fondamentaux. On remarque d'abord que le groupe d'auteurs associés à l'Invasion se compose uniquement d'hommes. Il est vrai que les créatrices ne sont pas nombreuses à officier en Grande-Bretagne et que ce déséquilibre se reflète nécessairement dans la proportion d'auteurs travaillant pour l'étranger. Quelques auteures sont néanmoins présentes dès la fondation du label (notamment Ann Nocenti, Rachel Pollack ou Caitlin R. Kiernan). Surtout, de nombreuses femmes sont impliquées dans le développement éditorial de Vertigo : on a vu le rôle fondamental de Karen Berger, mais il ne faut pas négliger celui de Shelly Bond, directrice de la collection entre 2013 et 2016, et surtout de Jenette Kahn, *Publisher* puis *President* de DC Comics entre 1976 et 2002, date à laquelle elle cède sa place à Paul Levitz. Durant sa présidence, Kahn travaille activement à féminiser DC – à son arrivée, on ne compte que deux femmes parmi les 35 employés. Lorsqu'elle quitte l'entreprise, la moitié de l'équipe est féminine (Mason 31' 26'').

Sur le plan technique, les scénaristes opèrent plus ou moins de la même façon – un script typique inclut un découpage de l'action page par page, avec des indications ou suggestions concernant la composition iconique de chaque case, et les paroles des personnages incluses sous forme de dialogue théâtral. Par exemple, le dessinateur Chris Bachalo confirme que Peter Milligan produit des scripts détaillés, qui prennent en charge la mise en page du *comics* (Herding 40). Cette façon de procéder, que l'on appelle « *full*

script » en anglais, s'oppose à la « *Marvel method* », où le scénariste explique l'action au dessinateur puis laisse à ce dernier le soin d'effectuer le découpage et la mise en scène, avant de repasser sur l'ouvrage pour y ajouter les dialogues. Aucun des scénaristes officiant à Vertigo n'emploie la méthode Marvel, excepté Matt Wagner et Ann Nocenti, tous deux états-uniens (Groth, « Vertigo Roundtable » 53) [65]. Dans le cas des Britanniques, cette préférence pour le *full script* s'explique par leur formation à domicile, car le secteur du *comics* au Royaume-Uni n'a jamais adopté la méthode Marvel (Murray 37). En effet, presque tous, toutes générations confondues, ont officié pour *2000 AD*[66], ce qui a sans doute contribué à former leurs habitudes stylistiques. L'utilisation du *full script* s'avère également adaptée aux spécificités géographiques de leur mode de travail : il est bien plus simple d'envoyer outre-Atlantique un script terminé qui ne nécessite pas davantage d'allers-retours.

On voit que selon ce mode de fonctionnement, une plus grande importance créative est laissée au scénariste, qui prend activement part à la narration visuelle (même si le dessinateur est bien sûr libre de suivre ou pas ses conseils). Des auteurs comme Moore ou Morrison ont d'ailleurs tendance à réaliser des petits croquis en amont ou en parallèle de l'écriture du scénario. En effet, plusieurs des auteurs de l'Invasion sont compétents en dessin : Morrison débuta sa carrière en dessinant lui-même ses premières séries, notamment *Gideon Stargrave,* dans un style graphique assez typique du *comics* de super-héros. Il tenta d'intégrer une école d'art mais fut refusé à l'entrée. Au contraire, Moore a un trait plus inspiré du secteur alternatif, visible dans quelques séries comme *Maxwell The Magic Cat,* qu'il dessina pour le *Northampton Post* entre 1971 et 1986 (Carney 1). Gaiman réalise des dessins corrects même s'il n'a jamais dessiné de façon professionnelle, et met parfois ce talent à profit dans les phases préparatoires d'un script. De même, Peter Milligan a fréquenté une école d'art avant de se tourner vers l'écriture (Sheckley, « An Interview with Peter Milligan part 2 » n.p.)

Un autre point commun entre ces différents scénaristes est que nombre d'entre eux poursuivent en parallèle une activité de romancier depuis leurs succès initiaux dans le domaine de la BD. Ainsi, Alan Moore publie en 1996 *Voice of the Fire*, une étude sur la ville

[65] La seule exception à ma connaissance est spécifique au tandem créatif Grant Morrison / Frank Quitely : à la suite de plusieurs collaborations proches, ceux-ci ont fini par adopter une méthode proche de la Marvel Method, où Morrison reprend les dialogues une fois les planches terminées par Quitely. (Khoury, *True Brit* 175)

[66] C'est le cas pour Mike Carey (Singh, « Go to Hell » n.p.) et Andy Diggle (Singh, « Real American Heroes » n.p.). Diggle était également *editor* pour *2000 AD*.

de Northampton à travers les âges, et plus récemment le roman-fleuve *Jerusalem* (2016). On doit à Grant Morrison un ouvrage de non-fiction portant sur le *comics* et intitulé *Supergods*. D'autres se sont tournés plus nettement vers la littérature de genre : Warren Ellis écrit des romans policiers comme *Crooked Little Vein*, *Gun Machine* (best-seller du *New York Times*) et *Dead Pig Collector*. Mike Carey publie son travail de romancier sous le nom de M. R. Carey ; son roman de 2014, *The Girl With All the Gifts*, a bénéficié d'un bon accueil en raison d'un traitement novateur du motif de l'apocalypse zombie et fait l'objet d'une adaptation filmique en 2017 sous le titre *The Last Girl*. Jamie Delano a également abandonné l'écriture de *comics* pour reprendre sa carrière d'écrivain (avec par exemple *Book Thirteen*, publié en 2012 sous le pseudonyme A. W. James). Quant à Gaiman, il est sans doute l'auteur de Vertigo le plus salué pour son travail de romancier : après des débuts en tant que journaliste et écrivain, il œuvre pour la télévision (notamment la série *Dr Who*) et la radio (avec le feuilleton *Neverwhere* adapté par la BBC), pour finalement devenir un auteur de *fantasy* reconnu, dont les nombreux romans (*American Gods, Anansi Boys, The Ocean at the End of the Lane*), couronnés par divers prix littéraires (Hugo, Nebula, Locus), connaissent un succès considérable (*Anansi Boys*, par exemple, était numéro un du palmarès du *New York Times* lors de sa sortie en 2006). Cette attirance pour la prose montre bien que la bande dessinée n'est pas le seul domaine qui intéresse ces auteurs ; certains disent même y être venus un peu par hasard, comme Jamie Delano : « I expected to write novels, I guess. But comic-book writing was the opportunity that presented itself. Although I've learned to love the craft, I have always felt a little awkward with the medium. » (Lien-Cooper n.p.)

On retrouve donc ici un élément que l'on a déjà partiellement évoqué et qui est le rôle somme toute mineur joué par les *comics* dans l'éducation de ces auteurs. On note que leurs pratiques de lecture dans l'enfance sont relativement variées ; Milligan déclare n'avoir jamais fréquenté ce type de publications dans sa jeunesse ; Moore lisait *Beano*, publication typique de la classe ouvrière ; Gaiman abandonna la lecture de *comics* à la fin de l'adolescence pour mieux la redécouvrir à l'âge adulte ; Grant Morrison, quant à lui, conserve une affection toute particulière pour les *comics* de super-héros. Cependant, dans tous les cas, la littérature en général joue une place importante dans le récit qu'ils font de leur formation. Cette spécificité britannique est d'ailleurs revendiquée par Peter Milligan, qui déclare :

> I think the reason that a lot of British authors and writers are doing well in America is that we weren't brought up on comics as much as the Americans. I think that's myself, Grant, Neil, other

> people. I think we read other stuff. We didn't just read comics, we read books as well! [Laughter all around.] I know what you mean, it sounds crazy! Sounds crazy! But it's true. So, I think when we write about something, we're drawing on our own experience which is not just a comic experience. A lot of Americans, even though they're good writers, they're just, like, force-fed comics. And you just know that when they're writing about something, they can't get out, they can't escape from a comic sensibility. (« An interview with Peter Milligan » n.p.)

L'impression qui se dégage de ce portrait préliminaire est donc celle d'auteurs adaptables et dotés de multiples talents, dont le travail dans le champ de la bande dessinée est nourri par une compréhension profonde des mécanismes de la narration, et ce quel que soit le média concerné. Cependant, l'adoption d'un point de vue plus socialement déterministe laisserait à penser que la bande dessinée était peut-être avant tout un moyen pour ces jeunes écrivains issus de familles modestes d'assouvir leur appétit pour la création artistique, tout en ne convoitant pas non plus une activité de romancier classique, qui serait associée à la culture de l'élite et potentiellement considérée comme hors d'atteinte pour les classes populaires. La plupart des scénaristes étudiés sont en effet unis par une origine sociale commune, reflétée tant dans leur trajectoire personnelle que dans leurs opinions politiques. Leur sensibilité est résolument progressiste, tournée vers les démunis et les laissés-pour-compte. L'arrivée au pouvoir de Margaret Thatcher en 1979 (doublée de celle de Reagan aux États-Unis) constitue à ce titre un événement déterminant, récurrent dans leur travail. Tous, bien entendu, ne partagent pas exactement les mêmes sympathies, ni le même degré d'engagement politique : Moore se revendique clairement de la mouvance anarchiste, et ce dès son travail dans *V for Vendett*a en 1982, alors que Morrison se désintéresse de la politique pour embrasser une vision plus mystique du monde.

Le choix de limiter mon investigation au corpus Vertigo implique des restrictions qu'il convient d'expliciter. Ainsi, même s'ils sont rares, certains scénaristes britanniques de premier plan n'ont pas créé de série de grande ampleur au sein de la collection. Le premier groupe d'auteurs concerné est celui formé par Pat Mills, John Wagner et Alan Grant, tous trois nés en 1949 au Royaume-Uni. Ils sont connus pour leur apport considérable à la bande dessinée britannique, notamment dans *2000 AD* (*Judge Dredd, Strontium Dog,* etc.). Cependant, s'ils ont effectivement travaillé pour DC Comics (Wagner est le scénariste de *A History of Violence,* récit en un volume édité par Vertigo, tandis qu'Alan Grant a travaillé

notamment sur le personnage de Batman), ils n'ont toutefois produit aucune série majeure pour le compte de DC / Vertigo, ce qui est la raison de leur absence de cette étude.

Pat Mills, membre fondateur de *2000 AD,* a eu une carrière importante des deux côtés de l'Atlantique. Il s'inscrit dans la première vague de l'Invasion britannique à l'occasion de sa collaboration avec le dessinateur Kevin O'Neill sur *Marshal Law*, série débutée chez Epic Comics en tant que mini-série (six numéros publiés en 1987-1988), mais reprise au fil des ans chez divers éditeurs (notamment Apocalypse et Dark Horse) pour finalement faire l'objet en 2013 d'une édition de luxe chez DC Comics mais pas dans la collection Vertigo.[67]

Bien que *Marshal Law* ne s'inscrive pas dans mon corpus pour des raisons éditoriales, on décèle une forte continuité thématique : le travail de Mills et O'Neill crée un univers futuriste dystopique, San Futuro, qui constitue en fait une façon d'interroger les États-Unis et leurs institutions, à la manière de ce que fera bien plus tard Warren Ellis avec *Transmetropolitan*. C'est également une satire du genre super-héroïque, mettant en scène un personnage violent représentant la loi et l'ordre qui n'est pas sans rappeler le Judge Dredd de *2000 AD* et résonne avec les travaux de déconstruction du super-héros entrepris par Moore et Miller chez DC. La série constitue une pierre importante dans l'édifice des droits des créateurs aux États-Unis, puisque les personnages appartiennent entièrement aux deux artistes qui en ont la paternité intellectuelle. Enfin, le dernier scénariste britannique majeur que le corpus n'intègre pas mais dont il convient néanmoins d'évoquer le rôle est Mark Millar, compatriote et ancien ami de Grant Morrison, avec qui il a notamment collaboré à *Swamp Thing*, avant qu'une querelle ne les sépare[68]. Millar a toute sa place dans le groupe de créateurs du corpus ; cependant, n'ayant pas signé de grands titres pour Vertigo, il se situe tout de même à la marge de l'étude que je me propose de faire.

Les racines britanniques de Vertigo

Après diverses commandes mineures, Moore est repéré par Derek « Dez » Skinn, éditeur britannique issu de Marvel UK où il a supervisé le *revamp* de la série *Captain*

[67] En revanche, l'autre pièce maîtresse de Kevin O'Neill, *The League of Extraordinary Gentlemen* (avec Alan Moore) a, elle, été intégrée au label.

[68] Voir Hiatt, « Death of Comics » n.p.

Britain[69]. En Mars 1982, Dez Skinn lance un magazine d'anthologie particulièrement ambitieux, *Warrior*, qui débute sa parution en mars 1982. Pour lui, Moore lance deux séries qui, outre leur importance dans l'histoire du *comics*, contribuent à poser les bases de Vertigo : *V for Vendetta*, avec David Lloyd, et *Marvelman*[70], avec Garry Leach et Alan Davis.

Les deux séries, commencées en 1982, remettent en question les conventions super-héroïques de l'époque. *Marvelman* est le *revamp* d'un personnage des années cinquante, largement inspiré de *Captain Marvel*[71], qui se transforme en super-héros lorsqu'il prononce le mot magique « kimota » (« atomic » lu phonétiquement à l'envers). La décision de le remettre au goût du jour émane de Dez Skinn, qui a depuis longtemps un penchant pour le travail de Mick Anglo ; fort de son expérience dans le comics *mainstream* depuis son passage chez Marvel UK, Skinn estime qu'il sera plus profitable de relancer un personnage, même relativement peu connu, plutôt que d'en créer un original qui n'aurait de toutes façons aucune chance de profiter de la fidélité du lectorat (Harvey, « Blood and Sapphires » n.p.).

Moore, dont la sensibilité est à l'époque plus proche de l'*underground* que du *comics* de super-héros, décide pour Marvelman d'une approche radicale. Sous sa plume, le personnage central, Mike Moran, découvre que les aventures qu'il croyait avoir vécues, avec tous leurs éléments improbables et juvéniles (et qui faisaient l'objet de la série originale) sont en fait un rêve, une illusion. La force du scénario de Moore est de parvenir à réemployer les situations du récit précédent (celui d'Anglo) tout en adoptant le point de vue d'une lectrice contemporain, laissée sceptique par l'idéalisme naïf du récit.

Il est très probable que Moore ait puisé une part de son inspiration pour Marvelman dans un récit de Harvey Kurtzman, *Superduperman*, publié dans MAD Magazine ; dans cette fameuse parodie de *Superman*, l'alter-héros de Superduperman, Clark Bent, est un jeune homme faible et maladif que l'auteur s'évertue à ridiculiser. Moore

[69] Alan Moore rejoint la série en tant que scénariste en juillet 1982.

[70] *Marvelman* a été réédité aux États-Unis sous le nom de *Miracleman* par Eclipse Comics, pour éviter tout conflit juridique avec la maison d'édition Marvel. Pour des raisons de clarté, j'emploierai le nom original de la série tout au long de ce travail. Marvel a finalement récupéré les droits de publication en 2013.

[71] Il n'est pas question du personnage de Marvel (dont la plus récente incarnation est Carol Danvers) mais de celui qui appartient actuellement à DC Comics, Billy Batson, renommé « Shazam » depuis les années soixante-dix. Ses aventures débutèrent en 1940 chez l'éditeur Fawcett, et il en vint même à faire de l'ombre à Superman. DC Comics intenta donc un procès à Fawcett, menant à l'interruption de la série en 1953, puis au rachat du personnage dans les années soixante-dix.

récupère le potentiel subversif de cette double identité mais en altère la tonalité, passant du comique au pathétique. En effet, le récit de *Marvelman* adopte le point de vue du personnage confronté à sa propre inadéquation ; Mike Moran peut certes se transformer en surhomme, forme sous laquelle il a vingt ans de moins, un esprit plus performant et un physique plus avantageux, mais il a néanmoins de nombreuses failles qui le rattachent à une humanité ordinaire - par exemple, il se sent coupable à l'idée que sa femme gagne plus que lui (*Warrior* #1, n.p.). L'histoire originale de Marvelman période Anglo, telle que le personnage se la rappelle au début du récit, est si ridicule que même sa femme ne peut réprimer un rire lorsqu'il essaie de lui expliquer d'où lui viennent ses capacités exceptionnelles. Elle résume en quelques mots : « an "astro physicist" pops up and tells you the "key harmonic of the universe"... Which just happens to turn you into a muscle-man in a blue leotard? » (*Warrior* #2, n.p.) Le premier arc narratif voit d'ailleurs Micky Moran découvrir la véritable origine de ses pouvoirs (*Warrior* #11, n.p.) : orphelin de guerre, il a fait l'objet de modifications génétiques commanditées par le Royaume-Uni qui souhaitait se douter d'une arme humaine capable de rivaliser avec la bombe atomique. Le mot « kimota » n'est pas une formule magique mais le déclencheur d'un conditionnement hypnotique.

Cette nouvelle façon d'aborder le processus de *revamp* prépare directement le travail de Moore sur *Swamp Thing*. *Marvelman* est fondateur dans la mesure où il permet à Moore de consolider son expérience dans le champ super-héroïque et de trouver son angle d'approche quant aux possibilités de modernisation du genre. Comme on le verra, la série eut également des retentissements importants sur les auteurs qui vinrent après Moore.

*V for Vendetta, l*a seconde série qu'écrit Moore pour *Warrior* avec David Lloyd[72] au dessin, ne traite pas directement de super-héroïsme ; bien que le personnage de V soit doté d'un masque et d'une cape, sa moralité ambiguë le distingue radicalement de personnages de justiciers tels que Superman. L'intrigue de *V for Vendetta* se déroule dans une Angleterre orwellienne : Moore postule en effet que dans un futur proche (1997), le pays a sombré dans le fascisme, entre propagande, raids policiers et surveillance généralisée. Le récit comporte deux personnages principaux, l'énigmatique V, terroriste qui dissimule son visage derrière le masque de Guy Fawkes (en référence à son plan de faire sauter le Parlement), et Evey,

[72] Malgré la notoriété acquise grâce à *V for Vendetta*, Lloyd ne fit jamais carrière pour le marché américain : il fait figure de contre-exemple à la dynamique de l'Invasion britannique.

une jeune femme poussée à la prostitution par la pauvreté, qui devient au terme d'un parcours initiatique la nouvelle incarnation de V, après la mort de celui-ci.

V for Vendetta est une méditation sur le pouvoir, ses manifestations et ses abus, dont le titre subvertit le fameux V for Victory, signe de ralliement des opposants à l'Allemagne Nazie en Europe durant la Seconde Guerre mondiale. La signification originelle de ce signe est plus instructive encore. Son invention est attribuée à Victor de Laveleye, directeur des programmes de BBC Belgique, qui en justifie l'usage ainsi : « the occupier, by seeing this sign, always the same, infinitely repeated, [will] understand that he is surrounded, encircled by an immense crowd of citizens eagerly awaiting his first moment of weakness, watching for his first failure » (« V Campaign » n.p.). Dans *V for Vendetta*, V n'est pas tant un personnage qu'un signe de ralliement, un symbole « infiniment répété » puisqu'à la mort de V, c'est Evey qui endosse son masque et recrute à son tour un jeune garçon vraisemblablement destiné à lui succéder à son tour. V devient le signe de la puissance du peuple[73], à l'affût du premier signe de faiblesse du régime totalitaire. Le récit de Moore repose donc sur des signifiants culturels intimement liés à l'Angleterre : le masque de Guy Fawkes, la signification du 5 novembre, ou encore l'expression « V for Victory » (sans parler de l'importance que revêtent l'architecture londonienne et le plan du métro dans l'histoire) sont autant d'éléments susceptibles de désarçonner un lectorat américain. Moore témoigne à ce sujet : « There are a few people in America who like [*V for Vendetta*]. I thought it might be too British to translate well. Frank Miller liked it, but he had one problem: he didn't know who Guy Fawkes was! » (Lawley 15)

L'ouvrage s'impose donc comme un texte fondateur, une création d'essence britannique (il faudrait plutôt dire anglaise) qui va néanmoins être considérée suffisamment attractive de l'autre côté de l'Atlantique pour que DC Comics décide d'en achever la publication après la disparition de *Warrior*. Chapman insiste d'ailleurs sur l'importance de l'événement :

> It is an indication of the status of British writers in the industry, moreover, that American publishers have been prepared to back comics focusing on British subjects... This would suggest that the Britishness of contemporary comics is not just an indicator of cultural prestige but also carries some economic weight. (Chapman 243)

[73] Ce symbolisme est d'ailleurs rendu plus explicite dans l'adaptation filmique de l'œuvre par James McTeigue (certes désavouée par Moore). Les citoyens assemblés à la fin du récit, qui ont le visage découvert dans le *comics* (*V for Vendetta* #10, p. 24), sont au contraire tous vêtus du costume et du masque de V dans le film.

Cette façon de présenter les choses met en avant la britannicité comme un trait économiquement rentable ; cependant, Chapman ne définit pas explicitement le terme. Est-ce que la « britannicité des *comics* contemporains » se résume au fait de « traiter de sujets britanniques » ? Il me semble que l'on gagne à définir le travail des scénaristes du corpus comme une négociation entre des motifs typiquement britanniques (Guy Fawkes, le Parlement, voire Shakespeare) et des problèmes de société qui, au fond, coïncident largement avec les préoccupations d'un lectorat états-unien. *V for Vendetta* interroge les modes de résistance face à un régime dictatorial, la résilience de l'être humain et la puissance de la culture face à l'ignorance. Rien de tout cela n'est étranger à l'aire états-unienne, de sorte que les icônes de britannicité qui parsèment le récit ne sont pas un frein à la compréhension. Si elles semblent dépaysantes, c'est pour mieux renvoyer à la lecrice l'image de sa propre société. En d'autres termes, même si *V for Vendetta* est écrit comme une dystopie temporelle (l'Angleterre est projetée dans un futur alternatif), l'œuvre peut être lue aussi comme une dystopie spatiale, où les États-Unis seraient situés dans un ailleurs qui serait la Grande-Bretagne.

À travers le travail préliminaire de Moore dans *Warrior*, on voit s'esquisser deux tendances qui influenceront durablement les auteurs de l'Invasion britannique : d'une part, *Marvelman* est une méditation sur la figure du super-héros et les conséquences psychologiques de son inscription dans le monde réel ; d'autre part, *V for Vendetta* met en avant la possibilité pour le peuple en général de s'ériger en héros, tout en explorant sous couvert de fiction les réels problèmes sociaux d'une époque – deux notions sur lesquelles il faudra se pencher dans la suite de ce travail.

Selon Moore, *V for Vendetta* est l'ancêtre direct de ce qu'il accomplit par la suite avec *Watchmen* : une dénonciation des politiques conservatrices et une mise en garde contre le pouvoir, transposées dans un monde fictionnel – dystopie futuriste pour *V for Vendetta*, présent alternatif pour *Watchmen*. L'autre différence repose bien entendu sur l'aire géographique concernée, puisque *Watchmen* est aussi intrinsèquement américain que *V for Vendetta* est anglais. Ce que raconte la trajectoire de Moore, c'est la politisation de la bande dessinée *mainstream via* un transfert transatlantique lui-même rendu possible par les nombreuses analogies entre la politique de Margaret Thatcher et celle de Ronald Reagan. Moore inaugure ici une tendance suivie par la grande majorité des auteurs de l'Invasion, fondée sur une relecture critique du mythe américain. Cette dimension est visible par

exemple dans la glose que produit Moore au sujet de l'une des images les plus iconiques de *Watchmen*, le badge *smiley* jaune taché de sang : « *Watchmen* is a moral and political story with superheroes. [...] Also, since the badge is a symbol of innocence, and since superheroes have also represented a certain naiveté and innocence, you have a sense of lost or bloodied innocence, the end of this idea of truth, justice and the American way. » (Sharett 14)

Un auteur en particulier réagit intensément au travail de Moore sur *Marvelman* : il s'agit de Grant Morrison, qui ambitionnait d'ailleurs de prendre la relève sur la série et fit parvenir à Dez Skinn un projet de scénario pour *Marvelman*. Moore éconduisit Morrison et désigna à la place Neil Gaiman comme successeur[74]. Malgré des tensions personnelles entre les deux hommes, le travail de Moore constitue un fondement net du travail de Morrison.

En août 1987, Morrison débute dans *2000 AD* une série dans laquelle il explore la question du super-héroïsme, tout en posant les premiers jalons de son propre travail : *Zenith*. Le personnage central, Robert McDowell, est une pop-star au caractère nonchalant et superficiel, qui emploie ses pouvoirs non pas pour défendre ses contemporains, mais pour faire grimper les ventes de ses albums. Ce qui est en jeu, c'est encore une fois la mise en question des conventions super-héroïques, non pas sur le mode pathétique (comme *Marvelman* ou *Watchmen*), mais plutôt sur celui de la fantaisie et de l'humour – cette tendance est d'ailleurs visible aussi dans le travail de Peter Milligan, qui, avec Brendan McCarthy au dessin, crée pour l'anthologie *Strange Days* (Eclipse Comics) le personnage de Paradax, un super-héros singulièrement peu préoccupé par le sort du monde.

Zenith introduisit certaines figures récurrentes dans le travail de Morrison qui constituent sa marque de fabrique au sein de Vertigo : on y trouve ainsi un shaman à l'apparence psychédélique tout droit issu des années soixante (St John, alias Mandala, qui présente des similitudes avec plusieurs personnages de *The Invisibles*) ou des ennemis venus d'un autre monde pour envahir la Terre, empruntés aux Grands Anciens de H. P. Lovecraft (*Zenith* #2, p. 4), que l'on retrouve dans *Doom Patrol* et *The Invisibles*.

[74] Cet incident marque le début de la légendaire inimitié entre Morrison et Moore, le premier prétendant avoir reçu une lettre de son aîné incluant la phrase « I don't want this to sound like the softly hissed sounds of a mafia henchman, but back off » (Meaney, *Talking with Gods* 22'22''-22:'27''), tandis que Moore soutient n'avoir jamais envoyé une telle lettre : « Grant Morrison's colourful account of the threatening letter which he purported to have received from me on the subject is entirely the invention of someone whose desperate need for attention is evidently bottomless. » (Ó Méalóid n.p.)

Je ne développerai pas davantage l'importance du rôle des magazines britanniques comme précurseurs de ce qui se joue ensuite à Vertigo ; je souhaite seulement résumer en reprenant deux idées centrales pour cette étude. D'abord, *2000 AD* et sa publication jumelle *Future Shocks* publient les premiers travaux de la majorité des auteurs de la période proto-Vertigo : Alan Moore, Grant Morrison, mais aussi Neil Gaiman, Grant Morrison et Peter Milligan débutent tous dans les pages de ce magazine. Ensuite, si j'ai insisté sur l'importance de *Warrior* et de *2000 AD* dans l'industrie britannique, il ne faut pas pour autant réduire à ces deux titres un phénomène dont l'étendue est plus vaste, même si les titres concernés échouent parfois à se maintenir. On peut par exemple citer le magazine *Trident*, anthologie publiée par l'éditeur du même nom, et dont le premier numéro (août 1989) comportait des travaux de Neil Gaiman, Eddie Campbell et Grant Morrison.

Un corpus en évolution

On remarque également la capacité de Vertigo à « absorber », au fil des années, des titres initialement publiés par d'autres labels ou maisons d'édition. Dans certains cas, cette absorption résulte de la dissolution du label initial : le cas le plus fameux est celui de *Transmetropolitan*, série que Warren Ellis débuta chez Helix, un label de DC Comics consacré exclusivement à la science-fiction et créé en 1998. *Transmetropolitan*, seul titre rescapé après la disparition d'Helix, fut rattaché à Vertigo à compter du #13 (septembre 1998). Ce cas de figure, où la série change d'éditeur en cours de parution, est à distinguer des rééditions réalisées par Vertigo au fil du temps : *A History of Violence*, comme on l'a vu plus haut, a été associé au label après la fin de sa parution.

Dans certains cas, ces rééditions peuvent avoir des origines inattendues. C'est notamment le cas pour la série *Promethea* d'Alan Moore et plus largement pour l'ensemble des titres initialement publiés dans la collection America's Best Comics (ABC) créée par Moore en 1999 et hébergée par le label Wildstorm d'Image Comics (voir p. 129). En 1998, suite au succès considérable rencontré par Image Comics, Jim Lee, qui dirigeait alors Wildstorm, décida de quitter ses responsabilités trop chronophages et de revendre Wildstorm, avec toutes les séries éditées par le label (notamment *WildC.A.T.S.*, *Stormwatch* et la ligne ABC). L'acquéreur n'était autre que DC Comics. Ce dernier permit à Wildstorm de continuer en tant que label autonome (non rattaché au reste de l'univers DC) jusqu'en décembre 2010, date à laquelle le label fut finalement dissous suite à l'échec commercial des crossovers *Armageddon* et *World's End* (Rucker n.p.). Les séries de Moore furent intégrées à

Vertigo, de sorte que les rééditions de *League of Extraordinary Gentlemen*, *Promethea*, *Top 10* et *Tom Strong* portent à présent le logo du label. Il est d'ailleurs cocasse de voir que Les Daniels, écrivant l'histoire officielle de DC Comics, évoque l'épisode avec une pudeur caractéristique : « Moore had experienced some difficulties in dealing with DC over the years, but through the medium of Wildstorm, a compromise was achieved that provided an outlet for some of Moore's most interesting work. » (Daniels 259)

Cette progressive accrétion de titres au sein du label prouve qu'il existe, dans l'instance décisionnelle comme au sein du public, une perception claire de l'identité de Vertigo : certaines séries s'y intègrent, d'autres en sont exclues. Certaines préoccupations, de même que certains auteurs, sont perçus comme « typiques » : Moore est un « auteur Vertigo » (comme en témoigne l'intégration des séries ABC) bien que, paradoxalement, il n'ait jamais rien écrit à l'attention de ce label et se montre même critique de la ligne éditoriale adoptée suite à son départ. Sans *Watchmen et Swamp Thing*, il n'y aurait sans doute pas eu de Vertigo, ce qui place l'ensemble des productions sous le patronage involontaire de Moore, renforçant l'hypothèse d'une britannicité du label et de la présence d'une école stylistique britannique en son sein.

Au cours de cette première partie, j'ai présenté les spécificités liées à l'étude universitaire de la bande dessinée, en consacrant une attention particulière au contexte transatlantique dans lequel s'insère l'objet de mon étude. J'ai effectué les précisions méthodologiques nécessaires et ai replacé Vertigo dans son contexte socio-historique, après avoir dressé un panorama de l'industrie culturelle dans laquelle le label s'insère. Je me propose donc, dans une seconde partie, de passer à une histoire culturelle spécifiquement centrée sur le label, qui retrace son développement, de 1983 (période proto-Vertigo, pour reprendre une expression employée par Karen Berger en entretien, dans Duarte, n.p.) à 2013, date du départ de Karen Berger.

Deuxième partie :
Naissance et évolution d'une collection

I. Perspective diachronique

« They were all keen for writers to be themselves [short pause]. As long as you were exactly like Alan Moore. »

Peter Milligan (Hasted 19)

Cette partie, organisée selon une structure chronologique, retrace les événements qui mènent à l'émergence au cours des années quatre-vingt de plusieurs titres scénarisés par des Britanniques au sein de DC Comics – ceux-là même qui se verront apposer le label Vertigo en 1993 et serviront de base à l'esthétique du label. La figure centrale de cette opération éditoriale est Karen Berger, responsable des relations avec la Grande-Bretagne, rédactrice des séries proto-Vertigo jusqu'en 1993 puis directrice du label durant les vingt premières années de son existence. Je montrerai que les séries de la première moitié de l'existence de Vertigo ont un impact majeur tant sur les créateurs extérieurs au label que sur la façon dont ce dernier évolue au fil du temps. Si le label s'efforce dès sa création de se forger une identité distincte de celle du *mainstream*, il connaît d'importantes évolutions au cours de la période, au point que les séries les plus récentes expriment une certaine lassitude vis-à-vis des spécificités qui précisément avaient rendu Vertigo reconnaissable durant les années quatre-vingt-dix.

A. 1983-1993 : La période proto-Vertigo

Prédécesseurs de Vertigo : Piranha et Paradox

Le label Vertigo, qui fédère en 1993 six séries mensuelles en cours de publication, s'inscrit dans la continuité d'expérimentations éditoriales menées par DC et ses concurrents ; ainsi, les collections Epic (1982), Piranha Press (1989) et Paradox Press (1993) constituent différentes tentatives de pour la fondation d'unités éditoriales semi-indépendantes au sein du Big Two. Une comparaison entre Vertigo et ses prédécesseurs permet donc de mieux comprendre ce qui fait le succès du premier.

La création de Vertigo en 1993 est fréquemment présentée comme une étape importante dans la reconnaissance des droits des auteurs de bande dessinée ; le label protège ses créateurs, les encourage à développer des projets dont ils détiendront la paternité intellectuelle (*creator-owned*), défend leur liberté d'expression, etc. Pourtant, lors

de sa naissance en 1993, DC Comics n'est ni le premier ni le seul éditeur *mainstream* à tabler sur la politique du « creator-owned ». Epic, créé en 1982 par Marvel, combine tous les éléments que l'on attribue fréquemment à Vertigo comme si ce dernier en était l'initiateur : reconnaissance de la paternité des créateurs, absence du logo de la maison-mère sur la couverture, distribution *via* le *direct market* permettant d'éviter toute validation par la commission du Comics Code, et qualité d'impression supérieure à celle des *comic books* de la ligne principale, évoquant un produit luxueux. Epic a plus de dix ans d'avance sur Vertigo ; il précède de sept ans Piranha Press (DC), lui-même prédécesseur de Vertigo, dont les contrats sont d'ailleurs loin d'apporter aux créateurs les garanties en vigueur chez Epic. On pourra se référer aux propos de Steve McManus dans *Comics Interview* : « as far as I understand it the Epic deal lets the contributor retain the copyrights, whereas at DC it's 80/20 [...] 80 % in favor of DC » (Kraft et Mather 30). Par ailleurs, dès 1986, la fondation de la maison d'édition Dark Horse, qui entend rompre avec les pratiques en vigueur chez ses deux principaux concurrents, offre également aux créateurs de conserver la propriété intellectuelle de leur travail. Ce qui distingue DC de ses divers rivaux et qui fait par la suite la force de Vertigo, c'est donc moins son supposé progressisme en termes de contrats et de droits d'auteur que son attention soutenue à la créativité de la nouvelle bande dessinée britannique, laquelle sut développer un discours distinctif propre à mettre en avant ces avancées.

Avant Vertigo, DC créa en 1989 un label semi-autonome nommé Piranha Press, destiné à accueillir des titres n'appartenant pas au genre super-héroïque et qui seraient donc peu à leur place dans l'univers DC. Piranha Press était le fruit des efforts de Mark Nevelow et ses productions ne portaient pas le sigle de DC sur leur couverture (spécificité reprise lors de la création de Vertigo). Comme l'explique en 1988 Dick Giordano, alors vice-président de la compagnie :

> What we hope to do in Piranha Press, really, and the major difference, is, to be able to publish things, publish ideas, stories, properties, that would confuse people if it had a DC bullet on it. When you see a DC bullet on a comic book, you pretty much have an expectation that it's going to be heroic fantasy, that at least one of the characters is going to either look funny or wear a funny suit. [...] What we're hoping to do is have a forum for people who have ideas that probably aren't publishable elsewhere, but should be published in the comics form to prove that comic books can present ideas in a new and interesting way. (Groth, « Dick Giordano Interview » 80)

Piranha est souvent décrit comme le premier label issu de DC Comics à offrir aux créateurs la propriété de leur œuvre (voir notamment Hugues à ce sujet). La réalité était plus complexe : un long article consacré à Piranha dans la section Newswatch du *Comics Journal* affirme clairement : « One thing Piranha isn't offering is creator's ownership. » (Moore, « The Politics of Ratings » 13) Plus précisément, dans un entretien de 1991, Chester Brown explique : « Piranha's only a half-step in the right direction. They're not offering creators full ownership of their work. The best creators have too much self-respect to sign the Piranha contract. » (Brown 84)

Dans les thématiques traitées par Piranha autant que dans la réalisation graphique, l'influence des *comics* dits « alternatifs » est palpable : il s'agit de récits « pour adultes », dont beaucoup traitent de problèmes sociaux complexes. Cependant, les ventes de Piranha sont décevantes, et lorsque Mark Nevelow quitte le label deux ans en 1991, son successeur Andy Helfer tente de s'orienter vers des publications plus rentables commercialement ; Piranha change alors de nom pour devenir Paradox Press. Contrairement à Vertigo, qui bénéficie déjà de la notoriété de ses séries-phares, Paradox publie peu. Le label est long à se mettre en place ; bien que sa fondation officielle date de 1993, il en est encore à ses premiers balbutiements début 1995, quand Andy Helfer écrit à l'attention des lecteurs·trices de Vertigo :

> Two years ago, Vertigo was formed to expand the audience for comics with stories that mixed suspense with the supernatural, based on the hunch that these books would reach sophisticated, mature readers. That proved to be correct. Now, with the introduction of Paradox Press, we're prepared to expand our audience yet again. [...] Paradox, like Vertigo, is dedicated to reinvigorating comics by diversifying the kinds of material available in comic shops. The two imprints will move in different directions, to be sure. (*Shade* #26 p. 56)

Le texte de Helfer reprend divers arguments phare de la constitution de Vertigo ; il insiste sur les possibilités de la bande dessinée et sur l'importance d'une audience adulte (« mature », comme dans « mature readers », l'avertissement qui figure sur tous les fascicules de Vertigo) et sophistiquée (comme dans « sophisticated suspense », le sous-titre bien connu de *Swamp Thing* durant la période Alan Moore). Helfer promet à Paradox une destinée différente de celle de Vertigo, mais peine à définir une ligne éditoriale spécifique : il entend se concentrer sur le genre policier et sur des récits de fiction « inclassables » qui « parlent de la condition humaine ». La présence d'une série non-fictionnelle, les « big books » (des ouvrages d'anecdotes illustrées) laisse à penser que le signe distinctif de

Paradox devait être son orientation plus réaliste, moins axée sur la *fantasy* et sur l'utilisation de personnages super-héroïques.

Pour autant, l'accueil réservé à Paradox est notoirement plus mitigé que celui de Vertigo : ses titres, peu nombreux[75] pour un label ayant existé jusqu'en 2001, ne connaissent aucune réelle notoriété, à l'exception près de quelques ouvrages comme *A History of Violence*, thriller brutal scénarisé par Matt Wagner réédité par Vertigo lors de la dissolution de Paradox, avant d'être adapté au cinéma par David Cronenberg en 2005. La comparaison entre Vertigo et Piranha/Paradox confirme la position intermédiaire du label analysée plus haut : son succès repose sur la possibilité d'insuffler une certaine créativité typique du *comics* indépendant, développant ainsi une image de lieu d'innovation favorable aux artistes, tout en conservant en fait la plupart des pratiques du *mainstream* (usage de personnages déjà connus, recours ironique aux poncifs de la narration super-héroïque), lesquelles garantissent d'ailleurs son succès commercial. Cet équilibre stratégique porte ses fruits dans les années quatre-vingt-dix et Vertigo marque durablement le paysage de la bande dessinée américaine, incarnant pendant plus de deux décennies le pôle d'innovation au sein de DC Comics.

Un dernier label éditorial joue un rôle important dans la fondation de Vertigo ; il s'agit de Touchmark, collection avortée qui devait initialement constituer la branche « mature readers » de Disney Comics. Le projet initial se forme en 1991 sous la houlette d'Art Young, ancien éditeur de DC où il avait travaillé avec Karen Berger sur *Hellblazer*, *The Sandman* et *Animal Man* entre 1988 et 1990, avant de prendre la responsabilité de la *série Doom Patrol* en 1990-1991. Le projet Touchmark rassemble plusieurs grands noms de l'époque, comme en témoigne une affiche promotionnelle distribuée lors du San Diego Comic Con de 1991 (Torres Garcia)[76]. On remarque que nombre des auteurs de Touchmark sont issus de l'Invasion britannique, ou étroitement associés à celle-ci.

---

[75] En plus de la série des « Big Book of » (une quinzaine de titres), Paradox publia *Understanding Comics* et *Reinventing Comics* de Scott McCloud, la série *Road to Perdition* de Max Allan Collins et Richard Piers Rayner, le manga *Gon* de Masahi Tanaka et une dizaine de *one-shots* parmi lesquels *Stuck Rubber Baby* de Howard Cruise et *A History of Violence* de Matt Vagner et Vince Locke.

[76] Les créateurs cités sont Paul Johnson, John Wagner, John J. Muth, Jamie Hewlett, John Van Fleet, Garry Leach, J. M. DeMatteis, Steve Yeowell, Richard Piers Rayner, George Pratt, Alan Grant, Duncan Fegredo, Brendan McCarthy, Sam Kieth, John Bolton, Kent Williams, Jamie Delano, Kelley Jones, Peter Milligan, Simon Bisley, Grant Morrison et Brian Bolland.

Cependant, en 1992, le projet ambitieux de Disney Comics se heurta à des ventes décevantes, ce qui conduit à l'annulation pure et simple de Touchmark. Art Young fut alors rapatrié chez DC avec quatre des mini-séries initialement développées pour Touchmark : *Mercy* de J.M. De Matteis et Paul Johnson, *Shadows Fall* de John Ney Rieber et John Van Fleet, mais surtout *Sebastian O.* de Grant Morrison et *Enigma* de Peter Milligan. L'opération permit à Berger de constituer pour le lancement de Vertigo un ensemble de titres conséquent, qui contribua à forger son identité propre.

Renforcement des échanges entre Grande-Bretagne et États-Unis

Dès le début des années quatre-vingt, DC développe un réseau de relations professionnelles avec les auteurs de *2000 AD* et d'autres magazines du Royaume-Uni. Ainsi, avant d'endosser le rôle de directrice de Vertigo en1993, Karen Berger était spécialement préposée aux relations américano-britanniques (« British liaison »), ce qui en faisait une interlocutrice privilégiée. Par ailleurs, les voyages d'affaires de DC en Grande-Bretagne incluaient non seulement Berger, mais également Dick Giordano et Jenette Kahn elle-même, signe manifeste de l'importance accordée au recrutement outre-Atlantique. En 1993, la fondation de Vertigo coïncide avec l'établissement d'une antenne permanente de DC Comics à Londres, tenue par Art Young. Son rôle tel qu'il est décrit dans *On The Ledge*, l'éditorial de Vertigo, suggère d'ailleurs une continuité directe avec les responsabilités précédemment endossées par Berger : « we act as DC's British liaison, search for new talent, and, of course, edit books » (Young n.p.).

Pour les Britanniques, être recruté par DC finit par devenir une sorte de « parcours typique », dans les traces de ceux qui ont posé les premiers jalons de l'Invasion britannique. On peut d'ailleurs se reporter au témoignage de Brian Hitch, dessinateur de *comics* anglais :

> The accepted route in those days was of course to go and work for 2000 AD and then hopefully get discovered by DC, like Dave Gibbons, Steve Parkhouse, Alan Moore, Alan Davis, [...] Kevin O'Neill. All of these chaps DC came over *en masse* to recruit. I remember that in the early 80's, just seeing all these people I knew from British comics suddenly showing up in American publications getting quite a kick seeing them doing real comics. Super-heroes. (Khoury, *True Brit* 112)

La fascination qu'exerce pour Hitch l'industrie états-unienne, berceau de ce qu'il appelle la « vraie bande dessinée » (c'est-à-dire les *comics* de super-héros) est à ranger parmi les facteurs favorisants de l'Invasion. En effet, pour la première vague des auteurs de l'Invasion (que ceux-ci soient scénaristes ou dessinateurs), le prestige associé au *comics*

américain est un facteur déterminant dans l'attractivité de DC Comics. Grant Morrison dit par exemple : « I was coming out at the same time as Alan Moore, Peter Milligan, and Bryan Talbot. And everyone was kind of primed — all these British guys had grown up reading American comics and were so primed to get in. » (Gunn n.p.)

L'attention toute particulière qu'accorde DC aux créateurs britanniques est la conséquence directe du dynamisme de la production locale depuis le début des années quatre-vingt. L'essor de magazines de bande dessinée innovants comme *Warrior* ou *2000 AD* attire l'attention des responsables de DC, dont Berger rappelle qu'ils étaient très au fait de la production britannique :

> [Len Wein] and Paul Levitz were [reading the British magazines at the time]. And Dick Giordano and Joe Orlando as well. They had been going over to England for a couple of years meeting with British talent there, informally. [...] So they went there fairly early on. And Jenette Kahn as well. Before I started recruiting British talent, Jenette was there laying the foundation. (Carpenter 468)

Swamp Thing, titre précurseur de l'Invasion

C'est dans ce contexte qu'en 1983, Len Wein contacte Moore, qu'il connaît *via* les magazines britanniques, pour lui offrir de reprendre *Saga of the Swamp Thing*, série qui n'est à l'époque qu'un titre de second plan : « At the time it was just on the verge of cancellation, selling 17,000 copies and you can't do comics beneath that level. » (Parkin 145) À l'heure actuelle, cette série bénéficie d'une visibilité relativement basse dans le domaine universitaire, éclipsée d'une part par le succès planétaire de *Watchmen* et d'autre part par une erreur de stratégie commerciale[77]. Elle fut cependant fondatrice à bien des égards. D'abord, elle fit connaître le nom de Moore au public américain qui, exception faite des professionnels et des fans les plus investis, lisait assez peu la presse de *comics* britannique - même si Skinn rapporte que 10 000 exemplaires de *Warrior*, soit un quart du tirage total, étaient envoyés aux États-Unis (Chapman 230). Cette étape est significative car avant Moore, c'était généralement les dessinateurs qui suscitaient l'intérêt des fans ; au contraire,

[77] C'est Bissette qui livre l'explication en entretien : « They [DC] couldn't license the character. They'd already sold the character out to Michael Uslan, who produced [the films] *Swamp Thing* and *The Return Of Swamp Thing*, and until that license was restored to DC, they couldn't even put out a poster. That's why nothing was done with our artwork all those years. » (Dahlen n.p.) L'impossibilité de créer un engouement plus grand via le *merchandising* a sans doute joué un rôle dans la minimisation de la place de *Swamp Thing* dans la mémoire collective.

avec *Swamp Thing*, Steven Bissette témoigne : « for the first time, a writer became the key figure on a comic book. » (Borax, « Bissette » 44)

Swamp Thing permit à Moore d'entamer une réflexion sur le genre super-héroïque qu'il mena ensuite à son terme dans *Watchmen,* pierre angulaire du courant révisionniste qui marqua l'entrée dans une nouvelle ère pour ce type de récit. À ce propos, Brian Singer fait une remarque d'importance :

> [Roger] Sabin traces the origins of the revisionist superhero to Frank Miller's work on Daredevil for Marvel Comics and Alan Moore's reinvention of Swamp Thing for DC Comics, both in the early 1980s. But the revisionist impulse was if anything more prevalent in Britain, where it surfaced in other genres, generally science fiction comics, as early as the 1970s. (Singer 28)

En d'autres termes, les changements majeurs qui touchent le genre super-héroïque aux États-Unis en 1983-1986 sont directement liés à l'arrivée de Moore et plus largement aux différences qui existent entre leurs cultures populaires respectives.

Swamp Thing contribue également à donner leur forme à l'ensemble de titres de l'ère « proto-Vertigo ». Neil Gaiman, par exemple, explique que c'est cette série qui l'a conduit à reprendre la lecture de *comics* qu'il avait abandonnée à l'adolescence (Groth, « An Interview » 58). Sur le plan stylistique, la filiation de *Swamp Thing* à *The Sandman* est claire : par exemple, dans *The Art of Neil Gaiman*, Hayley Campbell et Audrey Niffenegger remarquent « He [Gaiman] built the beginning of *Sandman* using Alan Moore's *Swamp Thing* arc 'American Gothic' as his model : they are all short stories except for the last three. » (Campbell et Niffenegger 106) La série se distingue par son ambition formelle, tant sur le plan narratif qu'au niveau du graphisme. D'ailleurs, Moore et Bissette espéraient initialement la voir publier sur papier Baxter pour le *direct market* (Heintjes et Thompson 12).

Swamp Thing permet aussi de remettre sur le devant de la scène le genre de l'horreur et le graphisme qui s'y rattache, proposant ainsi une alternative au super-héroïsme. Enfin, la série constitue un cas d'école en ce qui concerne la collaboration des créateurs puisque Moore, Bissette et Totleben travaillent de concert à un océan de distance et échangent régulièrement des idées. L'éloignement de Moore le conduit à rédiger des scripts épistolaires denses et détaillés qui participent également à cette intimité créative. Au sujet de la collaboration étroite entre scénariste et dessinateurs, Bissette raconte que l'introduction du personnage de John Constantine fit suite à sa décision, avec John Totleben,

de dessiner le chanteur Sting dans les arrière-plans, simplement parce qu'ils aimaient le groupe *The Police*. Les deux dessinateurs insistèrent ensuite pour que leur créature devienne un personnage important (Dahlen n.p.), avec le succès que l'on sait.

Enfin, *Swamp Thing* marque les débuts de Karen Berger en tant qu'éditrice sur une série de premier plan[78] ; son engagement en faveur de la qualité des publications est régulièrement salué par ses collaborateurs, même lorsque ceux-ci ont, comme le dessinateur Rick Veitch, des propos très tranchés sur le reste de l'industrie. Veitch rappelle par exemple que Berger est la seule éditrice qui lui ait offert la possibilité d'apporter des corrections de dernière minute aux planches, ce qui permit de réajuster le ton de certains dialogues ou scènes (Pinkham n.p.). Car c'est bien de Berger qu'émane l'impulsion première pour ce que doit être Vertigo ; dans les années qui suivent, elle supervise le lancement de nombreuses séries descendant plus ou moins directement de *Swamp Thing*, imprimant ainsi à la collection une part de sa spécificité. Elle a à cœur que ces titres lui plaisent et encourage la prise de distance vis-à-vis du paradigme super-héroïque. Sous sa direction, les *revamps* d'*Animal Man*, *The Sandman*, the *Doom Patrol* et *Shade* empruntent des sentiers nouveaux, tandis que *Hellblazer*, titre intégralement dédié à l'horreur et à la *fantasy*, s'ancre dans la Grande-Bretagne contemporaine, ce qui permet par la suite aux auteurs britanniques familiers de ce contexte de faire leurs armes dans les pages de ce titre.

The Sandman (1989-1996), clé de voûte du label

Il faut revenir à l'importance fondamentale de *The Sandman*, série qui bénéficie d'un succès commercial soutenu dans un contexte particulièrement difficile pour DC Comics. À la fin des années quatre-vingt, malgré le maintien de certains titres phares tels *Batman*, c'est Marvel qui édite la quasi-totalité des titres les plus vendeurs. Dans ce contexte, l'arrivée de *The Sandman* constitue une bonne nouvelle : « *Sandman* #1 did about 89,000, which for the time was incredibly good. » (Groth, « Bring me a Dream » 71) Surtout, ce succès se maintient durant l'effondrement de l'industrie à partir de 1993, faisant de *The Sandman* l'emblème des ambitions de renouveau affichées par Vertigo. Gaiman résume ainsi l'impact de la crise :

> You know, I brag about the fact that *Sandman*, by its end, was outselling Batman and Superman. But the way that we were outselling Batman and Superman was 'cause our readership simply

[78] Elle a déjà travaillé sur *Amethyst, Princess of Genworld*, ainsi que quelques titres mineurs.

> stayed level. [...] We'd never sold the *Sandman* as things you don't open the bag on. [...] Which meant that, as everybody else started collapsing... None of our readers went away. So suddenly we were selling 100,000 before, [and] we were down at, like, number 60 [on Diamond Distributor's list of 100 best-selling comics] and suddenly we look round, and we're at number 8... and we're still selling 100,000. (Baker 28)

Le récit qu'offre Gaiman est celui d'un succès phénoménal, en forme de triomphe sur les stratégies mercantilistes en vigueur. Pourtant, si l'on se penche sur les chiffres disponibles sur la période, le succès semble être d'assez courte durée. Il est exact que le numéro 75 de *The Sandman* publié en janvier 1996, est classé cinquième des ventes par l'entreprise de distribution aux détaillants Diamond Comics (qui à l'époque ne distribue pas Marvel), tandis que *Batman* est au rang 7 et *Superman* au rang 9 ; mais cette situation est exceptionnelle car les derniers numéros de séries connues se vendent toujours davantage. À titre de comparaison, en novembre 1995, *Sandman* #74 est certes classé à une honnête onzième place, mais néanmoins derrière *Batman, Superman, Action Comics, Superman: The man of Steel* et *Adventures of Superman*. Ce constat se répète sur l'ensemble de l'année 1995.

The Sandman fut donc un titre très populaire mais il ne constitua pas à lui seul le salut de DC Comics ; ses 100 000 copies mensuelles ne rivalisent pas avec les quelques 6 millions d'exemplaires vendus lors de la « mort » de Superman en 1993 (Daniels 220)[79]. Son succès fut néanmoins suffisant pour encourager la prise de risque en direction d'autres titres non-super-héroïques supervisés par Berger, et donc conduire à la création de Vertigo ; jusque là, les séries « for mature readers » peinaient à trouver leur public, à l'instar de *Doom Patrol* qui malgré son statut de série « culte » ne pouvait être considéré comme un *best-seller*. Comme en témoigne l'éditeur Tom Peyer : « It was right on the border of respectable sales, either just above or just below. » (Hansom n.p.)

Pour comprendre ce qui fait de *The Sandman* un phénomène culturel d'ampleur, il faut se pencher non pas sur les ventes mensuelles mais sur les ventes à long terme. D'après Gaiman, à la fin des années deux mille les ventes de TPBs se maintiennent entre 1 000 et 2 000 unités par tome et par trimestre (Baker 29). Comme *Watchmen*, *The Sandman* est donc perpétuellement réédité et stocké par les libraires (à la fois généralistes et spécialisées), une situation qui fait de ces titres des classiques plus pérennes que de nombreux TPBs de super-

[79] La mort de Superman fut bien entendu suivie de sa résurrection, quelques temps plus tard.

héros *mainstream* et qui constituent encore à l'heure actuelle un véritable fonds de commerce pour Vertigo.

L'histoire éditoriale de The *Sandman* met en lumière un autre aspect, celui de la propriété intellectuelle et des contrats afférents. Le titre ouvrit la voie pour une génération de titres *creator-owned* dont les droits appartiennent à l'auteur et non à l'éditeur. Sous le régime du *creator-owned*, on distingue deux sources de revenu ; les auteurs sont d'abord payés à la page, puis touchent des droits d'auteur (royalties) sur les exemplaires vendus. Cependant, la propriété intellectuelle des ouvrages est partagée entre les deux. Cependant, le contrat initial de Gaiman en 1988 était bien un arrangement du type « work-made-for-hire » ; c'est au vu du succès rencontré par le titre qu'une renégociation eut lieu, aboutissant à un partage des droits d'auteur. Il témoigne : « DC gave me more *Sandman* than I had in the beginning, [...] giving me a creator's share in *Sandman* of the characters that I genuinely did not have in my original contract. » (Groth, « An Interview » 80)

Ce changement de politique de la part de DC Comics s'inscrit dans un contecte de revendication de la part des créateurs qui s'engagent dans la lutte pour une meilleure considération des droits des artistes[80]. Il suffit de comparer la situation de Gaiman dans les années quatre-vingt-dix avec le récit fait par Moore au sujet des contrats de *Watchmen* (1986) : « It was the first contract that I'd ever seen – and I believe that it was a relatively rare event for a contract to actually exist in the comics business. Most of the time, people just signed away all their rights on the back of their invoice voucher. » (Amacker n.p.) La dégradation des relations entre DC et Alan Moore qui se solda par le départ de ce dernier fut une perte considérable pour DC. On peut légitimement supposer que l'épisode initia une prise de conscience et que Gaiman bénéficie début quatre-vingt-dix de son statut de successeur potentiel de Moore.

Le remaniement contractuel dont bénéficie Gaiman a une autre conséquence : fort de son nouveau statut, il obtient de DC l'autorisation de décider du terme de la série, privilège de taille dans un contexte où l'éditeur peut habituellement décider d'interrompre la parution d'un titre si les ventes ne décollent pas, ou au contraire de changer de scénariste

[80] Un exemple parmi d'autres serait celui du « Creator's Bill of Rights » proposé par Scott McCloud, qui formule une liste de demandes relatives au statut des créateurs, à commencer par « The right to full ownership of what we create » (reproduit en 1990 dans « What are Creators' Rights? » 65)

si la série possède un potentiel commercial important. Le fait que Gaiman achève *The Sandman* en 1996 témoigne de la reconnaissance de son statut d'*auteur* de la série, statut qui précisément avait été refusé à Moore (puisque même si son travail sur *Swamp Thing* est reconnu comme l'un des temps forts de la série, celle-ci a bien été prolongée par le travail d'autres scénaristes).

Gaiman inaugure donc une ère où, chez Vertigo, un scénariste et sa série forment une unité et où, même si les responsables éditoriaux restent responsables de la validation et de l'éventuelle annulation d'une série, la question de l'achèvement du récit revient à son auteur. Tous les titres qui suivent (excepté *Lucifer*, qui appartient à DC Comics) se conforment à ce schéma. Vertigo, qui dès sa création se donnait pour mission d'offrir aux artistes une plus grande liberté créative, poursuit sa démarche en libérant les scénaristes des contraintes inhérentes au travail sur une série partagée et en leur permettant de disposer de leurs personnages et de leurs récits. À partir de là, de nombreuses séries sont publiées par Vertigo sous régime « *creator-owned* », c'est-à-dire que les personnages appartiennent à leur(s) créateur(s) et non à la maison d'édition. Pour autant, le label continue de publier également des récits dont les personnages appartiennent à DC – c'est d'ailleurs une source de revenus stables pour le label. Ce n'est qu'en 2010 que, suite à la restructuration de DC, Vertigo se voit retirer toutes les séries qui ne sont pas *creator-owned*.

Cette évolution contractuelle reflète une modification de la façon dont sont perçus les rôles du scénariste et du / de la dessinateur·trice : il ne s'agit plus de simples exécutants, mais bien de collaborateurs qui partagent la paternité de l'œuvre. Ce changement est intrinsèquement lié aux modifications qui s'opèrent sur le plan générique : Vertigo s'éloigne du paradigme super-héroïque, axé sur la célébrité du personnage, où les créateurs·trices ne sont que des exécutants, pour rejoindre des modes narratifs plus libres, fondés sur le renouvellement des récits. L'identité des auteurs devient un facteur central dans la décision d'acquérir ou pas un titre. Ainsi, on voit combien des changements pratiques, relatifs aux contrats des auteurs, ont un impact direct sur la teneur poétique de la production qui en résulte.

B. 1993-2003 : Dans l'ombre de Neil Gaiman

The Sandman et ses dérivés

À sa création en 1993, Vertigo est synonyme de qualité, d'originalité et de créativité, notamment avec le succès continu de *The Sandman*, qui figure dans les meilleures ventes de DC Comics chaque fois que sort un épisode mensuel et devient rapidement l'emblème du projet Vertigo, mêlant tonalité adulte, approche subversive de la tradition super-héroïque et intérêt pour l'intertexte culturel anglo-saxon. Les années quatre-vingt-dix représentent l'âge d'or du label qui, s'il vient à peine de débuter, bénéficie déjà de la notoriété acquise par ses séries phares et fait rapidement des émules chez ses concurrents. Comme le rappelle Julia Round, Dark Horse lance en 1993 le label Legends, que Steve White définit comme : « really high-powered comics creators doing this Vertigo-style imprint » (cité dans Round, *From Comic Book* 12).

Au début des années quatre-vingt-dix, le nom et l'imaginaire de Gaiman constituent donc la pierre angulaire de l'univers de Vertigo, comme en témoignent les nombreuses productions dérivées qui exploitent sa notoriété. Dans son sillage, on trouve les *comics* « The Sandman Presents », des mensuels traitant des personnages secondaires du récit dans des mini-séries en trois ou quatre numéros : le plus fameux est *The Sandman Presents* : *Lucifer, The Morningstar Option, de* Mike Carey (mars – mai 1999), qui servit de test avant le lancement de la série longue du même nom. Il en existe beaucoup d'autres, parfois consacrés à des personnages anecdotiques, tels *Petrefax* (Mike Carey, Mars – juin 2000), *The Corinthian* (Darko Macan, décembre 2001 – février 2002), *Merv Pumpkinhead* (3 numéros par Bill Willingham 2000), *Bast* (3 numéros par Caitlin R. Kiernan, mars – mai 2003), *The Furies* (2 numéros par Mike Carey, 2002), *The Dead Boy Detectives* (Ed Brubaker, août - décembre 2001) et deux séries sur la sorcière Thessaly, toutes deux scénarisées par Bill Wilingham : *The Thessaliad* (mars-juin 2002) et *Witch for Hire* (avril – juillet 2004). Cet intérêt pour des personnages très secondaires est dû majoritairement au fait que les contrats négociés par Gaiman lui réservent un droit de regard sur d'éventuelles publications faisant intervenir les personnages centraux de l'intrigue de *The Sandman* : ainsi, Dream, Death et les autres protagonistes principaux ne peuvent apparaître que si l'auteur donne son accord direct, ou bien entendu si c'est lui-même qui officie au scénario (comme c'est le cas pour les mini-séries sur Death, *The High Cost of Living* (mars-mai 1993) et *The Time of*

Your Life (avril-juin 1996, soit une publication qui suit immédiatement le dernier numéro de *The Sandman*).

De même, trois mois seulement après la fin de la série principale, Vertigo lance un *spin-off* de *The Sandman*, *The Dreaming*, dont le premier numéro est daté de juin 1996. Tout est fait pour présenter *The Dreaming* comme le successeur naturel de l'œuvre de Gaiman : comme cette dernière, il est édité par Alisa Kwitney ; la couverture réalisée par Todd Klein rappelle nettement son travail plastique mixte sur *The Sandman* ; il emploie le motif du cadre et figure un personnage bien connu des lecteurs·trices fidèles (Goldie la gargouille) ; la police irrégulière du logo est une référence à celle qui était employée pour le titre de la série principale, confirmant que « The Dreaming » est une référence directe au royaume des rêves imaginé par Gaiman.

On remarque également que le deuxième titre en termes de ventes sur la période 1995-1996 (hors mini-séries) est *Books of Magic*, titre fondé sur la mini-série du même nom scénarisée par Gaiman en 1990-1991, à l'époque du succès initial de *The Sandman*. Enfin, il faut mentionner l'existence de la série *Sandman Mystery Theater* (1995-1998) qui, si elle n'a rien à voir avec l'univers créé par Gaiman, bénéficie sans aucun doute de la notoriété acquise par *The Sandman*. L'homonymie est en fait due à la genèse du personnage, déjà évoquée plus haut : le premier Sandman dont DC Comics publie les aventures dans les années cinquante était un détective sans super-pouvoirs employant un gaz hypnotique. *Sandman Mystery Theater* est une version moderne de cette première incarnation, dans une ambiance qui évoque le film noir.

À partir de 2000, Mike Carey et Peter Gross lancent *Lucifer*, série consacrée au Diable initialement apparu dans *The Sandman*, qui vit dans le monde des mortels après avoir abandonné ses responsabilités en enfer. Là encore, Carey traite l'univers créé par Gaiman avec une très grande révérence, parsemant son récit de références plus ou moins directes à l'œuvre de celui-ci. Cette stratégie fondée sur l'intertextualité est délibérée et sans doute encouragée par l'ensemble de la communauté créative (notamment par les rédacteurs·trices), au point qu'elle se manifeste même sur le plan de la structure de la série ; *Lucifer*, comme *The Sandman*, compte 75 épisodes. Le numéro 50 est, dans les deux cas, dessiné par P. Craig Russell. La résolution de l'intrigue a lieu dans le numéro 70 (mort de Morpheus dans *The Sandman*, divinisation d'Elaine dans *Lucifer*), tandis que les cinq derniers épisodes sont consacrés à l'explicitation de divers points d'intrigue supplémentaires sous forme de récits relativement indépendants.

Ce jeu sur la nostalgie des lecteurs·trices vis-à-vis de *The Sandman* atteint son paroxysme dans le dernier numéro de Lucifer (*Lucifer* #75 19-23), dans lesquelles Carey et Gross réécrivent le récit de l'arc narratif « Season of Mists » en adaptant les planches initialement réalisées par J.H. Williams (*Sandman* #23 14-20). Ces planches peuvent êtres lues comme un texte exemplaire témoignant du processus de circulation à l'œuvre entre les deux séries. En effet, dans un premier temps, l'impression créée est celui d'une simple « copie » de l'original : la première page de *Lucifer* #75, en plus de l'habituelle mention « Based on characters created by Gaiman, Keith and Dringenberg » proclame également « Special thanks to Neil Gaiman for the dialogue on pages 19-23 », suggérant une reprise *verbatim*. Les pages en question adaptent en effet la conversation entre Dream et Lucifer, tout en reprenant divers éléments iconiques comme la clé des enfers ou le rocher sur lequel Lucifer s'assied. Cette séquence analeptique est placée dans un cadre qui en souligne l'aspect mémorable, presque iconique au sens religieux du terme.

Mais si l'on place la séquence de Carey en regard de celle de Gaiman, plusieurs différences sont visibles. D'abord, de nombreuses coupes sont apparentes dans le dialogue, ce qui produit des pages moins bavardes que leur original. Ensuite, il est assez net que le canal visuel raconte tout bonnement une histoire différente ; dans les deux

Figure 2 : Le départ de Lucifer - *Sandman* #23 p. 17

Figure 3 : Le départ de Lucifer - *Lucifer* #75 p. 20

cas, Lucifer est occupé à fermer les diverses portes des enfers, mais les lieux parcourus changent du tout au tout (et pas seulement en raison des différences entre les styles graphiques des deux dessinateurs). Dans le dessin de Gross, on distingue une porte en haut d'un escalier, une haute grille de fer ouvragée, une trappe dans le sol et une grande porte ornée d'une spirale, tandis que celui de J. H. Williams III présente une salle de torture, des piliers faits de chair, un portillon et un bureau de chef d'entreprise. Les lieux associés à l'Enfer, qui dans *The Sandman* suggéraient un récit d'horreur urbaine, deviennent dans *Lucifer* le reflet de l'environnement hautement symbolique dans lequel évoluent les personnages.

Carey parvient donc à s'approprier le récit, mêlant aux personnages déjà existants ses propres protagonistes. Il prolonge la réflexion sur des thèmes chers à Gaiman tels que la mythologie, la religion et l'importance de la capacité fictionnelle de l'être humain. On note également certains emprunts structurels ; Lucifer, comme Dream, n'est pas le seul centre gravitationnel du récit. D'autres personnages comme Mazikeen, Elaine Belloc, ou diverses

créatures issues d'univers parallèles recèlent tout autant d'intérêt narratif. Le concept initial est un support sur lequel viennent se greffer d'innombrables récits secondaires.

The Invisibles (1994-2000)

En parallèle du succès de *The Sandman* et de ses dérivés, une autre tendance se dessine au sein de Vertigo, incarnée notamment par le travail de Grant Morrison. Fort de la notoriété acquise avec *Animal Man* et *Doom Patrol*, ainsi que des ventes excellentes du recueil *Arkham Asylum* réalisé avec Dave McKean, Morrison se lance dans une série entièrement nouvelle, *The Invisibles* (1995-2000). Cette série obéit au modèle commercial du « creator-owned », contrairement à ses précédentes grandes séries. Au niveau graphique, *The Invisibles* suit le modèle de *The Sandman*, avec un illustrateur différent pour chaque arc narratif (voire plusieurs illustrateurs dans le même numéro, comme c'est le cas à la fin de la série, pour les numéros 4, 3 et 2, les fascicules étant publiés en ordre inverse). Cependant, comme on va le voir, la série incarne aussi une bifurcation par rapport au modèle dominant.

The Invisibles se caractérise par une histoire éditoriale complexe, organisée en trois périodes distinctes (souvent nommées volumes 1, 2 et 3, indépendamment du découpage des volumes reliés, qui sont au nombre de sept)[81]. Cette publication chaotique est en partie due aux ventes relativement basses de la série, malgré la fascination qu'elle suscite auprès d'un petit nombre d'aficionados·as et son influence sur la culture populaire[82].

The Invisibles constitue un tournant important dans la carrière de Morrison ; après s'être concentré, dans ses travaux précédents, sur des figures super-héroïques dont il donnait à voir les failles, la banalité ou simplement l'étrangeté, il livre ici les aventures d'un groupe de combattants charismatiques qui luttent pour la libération de l'humanité *via* des moyens physiques et magiques. La magie des *Invisibles*, cependant, est une magie résolument moderne telle que la conçoit Morrison lui-même (débarrassée de la tonalité gothique qui la caractérisait dans *The Sandman*).

---

[81] Pour une vision d'ensemble des dates de publication, on se reportera à la bibliographie détaillée de cette étude.

[82] The Invisibles est notamment l'une des sources d'inspiration des Wachowski pour leur film *The Matrix* (1999). Les emprunts sont esthétiques (héros rebelles vêtus de cuir) mais aussi scénaristiques, puisque les deux récits reposent sur le postulat que le monde dans lequel nous vivons est une illusion orchestrée par des antagonistes non-humains et qu'il est possible d'accéder au monde réel pour combattre leur influence. Morrison déclare « I was told by people on the set that *Invisibles* books were passed around for visual reference. » (Hiatt« Psychedelic Superhero » n.p.)

Parler *de The Invisibles* implique nécessairement de faire un détour par la biographie de Morrison dans la mesure où l'auteur envisage le récit comme un pont entre réalité et fiction, un objet magique destiné à infléchir le cours de sa propre vie et celle de ses lecteurs·trices. Après un voyage autour du monde qui le laisse profondément changé[83], Morrison réinvente sa *persona* d'auteur : crâne rasé, lunettes, vêtements ajustés et élégants sont autant de traits qui composent sa nouvelle apparence publique et qu'il prête également à l'un des personnages centraux de l'intrigue, King Mob (voir infra). *The Invisibles* combine donc les croyances ésotériques de Morrison avec une esthétique résolument novatrice pour lui. Les personnages sont jeunes, attirants et dangereux, souvent sexuellement ambigus ; de la même façon que les personnages de *The Sandman* résonnaient avec les préoccupations du mouvement gothique, *The Invisibles* s'adresse à une frange particulière de la jeunesse de son temps.

Il est vrai que les premiers épisodes présentent une ressemblance marquée avec *The Sandman*, notamment l'arc *Arcadia* (*Invisibles* #5-7), qui fait intervenir Byron et Shelley (permettant de nombreuses références au romantisme et à leurs trajectoires personnelles), la Révolution française (comme dans *Sandman* #29, « Thermidor »), un tueur sadique (qui rappelle The Corinthian) et une femme rousse très désorientée (qui ressemble beaucoup à Delirium dans l'arc *Brief Lives*). Cette impression est renforcée par la présence de Jill Thompson au dessin, laquelle s'est illustrée quelques années plus tôt dans *The Sandman, d'abord* pour « Thermidor » puis pour *Brief Lives*. Cependant, cette fois, l'intertexte gaimanien ne semble pas attirer le lectorat ; Morrison indique que les ventes chutent durant *Arcadia* (Meaney, « Our Sentence is Up » 294).

Esthétiquement, une scission nette sépare le vol. 1 du vol. 2, dessiné par Phil Jimenez puis Steve Yeowell, qui adopte les principes de ce que l'on appelle parfois le *comics* « widescreen » : des récits à grand spectacle, regorgeant de scènes impressionnantes et inspirées par l'esthétique des films à grand spectacle plus que par celle de la littérature. Le passage à des dessinateurs au style plus léché et glamour (Phil Jimenez, Chris Weston) facilite également cette transition, au point que Morrison a appelé *Invisibles* vol. 2 « The Hollywood version » (Hasted, « Back from the Dead » 126).

[83] On ne s'attardera pas sur les détails de son récit d'enlèvement extraterrestre et sur ses nombreuses pratiques occultes, qui ont déjà fait l'objet d'une couverture médiatique extensive, notamment par Patrick Meaney dans *Our Sentence is Up*.

Bien que des thèmes constitutifs de Vertigo restent d'actualité dans *The Invisibles*, comme la limite entre fiction et réalité ou la dimension magique du langage, ce tournant dans la carrière de Morrison est aussi un tournant pour le label, dont l'esthétique se modifie peu à peu sous l'effet d'un rejet progressif des valeurs esthétiques jadis prônées par Moore et Gaiman : une ambiance sombre héritée des récits d'horreur, une prévalence du dialogue sur l'action et plus largement une abondance de personnages négatifs, malheureux ou traumatisés. Comme l'écrit Carpenter : « By the mid-'90s, a new narrative was developing about the history of comics, and it wasn't very complimentary about the revolutionary changes that had been taking place. » (335) Bien que *The Invisibles* soit l'héritier direct des changements initiés à la fin des années quatre-vingt, il propose une tonalité plus positive, active, jubilatoire. Ce changement se retrouve également à travers le succès d'autres séries comme *Preacher* et *Transmetropolitan*.

Preacher (1995-2000)

Après la fin de la parution de *The Sandman*, c'est la série *Preacher*, de Garth Ennis et Steve Dillon, qui devient le plus gros atout de Vertigo, avec des ventes certes plus modestes (estimées à environ 40 000 exemplaires mensuels, selon l'année considérée) mais néanmoins suffisantes pour entretenir la réputation du label. Taylor Pithers, auteur du blog BD Weekly Crisis, estime même que c'est *Preacher* et non *The Sandman* qui incarne la spécificité de Vertigo : « *Preacher* was the book that made people actually sit up and take notice of the imprint as a whole and actually brought a lot of people either into or back into comics. » (Pithers n.p.)

Après un bref laps de temps passé à travailler pour des anthologies britanniques, Garth Ennis est recruté par DC Comics et se voit initialement proposer de travailler sur *Dr Fate* (Hasted, « Garth Ennis » 55) ; cependant, contrairement à ses prédécesseurs, il n'est pas enthousiaste à l'idée de proposer un *revamp* de personnage super-héroïque et se reporte plutôt sur la série *Hellblazer*, pour laquelle il collabore avec Steve Dillon enntre 1991 et 1994 (*Hellblazer* #41-83), et qui peut à bien des égards être vue comme la préfiguration de *Preacher*, qui débute en 1995 :

> Constantine was the only character I could have done anything with. It had the added advantage that I didn't have to do a twisted take on what had been a normal, everyday character, because this wasn't an everyday character. It was a bloke who lived in contemporary London and did contemporary London things. It was extremely unusual for comics. (Hasted, « Garth Ennis » 55)

Preacher diffère de *The Sandman* par de nombreux aspects (notamment sa tonalité, prompte au grotesque et à l'excès). Cependant, les deux séries partagent aussi certaines de leurs thématiques, comme l'importance de l'imagerie gothique (vampires, légendes) et de la religion sous toutes ses formes, l'attention portée aux relations entre les personnes ou tout simplement un goût affirmé du bizarre. Au-delà de ces coïncidences, Ennis hérite surtout de la liberté de ton lentement acquise par Gaiman. Lorsque *Preacher* fait ses débuts (le premier épisode est daté d'avril 1995), DC Comics a compris l'intérêt de s'adresser à un public différent de celui qui consomme traditionnellement les récits de super-héros et s'oriente vers les (jeunes) adultes.

La décision de laisser à Ennis la gestion du courrier des lecteurs et une tribune de deux pages dans le premier numéro montre bien qu'il s'agit d'utiliser les talents d'Ennis pour la fantaisie et la provocation afin de fidéliser le lectorat typique de Vertigo, friand de transgressions. Cependant, dans son adresse aux lecteur·trices à la fin de *Preacher* #1, Ennis fait plus que cela ; il inscrit profondément sa série dans la continuité de l'entreprise éditoriale Vertigo, tout en insistant sur son profil atypique. Il écrit par exemple : « In other words, what we've done with *Preacher* is to use Vertigo's creative freedom to whip us a tasty brew of sex, violence and swearing (remember to swear – it makes you sound grown-up) ». (*Preacher* #1 p. 42) L'idée selon laquelle Vertigo est un espace de liberté pour les auteurs est l'un des arguments phares mis en avant par le label. Cette liberté, comme on l'a vu, s'étend progressivement au début des années quatre-vingt-dix dans les trois champs mentionnés ; sexe, violence, grossièreté. Jusque là, le discours d'Ennis est en parfaite adéquation avec l'identité Vertigo. C'est sa remarque suivante qui s'en éloigne ; bien qu'il s'agisse avant tout d'une boutade, la parenthèse peut se lire comme une remise en cause de la « maturité » réelle des lecteurs·trices du label. On l'a vu, les processus de modification de l'industrie ayant lieu à la fin des années quatre-vingt reposent sur l'idée que la bande dessinée s'adresse à présent aux adultes. Ennis, en interpellant la lectrice pour lui suggérer de jurer, implique justement que son public (et par extension son travail) n'est peut-être pas aussi « adulte » que le discours officiel le prétend. En filigrane, il insiste aussi sur l'absurdité de considérer la capacité à jurer comme une marque de passage à l'âge adulte. Pour Ennis, il ne s'agira pas de prétendre à une quelconque respectabilité, mais simplement de divertir, de raconter une histoire, ou plus prosaïquement de s'amuser. Il enfonce le clou quelques paragraphes plus bas :

> Artery-rupturing angst, belief-buggering boundary smashing, ichtyological internal monologues and a pulsepounding plethora of postmodern purple prose. And red-hot Vertigo conversation action the way you demanded it… Actually, *Preacher* has none of those things. This is not really your typical Vertigo title at all. (Preacher #1 p. 42)

Cette fois, ce n'est pas tant l'identité générale de Vertigo qui est en question que les habitudes stylistiques de ses prédécesseurs (métafiction, introspection, citation). Le lexique soutenu (« ichtyological », « plethora ») rappelle celui de Moore ; l'usage d'adjectifs épithètes renvoie aux allitérations bien connues de Stan Lee, permettant d'ironiser sur l'excitation intense provoquée par l'utilisation du monologue intérieur et de la métafiction. Ennis, à sa façon, partage les doutes que l'on a évoqués plus haut au sujet de Grant Morrison et *The Invisibles* : pour ces auteurs, l'esthétique de *Swamp Thing* et *The Sandman* est à présent galvaudée. Les créateurs de cette seconde phase d'Invasion britannique (sauf, on l'a vu, Mike Carey) font le choix de la rupture, imaginant des récits plus tournés vers l'action, l'humour et le déroulement d'une intrigue captivante. Ils en conservent la liberté de ton, mais l'exploitent sous l'angle de la provocation plutôt que sous celui du drame.

Transmetropolitan (1997-2002)

Transmetropolitan, œuvre du scénariste Warren Ellis et du dessinateur Darick Robertson, débute son existence chez Helix, label de DC Comics dédié à la science-fiction. À la disparition de celui-ci, *Transmetropolitan* est rapatrié chez Vertigo à compter du numéro 13 (septembre 1998). La série est donc la seule de cette génération à ne pas avoir été pensée initialement pour le label ; il est vrai que si Vertigo est coutumier des récits de genre (horreur, fantastique, policier), la science-fiction ne fait pas réellement partie de son registre privilégié. De façon intéressante, ce genre est bien plus en vogue sur le marché britannique, où la plupart des auteurs du corpus ont débuté leur carrière en travaillant pour *2000 AD* ou *Future Shocks*, deux magazines dédiés à la science-fiction. Au contraire, l'échec de Helix aux États-Unis montre bien que ce genre ne jouit pas de la même reconnaissance outre-Atlantique – Brett Williams parle même d'un genre « de niche » (*Shot in the Face* 4).

Transmetropolitan, seul rescapé du label, connaît une hausse des ventes lors de son arrivée chez Vertigo, passant de 13 600 à 15 000 exemplaires (Durrell n.p.), ce qui marque l'adéquation entre le contenu du titre et les attentes des lecteurs·trices de Vertigo. Cependant, ces chiffres, qui correspondent aux ventes des fascicules mensuels, accusent rapidement une baisse, non pas parce que la série ne plaît pas, mais parce que le lectorat se

reporte massivement sur les rééditions reliées. Ainsi, *Transmetropolitan* devient, selon Paul Levitz, la première série à modifier le schéma commercial standard : bien que la série ne génère pas de bénéfices *via* la publication mensuelle, elle devient plus que rentable si l'on y ajoute les revenus liés aux ventes de TPBs (Levitz, « a conversation » n.p.).

La série se démarque en effet par son humour grinçant, son inventivité, mais aussi sa dimension politique et satirique. Les événements se déroulent dans un futur dystopique et se centrent autour du personnage de Spider Jerusalem, journaliste exubérant, imprévisible et décidé à faire œuvre de justice sociale par tous les moyens à sa disposition. Contrairement à des figures relativement passives comme Dream ou Alec Holland, Spider se distingue par sa promptitude à agir. Flanqué de ses deux assistantes, il est l'attraction principale de *Transmetropolitan*, ce qui constitue également une réaction au principe narratif de *The Sandman* où le protagoniste éponyme disparaît fréquemment au profit de personnages secondaires, subterfuge permettant à Gaiman de raconter un nombre virtuellement infini d'histoires. Comme Ennis avec *Preacher*, Ellis s'attache au contraire à étoffer le récit principal d'un personnage dont les aventures suffisent à alimenter la narration, suggérant un paradigme narratif différent de celui qui prédominait auparavant chez Vertigo. Contre les figures d'écrivains et d'artistes omniprésentes dans les séries du début de la décennie, Ellis propose un journaliste ; son activité d'écriture est à visée sociale, ancrée dans le réel (aussi surprenant que ce dernier puisse paraître dans le futur alternatif de *Transmetropolitan*).

Sur la période 1993-2003, on observe donc une modification du modèle narratif dominant : contre les récits très narrativisés et introspectifs de *The Sandman* ou *Shade, The Changing Man*, les séries ultérieures proposent de revenir à un modèle de récit fondé sur l'action, l'humour grotesque et un rythme plus trépidant que contemplatif. *Preacher* s'impose ainsi comme la nouvelle figure de proue d'un label pour qui la transgression est devenue une marque de fabrique. Cependant, cette première décennie s'achève avec le déclin de Vertigo. À partir de là, les séries, même si elles se multiplient, perdent inexorablement des lecteurs·trices. S'il se trouve par la suite d'autres titres pour réaliser des ventes très honorables, comme en témoigne le récent succès de *Fables*, il semble que le label ait dans une large mesure perdu de sa singularité.

C. 2003-2013 : Une trajectoire incertaine

Durant la seconde moitié de son existence, pris entre les changements statutaires imposés par DC Comics et le départ de ses têtes pensantes, Vertigo perd peu à peu de son prestige ; les ventes globales chutent et le label doit faire face à la concurrence nouvelle d'éditeurs proposant des contrats plus avantageux.

Les Britanniques chez Vertigo au cours du temps

Après le dixième anniversaire du label, la présence britannique au sein du label diminue fortement : alors que durant les premières années d'existence de Vertigo la proportion de Britanniques travaillant sur des séries longues est d'environ 75 %, ce chiffre tombe en-dessous des 20 % entre 2007 et 2011 (voir annexe 4). Peu de nouveaux scénaristes arrivent de Grande-Bretagne pour rejoindre le marché américain, tandis que l'arrière-garde de l'Invasion abandonne petit à petit le label : Moore fonde ABC Comics en 1999 ; Gaiman quitte le monde de la bande dessinée après la fin de *The Sandman* pour poursuivre sa carrière de romancier ; quant à Morrison, il se consacre de plus en plus largement à sa carrière *mainstream* (il travaille notamment pour DC sur la *Justice League of America*, puis sur *All-Star Superman* à partir de 2005). Bien qu'il écrive encore sporadiquement pour Vertigo (la série *The Filth* en 2002-2003, les mini-séries *We3*, *Seaguy* et *Vimanarama* en 2004, puis *Joe The Barbarian* en 2010-2011), la partie la plus importante de cette production est derrière lui. Ellis poursuit son travail avec Wildstorm (Image) pour *The Authority* et *Planetary*, en parallèle de travaux divers sur des super-héros établis. De même, Ennis se tourne vers d'autres éditeurs, par exemple pour *The Boys*, récupéré par Dynamite Entertainment après quelques numéros publiés chez DC, lequel trouvait les super-héros dépravés du titre peu en accord avec sa ligne éditoriale. Enfin, Jamie Delano ralentit nettement sa production de scripts pour poursuivre d'autres projets d'écriture.

Dans la seconde moitié de l'existence du label, seuls trois scénaristes britanniques continuent d'officier sur des séries longues ; le premier est Mike Carey, qui achève en 2006 sa série co-créée avec Gary Groth, *Lucifer,* série dérivée de *The Sandman*. L'année 2006 marque aussi la fin de la série The *Losers* commencée en 2003 par Andy Diggle, autre scénariste britannique nouvellement arrivé sur le marché américain, où il débute, comme d'autres, par un bref contrat sur *Hellblazer* destiné à le faire connaître du public (« I had done an issue of *Hellblazer*, but that was purely, Will Dennis said to me, to give me some

kind of profile in the States », Sunu n.p.). Diggle ne précise pas de quels numéros il s'agit ; il semble probable au vu des dates mentionnées qu'il soit en fait question du spin-off *Hellblazer Special : Lady Constantine* publié entre janvier et avril 2003, quelques mois avant le début de *The Losers* – même si Diggle a par la suite officié sur des numéros individuels de *Hellblazer* (*Hellblazer* #230-249, de mai 2007 à décembre 2008).

Contrairement à une série comme *Lucifer*, *The Losers* a peu en commun avec l'école stylistique britannique initiée par Moore et Gaiman ; l'intrigue, qui concerne un groupe d'anciens militaires embarqués dans une mission périlleuse, est ancrée dans la tradition des récits de guerre et servie par le dessin brut et anguleux de Jock. Le récit doit donc davantage aux récits noirs réalistes qui caractérisent la veine américaine de Vertigo (par exemple *100 Bullets* et *DMZ*). Pour autant, *The Losers* échoue à créer l'engouement : la série, autorisée par Berger à continuer jusqu'à son terme naturel malgré des ventes très faibles (Sunu n.p.), ne trouve pas réellement son public.

Entre 2006 et 2008 paraît le travail du dernier auteur de cette étude, Simon Oliver. Sa série *The Exterminators* repose sur un principe suffisamment étrange pour sembler mériter sa place au sein du label, qui a fait de la bizarrerie l'une de ses marques de fabrique : on y suit les aventures d'un repris de justice devenu exterminateur d'insectes nuisibles, confronté à des créatures mutantes et à la réincarnation d'un pharaon de l'Égypte ancienne. La série concentre de nombreux éléments typiques de Vertigo (violence, éléments surnaturels, scènes d'horreur avec insectes, humour noir) mais reste somme toute assez quelconque. Son annulation au bout de 30 épisodes témoigne d'ailleurs du manque d'intérêt du lectorat.

Finalement, un seul titre d'origine britannique se démarque réellement durant la deuxième moitié de l'existence de Vertigo ; il s'agit de *The Unwritten*, que l'on doit aux Anglais Mike Carey et Peter Gross. Contrairement à leur précédente série, *The Unwritten* est une création originale ; cependant, comme *Lucifer*, *The Unwritten* doit beaucoup à l'influence de *The Sandman.* Gaiman est d'ailleurs explicitement mentionné au cours de la série (*Unwritten* #13 p. 13) et les auteurs jouent de la ressemblance initiale de leur récit avec des histoires de garçon magicien comme *Books of Magic* de Gaiman, ou, en-dehors de la sphère de la BD, *Harry Potter* de J. K. Rowling. Cependant, c'est dans ses thématiques profondes que *The Unwritten* se pose en héritier de *The Sandman* : en effet, la série explore la frontière entre réalité et fiction et se concentre sur le cas de Tom Taylor, fils de l'écrivain d'une série pour enfants au succès planétaire, *Tommy Taylor*. Tom découvre qu'à l'instar de

son alter ego fictionnel, il a la possibilité d'utiliser la magie et peut même circuler entre différents univers romanesques.

Sur le plan de la réception, *The Unwritten* est interprété comme un retour aux sources de Vertigo, comme en témoigne cet entretien pour le site internet *Comics Alliance* :

> COMICS ALLIANCE: When *The Unwritten* was first announced and launched six years ago, it seemed almost like the platonic ideal of a Vertigo book: the creators of *Lucifer* and *Books Of Magic* telling a story about stories in the tradition of *Sandman* and *Fables* [...] Were you worried about that initial impression? [...]
>
> PETER GROSS: When you asked the question, I pictured us putting all the Vertigo cliches on pieces of paper and pulling them out one at a time – which might not be a bad idea, actually. (Reed, « All stories have endings » n.p.)

L'idée que *The Unwritten* représente l'archétype de la « série Vertigo », alors que dans les années deux mille le label se faisait plutôt connaître pour des titres comme *Preacher* ou *Y the Last Man*, montre bien que pour les différents interlocuteurs, Vertigo est *toujours* synonyme de *The Sandman*. Carey et Gross se présentent donc comme les véritables héritiers de l'identité du label, ceux qui considèrent encore que les « clichés Vertigo » sont viables du point de vue créatif. À ce titre, le travail de Mike Carey semble plutôt constituer un retour à des fondamentaux qu'un réel mouvement vers un renouveau.

Si la série *The Unwritten* n'est pas un succès de l'ampleur de *The Sandman*, elle a néanmoins reçu un bon accueil critique, s'est poursuivie durant 54 numéros, a été republiée sous forme de neuf TPBs et s'est même terminée sur un *crossover* avec le titre phare de Vertigo, *Fables*. La série a d'ailleurs été relancée pour douze numéros supplémentaires soit deux TPBs (*The Unwritten : Apocalypse*) et un « graphic novel » (*Tommy Taylor and the Ship that Sank Twice*), ce qui atteste d'une volonté de promouvoir la série, tout en suggérant que *Fables* et *The Unwritten* sont perçus comme des séries compatibles sur le plan thématique.

Ceci m'amène à dire quelques mots de *Fables,* scénarisé par l'Américain Bill Willingham. Il s'agit de l'une des principales séries de Vertigo au début des années deux mille, dont les ventes mensuelles sont restées relativement stables autour de 24 000 exemplaires entre 2003 et 2007. Durant cette période, son seul rival était la série de Brian K. Vaughan, *Y : The Last Man*, qui vendait entre 22 000 et 28 000 exemplaires selon les chiffres du site web *Comichron*. Le journaliste de *Comics Alliance* place *Fables* dans la tradition des « récits qui parlent de récits » ; en effet, les personnages de Willingham sont issus de

contes ou de récits populaires traditionnels – Snow White, Big Bad Wolf, Cinderella, etc. – mais transposés dans un contexte contemporain. Ce postulat confère à *Fables* une dimension métatextuelle évidente. Cependant, « parler de récits » n'est pas la finalité première du texte de Willingham ; contrairement à *The Sandman* ou même à *The Unwritten* (auquel il a souvent été comparé), *Fables* laisse de côté la discussion explicite de la métatextualité pour se concentrer sur le déroulement d'une intrigue prenante. En soi, la série peut même être lue comme une réaction à *The Sandman*, série appréciée pour ses nombreuses références mythiques, mais également souvent critiquée pour son absence d'action. Les directions très différentes qu'empruntent *The Sandman* et *Fables*, alors que les deux séries étaient fondées sur des prémisses similaires, montrent que le label évolue en laissant de côté certaines des caractéristiques qui en1993 faisaient son individualité.

Depuis la fin de *Y: The Last Man* en 2007, *Fables* s'est imposé comme le principal argument commercial du label, exploité par Vertigo sur le modèle de *The Sandman*, avec l'établissement de plusieurs *spin-offs* dont les plus importants sont *Fairest* (2012-2015), autour des personnages féminins de l'intrigue, *Jack of Fables* (2006-2011), qui suit Jack Horner, l'un des personnages secondaires du récit principal, ainsi que *Cinderella: From Fabletown With Love* (2009-2010) et *Cinderella : Fables are Forever* (2011), qui concernent le personnage du même nom. La prolifération de séries annexes, typique du *comics* grand public, reste donc l'une des stratégies commerciales employées par Vertigo tout au long de son existence afin de garantir sa viabilité commerciale et de pouvoir, en parallèle, prendre des risques en soutenant des titres moins rentables. De plus, il est intéressant de voir que le *crossover*, processus directement importé de la tradition super-héroïque, est cette fois employé pour relier deux séries *creator-owned*, renforçant l'idée que Vertigo occupe une position intermédiaire entre deux paradigmes de production distincts.

Des changements majeurs au sein du label

La seconde moitié de l'existence du label est marquée par des changements majeurs. Sur le plan esthétique, une deuxième tendance s'ajoute à celle qui caractérisait jusqu'alors la production britannique et dont l'exemple prototypique était *The Sandman* ; en réaction à cette esthétique contemplative, de nouveaux titres plus tournés vers l'action émergent. Néanmoins, ce recentrement échoue à s'imposer comme un argument réellement vendeur et les séries britanniques adoptent une position de retrait vis-à-vis de titres scénarisés par des auteurs américains, lesquels semblent rencontrer un succès plus vif.

Entre 2007 et 2009, le nombre de séries longues tous auteurs confondus (plus de 12 numéros soit un an de publication continue) explose, passant à 16 puis 20, alors que la première décennie d'existence de Vertigo plafonnait à 12, avec une moyenne plus proche de 10 (voir annexe 4). Cette augmentation du nombre de récits publiés est corrélée à la diminution de la proportion de scénaristes britanniques évoquée plus haut. Au contraire, on constate que lorsque le nombre de séries baisse à partir de 2012-2013, la proportion de Britanniques remonte, suggérant un recentrement de l'éditeur qui passe entre autres par une remise au premier plan de l'intérêt porté aux travaux de créateurs étrangers.

Sur le plan financier, Vertigo devient, dans la seconde moitié de son existence, une branche de DC peu rentable mais destinée à l'expérimentation et à l'innovation. Le succès de *Fables* fait figure d'exception au sein d'un label où les séries sont considérées comme viables et donc autorisées à se poursuivre à partir de 10 000 exemplaires mensuels en 2009 (Wood n.p.), voire encore moins dans les années qui suivent. Ces chiffres sont bas si on les compare aux ventes du DC Universe en général et encore davantage si l'on prend en compte d'autres éditeurs plus compétitifs comme Marvel ou Image. Cependant, Vertigo conserve son avance dans le domaine des volumes reliés, qui constituent, comme on l'a dit plus haut, un segment où ses publications se portent traditionnellement bien (même si d'autres recueils édités par DC, notamment ceux mettant en scène Batman, les dépassent régulièrement dans les ventes). Sur les ventes totales de TPBs 2015, *Fables* vol. 22 est classé 15ème, *Watchmen* occupe la 35ème place et *Sandman vol. 1* la 39ème ; d'autres numéros des mêmes séries sont également classés dans les 300 meilleures ventes, de même que les premiers volumes de *Preacher, Y the Last Man* et *Hellblazer (« Top 500 Graphic Novels : 2015 »)*. La permanence de titres aussi anciens dans la liste des best-sellers témoigne de la nature particulière de Vertigo, qui table davantage sur les bénéfices à long terme que sur les retours sur investissement immédiats. Comme le rappelle un article du *New York Times* publié en 2003, les *trade paperbacks* ont toujours fait l'objet d'une attention particulière de la part des responsables du label : « Vertigo titles like "Sandman," "Preacher" and "Transmetropolitan" [sic] are doing better as backlist graphic novels than they ever did as monthlies, and that is the direction Ms. Berger wants to pursue. » (Jennings n.p.)

En 2010, un événement d'ampleur vient modifier considérablement le statut de Vertigo au sein de la maison-mère : en effet, tous les personnages ayant été considérés à un moment comme faisant partie du DC Universe sont réintégrés au sein de ce dernier. Les

aventures parues sous le label avant 2010 en font toujours partie, mais à compter de cette date, toute parution ultérieure est intégrée à la continuité générale de l'univers des super-héros de DC. L'exemple le plus frappant est sans nul doute celui de *Hellblazer*, série ayant vu se succéder peu ou prou l'intégralité des scénaristes d'origine britannique et totalisant 300 numéros mensuels, qui termine sa parution en 2010 pour mieux recommencer sous un nouveau titre (*Constantine*), sans toutefois porter le logo de Vertigo. Cette décision montre que, pour DC, l'identité de Vertigo est devenue simple affaire de contrat : les titres *creator-owned* seront publiés chez Vertigo, tandis que les autres séries seront rapatriées vers le DC Universe. Cette vision s'oppose nettement à une définition en termes de genres, de styles ou de registre ; à partir de 2010, c'est le statut commercial et non le contenu artistique qui détermine la nature du label.

En 2013, un autre changement majeur a lieu : il s'agit du départ de Karen Berger, directrice historique du label et figure centrale de l'industrie des *comics*, qui avait vu ses responsabilités réduites (Johnston, « Contractual changes » n.p.) suite à la suppression de son poste de directrice (*editor-in-chief*). Cette restructuration montre que l'entreprise accorde à présent davantage d'attention aux personnages qu'elle possède et décline à travers divers supports qu'aux créations artistiques originales dont Vertigo avait fait sa spécialité. Berger affirme d'ailleurs que la liberté créative dont elle jouissait durant les premières années d'existence du label a laissé place à une direction beaucoup plus corporatiste (voir annexe 5 p. 632). En 2013, Dan DiDio, co-publisher de DC Comics, confirme très franchement que les exigences de rentabilité ne sont pas remplies avec Vertigo et que le label ne constitue plus une priorité dans le développement de l'entreprise : « [it would be] myopic [to believe] that servicing a very small slice of our audience is the way to go ahead. » (Itzkoff n.p.).

Le départ de Berger fait suite à celui de Paul Levitz, survenu quelques années plus tôt. Levitz, entré chez DC Comics en tant qu'assistant de Joe Orlando en 1976, formait avec Jenette Kahn une équipe éditoriale soudée, engagée en faveur d'une plus grande reconnaissance des artistes et scénaristes de DC. C'est également à Levitz que l'on doit l'arrivée de Karen Berger chez DC Comics, puisqu'il l'engagea comme son assistante personnelle. Entre 2002 et 2009, Levitz exerça le poste de Président de DC Comics et œuvra à la préservation de l'identité de Vertigo en assurant l'indépendance de Berger. Son départ en 2009 au profit de Diane Nelson, l'actuelle présidente, constitue donc un prélude à celui de Berger et un signe supplémentaire de l'évolution rapide de DC vis-à-vis de Vertigo.

En 2013, certain·e·s commentateurs·trices redoutaient même la disparition pure et simple du label qui ne comptait alors plus que quatre séries longues. Le déclin de Vertigo sur le plan commercial s'accompagna d'une baisse progressive de son influence et de sa réputation auprès des fans. Un grand nombre de créateurs de renom décidèrent de quitter DC au profit d'autres maisons d'édition offrant des contrats plus avantageux, notamment Image et Dark Horse). Ce phénomène est en partie dû aux changements apportés aux contrats de Vertigo à la fin des années deux mille[84] : il s'agit pour DC de garder un plus grand contrôle sur les possibilités d'adaptation (cinéma, produits dérivés) des séries publiées par Vertigo. En effet, dans un contexte où le secteur de la bande dessinée peine à se maintenir, l'adaptation constitue une source de revenu au potentiel non négligeable – on se rappelle que DC Entertainment est une filiale de Time / Warner. Les nouveaux contrats stipulent que, bien que les droits d'auteur soient détenus intégralement par les créateurs du titre et que les dividendes générés par l'exploitation transmédiale soient partagés entre créateur et éditeur, DC se réserve le droit de céder ou pas les droits d'exploitation afférents (voir le témoignage de Robertson dans Josie Campbell, « Chris Robertson on Creator's Rights » n.p.).

La modification des contrats offerts par Vertigo et l'émergence de nouveaux éditeurs plus disposés à laisser aux créateurs l'intégralité de leurs droits d'auteur font que des projets qui auraient auparavant été perçus comme tout à fait adaptés à la ligne éditoriale de la collection échappent à présent à Vertigo. Ainsi, Brian K. Vaughan, scénariste américain à l'origine de *Y, the Last Man*, l'un des derniers succès majeurs de Vertigo, publie-t-il à présent chez Image Comics l'un des *comics* les plus lus de l'année 2015, *Saga*, qui se distingue notamment par sa tonalité adulte (scènes de sexe hétéro- et homosexuel, violence, liberté de ton), une grande attention portée à la diversité (caractérisation fouillée de nombreux personnages féminins, refus des stéréotypes) et un travail de subversion des genres littéraires, notamment à travers la combinaison entre *space opera* et romance, autant de traits jadis assimilés aux séries Vertigo.

Cependant, le label survécut à la perte de sa fondatrice. Karen Berger fut remplacée par Shelly Bond (née Roeberg), collaboratrice de longue date de DC Comics :

[84] Ce changement reste difficile à dater dans la mesure où les contrats ne sont pas rendus publics par l'entreprise.

après un premier emploi chez l'éditeur Comico entre 1989 et 1993, Bond intégra DC à l'occasion du lancement de Vertigo (Reid n.p.) en tant qu'assistante de Berger, où elle travailla sur *The Sandman* et *Shade*, puis devint rédactrice de plusieurs grands succès du label, notamment *Fables*. En 2013, Bond tenta de revitaliser Vertigo avec le lancement de séries scénarisées par de grands noms du domaine comme Scott Snyder, salué pour son travail sur *American Vampire* qui revint pour la mini-série *The Wake*, meilleures ventes de Vertigo depuis 2010 selon Marc-Olivier Frisch pour le blog *Comics Beat*. Ce dernier conclut d'ailleurs son article par la prédiction d'une compétitivité accrue de Vertigo : « we're in the middle of Vertigo's transformation from a relatively sheltered idea and talent farm to a much more competitive place. » (Frisch n.p.) S'il est vrai que Vertigo a perdu son statut d'incubateur créatif, sa compétitivité semble néanmoins en-dessous des espoirs de la compagnie.

Pour résumer, dans sa seconde décennie d'existence, Vertigo traverse de nombreux changements : le label cesse d'être considéré comme le haut lieu de l'innovation au sein du *mainstream,* à la faveur d'autres éditeurs tels qu'Image qui, après s'être consacré essentiellement aux récits super-héroïques spectaculaires, réoriente sa ligne éditoriale, faisant la part belle à des créateurs innovants désireux de bénéficier des conditions avantageuses offertes par l'éditeur. Les spécificités qui forment le socle de Vertigo au début des années quatre-vingt-dix se font moins prégnantes suite à l'apparition d'une seconde vague d'artistes désireux de raconter d'autres types d'histoires. La survie du label, particulièrement après le départ de Karen Berger, repose sur un changement de stratégie qui rapproche nettement Vertigo de pratiques plus typiques de la production *mainstream*. On a vu cependant que pour certains commentateurs, l'identité de Vertigo reste profondément liée à l'esthétique de *The Sandman* et des autres titres des années quatre-vingt-dix, période au cours de laquelle l'influence britannique fut la plus sensible au sein du label. Je vais maintenant interroger la façon dont le label construit et adapte son discours d'auto-définition, particulièrement dans le contexte des séries britanniques, dont on a vu qu'elles perdent de leur influence au cours de la période.

II. La construction d'une identité

« Maybe America should stop exporting its fucked-up cultural archetypes if it doesn't want them reflected back in weird European distorting mirrors. »

Jamie Delano (Lien-Cooper n.p.)

Il s'agit ici de proposer une approche diachronique du positionnement de Vertigo dans le champ de la bande dessinée américaine *mainstream*. Je m'efforcerai de mettre en évidence les stratégies auctoriales et éditoriales de construction d'une identité propre ; elles reposent sur une tension entre britannicité et américanité, mais aussi sur une utilisation sophistiquée de processus alliant validation et subversion des traditions établies.

On verra que l'élaboration de l'identité de Vertigo en tant que label autonome est fondée sur trois piliers ; une mise en avant de la nationalité des créateurs, laquelle est le signe métonymique de leur différence et par extension du caractère novateur de leurs écrits ; un « air de famille » entre les différentes séries, qui fait que l'on peut sans peine reconnaître que toutes appartiennent au même label ; et enfin, un ensemble de stratégies de légitimation visant à conquérir un public atypique qui n'est pas nécessairement coutumier de la lecture de bande dessinée. Il est bien entendu que ces données varient tout au long de la période ; c'est l'observation de cette variation qui doit permettre de déterminer ce qu'il advient de l'identité de Vertigo durant les vingt années de son existence.

A. La nationalité comme facteur déterminant

Si les auteurs du corpus sont désignés collectivement *via* le terme d'Invasion britannique, c'est bien que leur nationalité est perçue comme un marqueur fort et non comme une caractéristique accidentelle. Plus exactement, je soutiens que la britannicité des auteurs est en partie une construction de la part de DC Comics et fonctionne comme le référent métonymique qui désigne l'ensemble de leurs innovations formelles. Néanmoins, cette britannicité a également une valeur propre, puisqu'elle est thématisée, interrogée, revendiquée (ou non) par les auteurs eux-mêmes, mais aussi par l'équipe éditoriale et la communauté des lecteurs·trices, constituant ainsi la pierre angulaire sur laquelle se

constituent les rapports d'identité et de différence entre les auteurs britanniques et leurs homologues états-uniens.

Nationalité et approche transnationale

Il faut avant tout rappeler que l'idée de nationalité n'est en aucun cas transparente ou naturelle. Benedict Anderson la définit comme un « artefact culturel » (Anderson 4), c'est-à-dire qu'elle est une construction sociale, alimentée par la façon dont les personnes conçoivent et narrativisent leur rapport à autrui. Elle repose sur l'actualisation d'une représentation virtuelle : pour Anderson, être d'une nation, c'est partager le sentiment d'une appartenance commune à un groupe formé de personnes que l'on ne connaît pas, que l'on ne peut pas connaître toutes individuellement et qui forment ensemble une communauté souveraine.

Autrement dit, comme le souligne Anthony Smith : « It is not factual history, but felt history that counts in the making of nations. » (Smith 2) Culture et nationalité sont donc deux notions interdépendantes dans la mesure où l'élaboration de productions culturelles (donc l'usage de représentations imaginaires) contribue à la constitution d'une identité commune opérante. Par exemple, l'élaboration d'une nation états-unienne après l'Indépendance de 1776 passa entre autres par la création d'une culture littéraire commune imprégnée par les mythes nationaux – Slotkin rappelle d'ailleurs en quoi la lecture critique de la notion d'appartenance nationale contribue à transformer son objet, nous mettant ainsi en garde contre notre propre subjectivité et sur l'influence qu'exerce l'intellect sur la perception du monde :

> Even scholarly critics who address themselves to the problem of the "myth of America" have a marked tendency to engage in the manufacture of the myth they pretend to analyze in an attempt to reshape the character of their people or to justify some preconceived or inherited notion of American uniqueness. Such critics are themselves a part of this national phenomenon of myth-consciousness, the continual preoccupation with the necessity of defining or creating a national identity, a character for us to live in the world. (Slotkin 4)

Il faudra donc se montrer prudent quant à la façon dont on aborde la notion même de nationalité, gardant à l'esprit que la construction nationale est un processus dynamique. Deux aspects dominent : d'une part, la complexité de la notion d'identité (et il vaudrait sans doute mieux parler d'identités au pluriel) ; d'autre part, l'importance de considérer une nation dans le contexte de ses interactions avec d'autres identités nationales. Cette

nécessité est mise en avant par Linda Colley qui insiste sur la nécessité d'une approche transatlantique et mondiale, « a transatlantic and global vision » (Colley xii).

Il est nécessaire à ce stade de préciser ce que j'entends précisément par le terme de « nationalisme ». Si ce terme, dans son usage courant, en est venu à constituer un étendard politique lié à une idéologie de l'exclusion et de la xénophobie, certains critiques proposent une définition très différente. Robert H. Wiebe, par exemple, emploie le terme de la façon suivante : « nationalism is the desire among people who believe they share a common ancestry and a common destiny to live under their own government on land sacred to their history. » (5) Il insiste tout particulièrement sur la différence entre nationalisme et patriotisme, le second désignant la dérive d'un nationalisme trop étroitement lié à l'État politique.

J'adopterai cette définition du nationalisme, considérant le phénomène dans ce qu'il a de culturel, en tant que lien entre les individus élaboré *via* le partage de représentations culturelles explicites et communes, qui servent de fondation à l'interrogation du nationalisme, permettant ainsi une redéfinition constante de la communauté et de ses fondements.

Si les auteurs étudiés sont des Britanniques vivant pour la plupart en-dehors des États-Unis, mais que leur travail est commandé et édité par une maison américaine, qu'en est-il de l'objet lui-même ? *The Sandman et Swamp Thing* sont-ils des *comics* américains scénarisés par des étrangers ? Ou bien s'agit-il plutôt d'ouvrages à la sensibilité typiquement anglaise, qui se trouvent avoir été publiés en-dehors du pays de leur auteur ? Certains critiques considèrent que c'est le contexte éditorial qui prime, tel Chapman dans son livre consacré à la bande dessinée britannique : « *Swamp Thing*, *Watchmen* and Moore's other American work are outside the scope of this book » (244). Pourtant, du point de vue du public, l'œuvre s'impose comme *étrangère*, extérieure à un contexte strictement américain, comme en témoigne cette remarque d'un lecteur, Rkevin [sic] Doyle, dans le courrier adressé à *Shade* #13 : « the "America is its pop culture" feeling the title has had [...] made me wonder if Milligan's sole exposure to America was through our movies, TV and comic books written by British authors. (25) »

Choisir de décrire les textes du corpus comme « britanniques » ou « états-uniens » implique un arbitrage entre prééminence auctoriale et importance du contexte de

production – or, choisir de considérer l'un ou l'autre aspect, c'est déjà adopter un point de vue spécifique sur le produit culturel concerné ; dans un cas, la perspective dominante est celle de l'œuvre comme texte autonome à finalité interne, tandis que dans l'autre, on privilégie l'idée d'une détermination externe de la culture comme industrie. Dans un cas comme dans l'autre, on court le risque de la simplification. De même que j'ai fait le choix d'une méthodologie mixte, à même de rendre compte de l'objet qui m'occupe, il me semble nécessaire de prendre en compte la multiplicité des influences nationales à l'œuvre dans le corpus Vertigo.

Ainsi que le rappelle Lent (« Foreword » xiv), l'Invasion britannique doit amener à considérer la bande dessinée en général comme un espace d'échanges et d'interactions entre différentes traditions culturelles nationales, où l'apport de créateurs immigrants ou étrangers[85] n'a cessé de façonner la tradition états-unienne. La question de l'appartenance nationale des ouvrages du corpus doit donc s'envisager de façon dynamique, comme un système d'échanges constants, plutôt que comme un état immuable et exclusif.

Pascale Casanova, qui s'intéresse aux échanges transnationaux dans le domaine de la littérature, rappelle que l'idée même d'un art national est liée à « l'idée romantique » d'une « essence » nationale, conception qui informe notre construction de l'histoire du champ artistique. Dans notre contexte contemporain d'échanges et de transferts incessants, « c'est donc la dynamique des interactions qu'il convient de repenser en combinant les axes diachronique et spatial » (Casanova 8). La circulation de la culture dans l'espace anglo-américain est d'ailleurs d'autant plus intense que, d'un pays anglophone à l'autre, elle se passe de traduction. L'appartenance à une même communauté linguistique généralise et accélère les transferts culturels. Les liens linguistiques et historiques qui unissent les deux pays permettent aux uns d'emprunter les biens culturels des autres. Cette circularité se manifeste par des emprunts et transferts mutuels ; comme on l'a vu, si l'Invasion britannique laisse une empreinte durable dans le paysage de la bande dessinée américaine des années quatre-vingt-dix, une influence états-unienne se fait également clairement sentir dans l'ensemble de la production britannique depuis les années soixante-dix et a contribué à former les auteurs britanniques de Vertigo.

[85] Un apport particulièrement documenté sur ce plan est celui de la culture juive lors des débuts du genre super-héroïque. Le livre de Gerard Jones, *Men of Tomorrow*, constitue une bonne introduction à la question, mais il existe sur le sujet de nombreux autres ouvrages.

Casanova, en parlant de l'apparition d'une littérature nationale aux États-Unis, parle joliment de « continuité patrimoniale » (130-131) : de même que la vie littéraire et artistique des États-Unis après 1776 se construit à la fois *sur* et *contre* le patrimoine britannique, dans le domaine des *comics*, imitation et subversion sont deux modes complémentaires de relation à la tradition américaine. L'adoption d'une visée transnationale doit donc permettre de complexifier la façon dont on aborde l'Invasion britannique :

> The multidirectional transactions uncovered by a transnational perspective problematize the foundational role of discrete national units; though not effaced, the particular is thus rendered internally multiple as the traces of exchange are discovered within, and not merely between, national cultures, traditions, and identities. (Denson et al 3)

Une identité spécifique

Parmi les justifications fréquemment invoquées pour expliquer le succès de l'Invasion britannique, on trouve l'idée que les auteurs concernés ont un point de vue « extérieur » à l'industrie américaine *mainstream* et que cette forme de marginalité favorise le développement d'un point de vue subversif, irrévérent. C'est une notion défendue par les représentants de DC Comics (voir à ce propos l'entretien avec Karen Berger reproduit dans McCabe 50), mais qui trouve également des échos parmi les créateurs eux-mêmes. Voyons par exemple le témoignage de Neil Gaiman à ce propos :

> [I]n the U.S. there seems to be a very hard division between that which is mainstream and that which is not mainstream. [...] In England I don't think we have that division – or at least the idea of a division – just because all American comics are so alien in the first place. I think that's part of the answer. Another part of the answer is that we don't read comics very much. Or we do, but that's not all we read. I think it was Alan [Moore] who first made the analogy of what happens when you photocopy photocopies. You've got a lot of comics out there that are being written by fifth-generation Stan Lee clones. (Thompson 65)

Gaiman offre donc une confirmation personnelle du sentiment de marginalité attribué aux auteurs britanniques. La non-appartenance à la communauté nationale permet de s'extraire de cette réalité prototypiquement américaine (à l'époque) qu'est l'interpénétration entre un *fandom* et une industrie. On entrevoit ici l'une des contradictions fondamentales du domaine, qui est que la bande dessinée en tant que phénomène culturel est à la fois transnationale en envergure (puisque les livres comme les auteurs circulent, changent de langue, mélangent les cultures, etc.) et profondément liée à

une expérience nationale de la communauté constituée par les amateurs et les professionnels qui interagissent dans le champ.

L'idée reçue est donc que les scénaristes britanniques seraient plus originaux que leurs confrères parce qu'ils n'auraient pas reçu en partage un goût précoce et prononcé pour les *comics*, notamment les *comics* de super-héros, qui occupent la majeure partie du secteur dédié aux enfants et adolescents. On retrouve ici l'omniprésent corrélat entre bande dessinée et enfance, qui constitue à la fois un stigmate et une force pour le média. En effet, l'industrie de la bande dessinée aux États-Unis se caractérise, particulièrement autour des années soixante-dix, par le recrutement de fans de *comics* au sein de l'équipe éditoriale. Il s'ensuit un effet d'adhésion stricte aux usages et traditions établis par les *comics* lus dans l'enfance. N'ayant que partiellement eu accès aux mêmes sources et n'ayant pas nécessairement connu la possibilité de prolonger leur investissement dans le média, les scénaristes britanniques ont donc une approche différente. C'est dans ce contexte que Karin Kukkonen et Anja Müller-Wood écrivent : « These British authors meet the U.S. superheroes with little respect. They see them from an outside perspective. [...] British readers and authors may have read just as many comics as their U.S. counterparts, but their heroes are not theirs. » (54)

Ce jugement peut sembler trop radical, dans le sens où certains scénaristes comme Moore ou Morrison se sont clairement approprié les super-héros américains (à travers la ligne America's Best Comics pour Moore, ou le titre *mainstream All-Star Superman* pour Morrison). Précisément – et c'est là le sens de la phrase de Kukkonen – il s'agit pour eux de proposer une nouvelle vision du paradigme super-héroïque et non simplement de pepétuer une tradition (voir p. 101). En effet, les auteurs du corpus s'attachent à cultiver leur extranéité plutôt qu'à la dissimuler. Alan Moore, lorsqu'il débute son travail sur *Swamp Thing*, n'a jamais vu la Louisiane et travaille d'après documents, comme il l'aurait fait pour un lieu passé ou imaginaire :

> When I started writing *Swamp Thing* I read up on Louisiana and the bayou [...] and managed to glean a just-about functional working knowledge of its plant and animal life, and general makeup. [...] If I want a realistic-sounding name for an ordinary citizen of Louisiana I look in my Houma telephone directory until I come across one which strikes me as having a nice ring to it. (Moore, *Writing for Comics* 22)

Par contraste, la scénariste qui reprend *Swamp Thing* après le départ de Moore, Nancy Collins, est originaire de Louisiane, de sorte que son travail sur la série est nourri

d'une expérience incarnée du lieu et s'adresse donc en particulier à ceux qui en partagent les codes : « I'm using a lot of inside jokes that I don't expect anyone from outside of Louisiana to get. » (Kieffer 4) Alors que Collins s'appuie sur une expérience vécue, Moore base son approche sur un corpus de documents qui composent une expérience indirecte, médiatisée.

De fait, ce qui intéresse les auteurs de Vertigo est moins les États-Unis réels que l'*idée* de l'Amérique, telle qu'elle s'est construite dans un contexte mondialisé à travers la diffusion de ses idées, son histoire, sa fiction – en d'autres termes, l'Amérique vue de l'étranger. Cette idée est reprise par Peter Milligan :

> Some of the things that I was dealing with [in Shade], like Kennedy and the mid-sixties, had people asking then, "Why aren't you dealing with current issues?" But it appears to me that these are issues that even now resonate with people in 21st century America. It was the big issues that I was interested in, perhaps because I didn't grow up in America. (Renaud n.p.)

Dans leur article sur Alan Moore, François Peneaud et Jean-Paul Jennequin évoquent la « double culture » (16) dont bénéficient à l'époque les jeunes créateurs de BD britanniques. C'est bien de cela qu'il s'agit : les auteurs proto-Vertigo sont à la fois familiers de la culture américaine et étrangers à elle. C'est précisément parce qu'il n'a *pas* grandi aux États-Unis que Milligan en discerne les enjeux symboliques ; l'Amérique est un ailleurs, un horizon. Ainsi, il est possible de considérer les Britanniques comme la source d'une différence culturelle, dans le sens où Homi Bhabha emploie le terme :

> The aim of cultural difference is to rearticulate the sum of knowledge from the perspective of the signifying position of the minority that resists totalization – the repetition that will not return as the same, the minus-in-origin that results in political and discursive strategies where adding to does not add up but serves to disturb the calculation of power and knowledge, producing other spaces of subaltern signification. (Bhabha 162)

La liberté de ton caractéristique des auteurs britanniques est également le reflet de différences culturelles globales. Comme le rappelle Warren Ellis : « the word "cunt", in London, is used practically as punctuation, but I understand that in America the word can kill people stone dead with shock. » (Springer n.p.) Si le mot « cunt » en particulier fait l'objet d'une censure systématique, cette différence peut néanmoins être vue comme symptomatique d'un puritanisme plus développé aux États-Unis que dans la tradition

Britannique et tout particulièrement celle des classes populaires, dont on a vu que les auteurs du corpus sont issus. Dans certains cas, mettre en scène des personnages d'origine britannique, identifiés par un accent et un sociolecte particuliers, permet précisément de contourner les limitations imposées par le politiquement correct. Jamie Delano témoigne : « You could do britishisms, "bollocks" and things like that, because no-one in America would know what that meant! And "wanker", I think that was permitted also. » (Young n.p.)

On peut en fait postuler que la britannicité des auteurs n'est pas la *source* de leur différence, mais plutôt l'un des *facteurs* qui permet son expression : c'est parce qu'ils ne sont pas états-uniens que leur critique des États-Unis peut se faire entendre. Vivant et écrivant en marge de la société américaine, leur jugement est perçu comme extérieur et donc plus acceptable, moins subversif. À ce titre, le courrier des lecteurs de *Shade* #6 est édifiant – un lecteur demande sur le ton du reproche : « Peter Milligan, how long have you lived in America? » C'est Berger qui répond : « I don't think that Peter's nationality exempts him from thinking, writing and worrying about America. Our country is a superpower. Its agenda affects the entire world, including Peter's homeland of England. » Là où le lecteur accuse Milligan de ne pas connaître l'Amérique de l'intérieur, Berger répond en invoquant le prestige et la puissance des États-Unis, comme si les critiques émises par les auteurs qu'elle publie étaient en fait un hommage déguisé. Elle révèle le double mécanisme qui associe fascination pour le mythe américain et méfiance vis-à-vis de la réalité états-unienne, dont témoigne aussi cette accusation de Jamie Delano : « America. Your country was a really great idea, and it pisses me off you let the Shits make it as ugly and stupid as the rest of this fucked up planet. » (Lien-Cooper n.p.)

Plus largement, l'extranéité des créateurs devient la justification de leur *étrangeté* aux yeux des lecteurs·trices de *comics*. On songe à cette remarque de Robert Ravazi, lecteur canadien ayant grandi en France, qui écrit dans le courrier des lecteurs de *The Sandman* : « [*Sandman*] is very close to the complex and mature feel of "bande dessinée pour adultes" that young educated European people read (the fact that the best comics writers are Englishmen is not surprising; they were reading sophisticated comics all the time we were babbling with superheroes...)» (*Sandman* #28 p. 25)

Les Britanniques de Vertigo ont beau être européens (encore que les îles britanniques aient toujours entretenu un rapport ambigu avec le continent), leur culture de bédéphile diffère de celle de l'aire franco-belge. Le seul scénariste qui mentionne parmi ses influences principales Moebius et Druillet est, à ma connaissance, Warren Ellis (Springer

n.p.). Il est d'ailleurs clair que le travail de Moebius a influencé l'esthétique visuelle foisonnante, bizarre et haute en couleur du monde de *Transmetropolitan*.

Si les scénaristes de Vertigo ne sont pas tous tournés vers la production d'outre-manche, en revanche, il est certain que les artistes avec lesquels ils travaillent, qu'ils soient Britanniques ou Américains, suivent avec intérêt les développements européens du média : Veitch, ainsi que Bissette et avant eux leur maître Joe Kubert sont lecteurs de Pratt, Moebius et Druillet (Pinkham n.p.). McKean, quant à lui, se souvient avoir admiré « Moebius's drawing [...] and the freedom of expression in mainland Europe » (Wagner, Golden & Bissette 161). L'importance de *Métal Hurlant* et des auteurs européens des années soixante et soixante-dix est donc réelle, mais elle n'est pas particulièrement limitée à la Grande-Bretagne. Ainsi, Lita Sorensen ne fait pas de distinction quand elle affirme : « European albums were imported into England and the United States and had a big impact on the creators of the underground. [...] Sales of 50,000 for a single album were common. » (49)

Il semble donc que la perception de Ravazi soit un reflet déformé et idéalisé de la réalité. On peut penser que cette déformation est due à un stéréotype de sophistication associé à la culture britannique : « For American audiences, the U.K. is, above all, the land of culture and good taste, and there is, for instance, a long-standing tendency to see British popular culture as more sophisticated than its U.S. counterparts. » (Beaty et Woo, 63-64)

Enfin, l'idée que les créateurs britanniques seraient particulièrement inventifs ou novateurs semble se perpétuer à l'heure actuelle : on peut ainsi se rapporter à l'entretien récent (2012) mené par Arune Singh avec Andy Diggle (*The Losers*) pour le site *Comic Book Resources* : « There's a stigma attached to British writers, especially *2000 AD* folk, that they're all supposed to be these crazy, inventive, mind-blowing writers. That isn't to say all British writers are or aren't, but one wonders if people would have different expectations of Diggle if he were American or Canadian. » (Singh, « Real American » n.p.)

La persistance de cette vision est étonnante, d'une part parce que l'Invasion s'est considérablement tarie autour des années deux mille, d'autre part parce que les quelques créateurs britanniques qui débutent dans l'ombre de Vertigo ne semblent pas nécessairement se conformer au modèle établi par leurs aînés. Diggle répond d'ailleurs qu'il ne le disputerait pas à Moore et Morrison sur le plan de l'inventivité. Sa série *The Losers* est un reboot d'une série précédemment créée pour DC Comics : en l'occurrence, les « Losers »

originaux étaient des soldats de la Seconde Guerre mondiale. Diggle n'a conservé que le titre de la série, adoptant un autre contexte (bien que toujours militaire) et d'autres personnages ; le résultat est une série d'action, ancrée dans un décor contemporain « réaliste ». La plupart des éléments habituellement associés au « style » britannique ne sont pas présents dans la série, qui n'inclut ni dimension fantastique, ni références métanarratives, ni expérimentations formelles. *The Losers* évoque davantage des succès récents du pan américain de Vertigo, tels *100 Bullets* ou *DMZ*, que l'esthétique glam et psychédélique des *Invisibles*.

À l'inverse, il est indéniable que les scénaristes américains empruntent de plus en plus l'esthétique et les thématiques développées par l'école britannique. La rébellion qui au début de la période est identifiée comme propre à l'école britannique de Vertigo est adoptée par de nombreux auteurs indépendamment de leurs origines géographiques, de sorte que Lopes, par exemple, estime que l'on assiste à une véritable internationalisation : « English-language comic book culture during the Heroic Age[86] has become international in scope and rebel artists whether American, Canadian or British shared the ideological discourse of rebellion found in the North American comic book field. » (Lopes xxiv)

La britannicité comme école stylistique ?

Je m'intéresse donc à l'importance de la britannicité dans l'émergence de l'Invasion britannique. Très tôt dans le développement du phénomène, la nationalité des auteurs est identifiée par le lectorat et considérée comme un critère déterminant qui aurait un impact sur le style d'écriture. « Britannique » devient même une façon de se référer à un ensemble de thèmes, de traitements, de visions du monde qui ne sont jamais explicitement nommés mais auxquels l'ensemble des acteurs (fans, équipe éditoriale, etc.) peuvent se référer en sachant que tous comprennent ce dont il est question.

Or, le fait que des scénaristes nés en Angleterre, en Écosse et en Irlande du Nord aient pu obtenir un succès aussi massif auprès du public états-unien, non pas *malgré* mais *en raison* de leur appartenance nationale, doit m'amener à m'interroger non seulement sur

[86] Le terme « Heroic Age » se rapporte au système de périodes chronologiques suggéré par Lopes. En effet, plutôt que d'employer les termes hautement problématiques de Golden Age, Silver Age et autres, Lopes propose une division binaire entre « Industrial Age » et « Heroic Age ». La charnière se situe autour de 1985, période où, pour parler en termes bourdieusiens, le champ de la bande dessinée *mainstream* s'autonomise.

les spécificités précises de leur écriture, mais également sur les décisions éditoriales qui président à l'essor du phénomène et de façon plus générale sur la réception par le lectorat américain.

La notion de « style » britannique est en fait dans une large mesure superposable à celle de style Vertigo : les heures de gloire du label se situant entre les années quatre-vingt-dix et deux mille, date à laquelle le nombre de créateurs américains commence à être plus important que celui des Britanniques, il est normal que le lectorat ait retenu en priorité la période d'essor du label afin de procéder à sa définition. Or, comme on l'a vu, il existe nombre de spécificités associées à Vertigo (auto- et hyper-référentialité, subversion, préoccupations indiquant un lectorat adulte) ; celles-ci trouvent leur origine dans les travaux des Britanniques employés par le label et constituent donc la fondation de l'école britannique que l'on cherchera à délimiter plus en détail.

Mais peut-on considérer qu'il y ait chez ces scénaristes un véritable sentiment d'appartenance à une communauté britannique (et donc un refus de l'assimilation aux États-Unis) ? De ce point de vue, les approches varient beaucoup d'un auteur à l'autre. Alan Moore constitue sûrement l'exemple le plus frappant d'une position nationaliste, au sens où il affirme explicitement (bien qu'avec humour) l'importance de ses origines dans la façon dont il interagit avec ses collègues. Par exemple, Moore relate au sujet de sa série *Swamp Thing* :

> Starting on the book I was gripped by all sorts of wild and xenophobic anxieties concerning working with American artists for an American audience, but most of these have dissipated since I started writing to Steve [Bissette] and John [Totleben] and learned that they were almost human. Steve and John are able to hack their way through all this foreign gibberish [Moore's scripts] and somehow come up with a lucid visual narrative. (Burbey 77)

Le ton comique employé par Moore dit clairement son absence d'hostilité à l'égard de ses collaborateurs. Néanmoins, l'extrait montre combien la question des origines et de la nationalité est proéminente dans la vision du monde qu'élabore Moore, qui non seulement présente Bissette et Totleben comme très différents de lui, mais s'envisage lui-même comme un étranger pour eux (« foreign »). Tout ceci est également corroboré par l'intérêt porté par Moore à la culture britannique durant l'ensemble de sa carrière, qu'il s'agisse de l'architecture de Londres dans *From Hell* ou de la littérature anglaise dans *The League of Extraordinary Gentlemen.*

À l'inverse, d'autres auteurs sont fascinés par les États-Unis, comme Garth Ennis, qui parle en entretien de son amour pour la ville de New York (voir Jannaoshea n.p.) et a même pris la nationalité américaine, comme tant de natifs d'Irlande du Nord avant lui.

Ces auteurs se distinguent à la fois par la mise au point de techniques formelles clairement identifiables et de préoccupations thématiques récurrentes. Or, si l'émergence d'un tel groupe a fait grand bruit auprès des différents acteurs du domaine, les thèmes et techniques dont il est question ne sont, la plupart du temps, identifiés que de façon assez sommaire. D'autres traits fréquemment invoqués sont l'importance du texte écrit, de la réécriture, de la métatextualité et des structures mythiques ; le goût pour le mystérieux, l'horreur, le grotesque et autres notions que l'on pourrait rassembler sous l'appellation de bande dessinée « de genre ». Or, il doit être possible d'isoler de façon plus précise un ensemble de « figures imposées », des thèmes, motifs et figures stylistiques typiques de ce que l'on appellerait alors une école britannique. L'existence d'un tel ensemble dans la perception collective du lectorat se manifeste par exemple dans la formulation de la question posée par Barb Lien-Cooper à Jamie Delano : « Did you deliberately plan to use *devices that seem to be becoming British comic-writer conventions* (eg., the 100-year-old protagonist, men in white suits, not to mention the deconstruction of The American Dream)?[87] » (n.p., c'est moi qui souligne). Dans la partie qui suit, je m'efforcerai de mettre en lumière ces conventions, qui ne sont pas seulement thématiques, mais opèrent aussi sur le plan formel.

B. Établissement de la cohérence du label

Vertigo, on le sait, n'est pas créé *ex nihilo* par Karen Berger, mais regroupe un corpus de séries préexistantes. Or, cette démarche ne peut fonctionner que dans la mesure où les séries en question sont d'ores et déjà identifiées comme ayant un ou plusieurs dénominateurs communs qui leurs permettent de former un ensemble cohérent. Cette dimension tient à une conjonction de facteurs tels que le ton et le genre des récits, leur origine, le paratexte éditorial, le public visé, ou encore la circulation des personnages entre

[87] Cette question concerne la série de Delano intitulée *Outlaw Nation* (et non son travail sur Hellblazer). La journaliste songe vraisemblablement aux personnages d'Edith Manning (*Invisibles*), Hob Gadling (*Sandman*) et Jenny Sparks (*Planetary*) pour le protagoniste centenaire, et à Jesse Custer (*Preacher*), le diable (*Invisibles*) et Lucifer (*Lucifer*) pour le costume blanc. En ce qui concerne la mise en cause du rêve américain, toutes les séries susnommées y procèdent à des degrés divers ; on pourrait leur adjoindre *Transmetropolitan* et *Shade*.

les différents récits. Le corpus se distingue donc par une importante intertextualité, dont on peut distinguer deux formes : d'une part, l'intertextualité que j'appellerai « horizontale », par laquelle un récit fait référence à d'autres récits du même éditeur, et d'autre part l'intertextualité « verticale » ou généalogique, qui se manifeste lorsqu'il y a référence à une précédente itération d'une série ou d'un personnage donné.

Une tonalité spécifique : « For Mature Readers »

La fondation de Vertigo en 1993 marque le moment où les titres dirigés par Karen Berger émergent comme une unité, laquelle est rendue visible par l'apposition du logo noir et blanc sur la couverture et l'élaboration d'un paratexte commun. La constitution de cette unité est rendue possible par les similarités qui existent entre les différents textes, notamment en termes de genre narratif (puisque la plupart ne relèvent pas, ou pas uniquement, du récit super-héroïque) et en termes de tonalité, puisque la majorité se distingue déjà avant 1993 par l'apposition du terme « for mature readers » sur la couverture, ce qui suppose que les différents textes s'adressent au même type de public. C'est finalement cette dimension iconoclaste et transgressive de Vertigo (toute relative si on la compare par exemple aux libertés prises par l'*underground* dans les années soixante et soixante-dix) qui semble le plus marquer les esprits des lecteurs·trices. L'éventail de ce qui peut se dire ou se montrer s'étoffe avec les années. Une chroniqueuse de blog résume de façon humoristique la situation actuelle : « So, you're reading a Vertigo Comic Book! You know what that means! R-rating! Full frontal nudity! Implied strong sexual situations! Uncensored profanity! Girl on bear sex! » (Ragtime n. p.)

Un exemple peut permettre de prendre plus précisément la mesure de cette évolution. Au début de *The Sandman* (donc durant la période proto-Vertigo), Gaiman rapporte avoir été contraint de modifier le texte de l'épisode « Collectors », qui met en scène des tueurs en série. Le monologue de l'un d'entre eux devait initialement mentionner la masturbation, mais l'usage du mot fut formellement interdit par Karen Berger, afin de respecter les standards établis par DC Comics (Bissette et Waiter 197). L'épisode parut donc sous une forme expurgée en 1992 (Gaiman, *Sandman* #14). Cependant, dès 1993, pour le lancement de Vertigo, Peter Milligan produisit une mini-série intitulée *Enigma*, dans laquelle le personnage principal prononce sans effarouchement ce même mot qui avait été refusé à Gaiman quelques mois plus tôt (*Enigma* #6 p. 22). *Enigma* va d'ailleurs bien plus loin, en traitant de façon relativement explicite une scène de sexe homosexuelle (*Enigma* #7 p. 1).

Cette évolution rapide témoigne de l'autonomie accordée à Berger au moment de la création de Vertigo.

Plus tard, Gaiman eut tout de même le privilège d'introduire un nouveau mot dans le vocabulaire de *The Sandman* en faisant prononcer le mot « fuck » au personnage de Rose (*Sandman* #64 p. 24) ; il s'agirait d'après lui de la toute première occurrence sur l'ensemble des *comics* de DC (Groth « An Interview by Gary Groth » 88).

Cette prise de vitesse de thématiques visant le public adulte préexiste bien entendu à l'établissement du label proprement dit. On a évoqué l'importance de l'établissement du *direct market* et son influence sur l'évolution du public, changements qui donnent lieu à des ouvrages précurseurs de ce que serait par la suite Vertigo, notamment *Camelot 3000*, de Brian Bolland et Mike W. Barr (décembre 1982 – Avril 1985). *Camelot 3000* se distingue en effet par la dramatisation d'un personnage transgenre en la personne de Tristan, chevalier de la Table Ronde réincarné dans un corps de femme, aux prises avec sa propre misogynie et son amour – désormais lesbien – pour Isolde. Ce thème, bien que relativement mineur dans l'intrigue, prit une importance centrale dans les discussions entourant la série, telles qu'on les trouve notamment reproduites dans le courrier des lecteurs.

Les rééditions en intégrale de *Camelot 3000* n'ont pas été intégrées au label Vertigo, probablement à cause de son intrigue relativement linéaire aux accents trop héroïques pour le label, qui privilégie généralement les anti-héros et les récits plus sombres. Cependant, on trouve dans cet ouvrage de nombreux traits qui en font un précurseur du label, tout aussi important que d'autres séries limitées de la même époque telles *Watchmen* ou Batman : *The Dark Knight Returns*. Comme *Camelot 3000*, *The Dark Knight Returns* et *Watchmen* n'ont jamais été rapatriés chez Vertigo, probablement en raison de leur inscription dans le genre super-héroïque et, pour le premier, à cause de la présence de Batman, qui est l'un des personnages emblématiques du DC Universe. En revanche, *V for Vendetta*, récit d'anticipation non-super-héroïque, fut intégré à la ligne Vertigo lors de la réédition en TPB en 2005.

Par ailleurs, comme on vient de le voir, le logo apparaît sur des séries déjà en cours de publication, qui vont de ce fait sortir de la sphère d'influence directe de DC Comics. Symboliquement, elles cessent de porter le logo de la maison-mère (le traditionnel *DC bullet*), consommant ainsi leur rupture avec la continuité supposée du reste de l'univers. En effet, cette autonomisation éditoriale va de pair avec une autonomisation du contenu

diégétique : les événements qui se produisent dans les séries Vertigo n'ont pas nécessairement d'influence sur le reste de la chronologie, ce qui permet une liberté créative plus grande. Avant 1993, en effet, les auteurs travaillaient en accord avec les décisions prises par DC ; on songe notamment à l'épisode de *Crisis on Infinite Earths* qui fait irruption dans *Swamp Thing #46* (mars 1986). *Crisis on Infinite Earths* est un événement *crossover* impliquant l'ensemble des séries DC dans un récit commun : en plus des douze épisodes de la série principale réalisée par Marv Wolman et George Perez entre avril 1985 et mars 1986, chacun des titres individuels de DC contenait des références aux événements de cette « crise ». Le but de *Crisis* était avant tout de clarifier la cosmologie du DC Universe, dont le système de « multivers » était peu favorable à l'arrivée de lecteurs·trices novices. Comme le résume Friedental, « the largest plot/continuity outcome of *Crisis* was the death of the multiverse, and its rebirth as a single universe, the universe that was always "meant to be" » (Friedenthal par. 12).

Un air de famille

C'est précisément parce que le public et les professionnels du secteur perçoivent des liens forts entre des titres comme *The Sandman*, *Swamp Thing*, *Hellblazer* et *Shade* que Berger peut en 1993 les rassembler sous la bannière de Vertigo. Cependant, la nature de ces liens est difficile à formuler. On pourrait, pour paraphraser Wittgenstein, parler d'un « air de famille » : la ressemblance entre ces différents titres n'est pas réductible à un seul trait commun qui serait partagé par tous, mais tous partagent certains éléments avec certains titres, de sorte qu'il est malgré tout sensible que tous appartiennent à une même famille : « they are related to one another in many different ways. » (Wittgenstein 31)

La cohésion des différentes séries est également permise par des stratégies éditoriales précises. À ce titre, on remarque l'importance du paratexte éditorial : chaque fascicule mensuel, en plus de porter le sceau de DC, est susceptible de comporter des ajouts comme la page « Johnny DC », qui comporte fréquemment des entretiens avec des créateurs d'autres séries ou des responsables éditoriaux, une liste des titres analogues également en cours de publication au même moment, ou même des publicités pour d'autres titres susceptibles d'intéresser le lectorat – ainsi, dans *Shade, The Changing Man* #5, on trouve un coupon de souscription à *Doom Patrol*, dont l'esthétique psychédélique et l'intrigue parfois surréaliste rappellent nettement les partis-pris adoptés dans *Shade*. Le

paratexte est donc déjà une invitation à considérer les séries proto-Vertigo comme formant une unité propre, en marge du reste de l'univers DC.

Le lectorat lui-même perçoit clairement la spécificité des séries regroupées par l'opération éditoriale de Berger : bien avant la fondation de Vertigo, le public des différentes séries se recoupe dans une large mesure. À cet égard, il est éclairant de consulter le courrier des lecteurs, particulièrement celui de *Shade, The Changing Man*[88], où le lectorat procède d'emblée à une catégorisation claire : « I guess [*Shade*] can eventually be added to the "Dark Trilogy" of *Swamp Thing*, *Hellblazer*, and *Sandman* » (Lon Wolf dans *Shade* #3 p. 26) ; ou encore « The series is obviously jumping onto the New Format bandwagon of DC's horror titles» (Al Tucker dans *Shade* #3 25). Des remarques analogues apparaissent au sujet d'autres séries, par exemple dans le courrier des lecteurs de *Sandman* #13 p. 25, où Malcolm Bourne réagit aux pages de résumé écrites par Gaiman pour présenter chacun des Endless au début de l'arc *Season of Mists*, suggérant : « those eight pages would serve better as an insert into DC's other new format and "mature" titles. » On voit qu'outre l'appartenance générique (« horror titles ») et le public visé (« mature titles »), le format de publication est particulièrement important pour le lectorat : le « nouveau format » de publication dont il est question emploie un meilleur papier et de meilleurs méthodes d'impression que le « format standard» utilisé pour de nombreux titres super-héroïques de DC, le format *prestige* (reliure dos carré collé et couverture renforcée) étant réservé à des publications exceptionnelles, comme *The Dark Knight Returns*. On remarque que dans les années quatre-vingt-dix, les séries les plus ancrées dans une tradition super-héroïque et un lectorat enfantin ou adolescent (*Superman*, *Justice League of Europe*) conservent le format standard, tandis que d'autres titres visant un public légèrement plus âgé (les futures séries Vertigo, mais aussi des publications comme *Green Arrow*) bénéficient plutôt du nouveau format. Il semble donc bien que le « *new format* » soit considéré comme une façon d'associer, avant l'heure, certains titres plutôt que d'autres. Cet air de famille est également renforcé par la présence éditoriale de Karen Berger derrière l'ensemble des titres (*Doom Patrol* excepté), dont le nom est connu des fans, puisque le courrier des lecteurs s'adresse souvent à l'équipe de rédaction.

[88] Cette série est particulièrement éclairante parce qu'elle est la plus récente des séries pré-Vertigo, et suscite de nombreuses comparaisons avec les titres qui la précèdent.

La lettre qui mentionne « the “Dark Trilogy” of *Swamp Thing*, *Hellblazer* and *Sandman* » fait également état de l’existence de deux sous-catégories au sein du label : il y aurait d’un côté des séries dédiées plutôt à l’horreur, de l’autre des titres dont l’appartenance générique penche davantage du côté du super-héroïsme (parmi lesquels on trouverait *Animal Man* et *Doom Patrol*). Cette perception est bien sûr subjective, notamment parce que toutes les séries sont, à l’origine, super-héroïques. Néanmoins, certaines anecdotes confirment cet état de fait : par exemple, le personnage de Willoughby Kipling dans *Doom Patrol* est une copie de John Constantine, Morrison n’ayant pas eu le droit d’employer dans son récit (Singer 86). Un site de fans suggère une explication supplémentaire qui, malgré l’absence de sources, semble relativement plausible :

> Realising that maintaining an air of realism about Constantine would work to the character's advantage, an editorial decision was made to monitor Constantine's appearances outside of *Hellblazer* and made sure that the magus would only mix with the more «realistic» and less overtly superheroic members of the DC Universe such as Swamp Thing. (Chainstore n.p.)

Il y a donc bien une division en fonction de l’adhésion aux codes du super-héroïsme et cette division est cohérente avec l’emploi de la mention « *for mature readers* » : les travaux de Gaiman, Delano et Milligan sont d’emblée signalés comme s’adressant à un lectorat adulte (*Swamp Thing* fait figure d’exception puisque sa parution débute avant l’introduction de cette terminologie). Par contre, *Doom Patrol* n’est estampillé *« mature readers* » qu’à partir du numéro 37 (octobre 1990) ; quant à *Animal Man*, le changement eut lieu bien après la période Morrison, à compter du numéro 51 (septembre 1991) qui marqua l’arrivée au scénario de Jamie Delano. Avec le succès de *The Sandman*, c’est la branche horrifique qui devient une référence en termes de tonalité, sur laquelle s’alignent par la suite *Doom Patrol* et *Animal Man* – opération d’autant plus profitable que le label *« for mature readers »,* s’il accorde aux créateurs une plus grande liberté de ton, a surtout une dimension programmatique susceptible d’attirer les lecteurs·trices en leur promettant ces thèmes « pour adultes » que sont le sexe et la violence.

Revamps

Un autre plan sur lequel Vertigo se distingue est son autonomie vis-à-vis du reste du DC Universe, le monde fictionnel commun qui abrite l’ensemble des personnages possédés par la maison d’édition. Cependant, cette autonomie n’est acquise que progressivement : avant 1993, les séries proto-Vertigo sont toutes situées explicitement à

l'intérieur du DC Universe. Les personnages dont elles traitent possèdent même un historique antérieur à l'Invasion britannique, parce que les scénaristes les prennent « en route » (c'est le cas de *Swamp Thing* et de *Doom Patrol*, que Moore et Morrison commencent respectivement aux numéros 20 et 19), et/ou parce que les personnages ont fait l'objet d'un *revamp*, pratique éditoriale qui consiste à rendre caduques les histoires précédemment racontées au sujet d'un personnage, afin de permettre à une nouvelle équipe créative de reprendre à zéro. Implicitement, il s'agit bien entendu de conserver les éléments attractifs de la série préexistante, tout en se donnant l'occasion de modifier ce qui a le plus mal vieilli. Dans une industrie où les nouveaux personnages sont rarement synonymes de succès commercial et où c'est l'éditeur qui possède les droits d'exploitation, cette tactique est fréquemment employée.

Les séries proto-Vertigo sont pour la plupart[89] des *revamps* qui ont la particularité de se concentrer sur des personnages obscurs ou oubliés. Ainsi, Buddy Baker (Animal Man) est au départ un super-héros relativement obscur créé par Dave Wood et Carmine Infantino dans *Strange Adventures* #180 (septembre 1965) et apparu dans différentes séries, ayant connu en tout et pour tout onze apparitions avant sa réécriture. Shade est une création de Steve Ditko dont l'existence se résume à 8 numéros entre 1977 et 1978. « Doom Patrol » fait référence à un groupe de super-héros apparu dans *My Greatest Adventure* #80 (juin 1963), dont les membres originaux ont été créés par Arnold Drake, Bruno Premiani et Murray Boltinoff, puis relancés en 1977 par Paul Kupperberg et Joe Staton.

Dans tous ces cas, la nouvelle incarnation d'un personnage ne vient pas remplacer purement et simplement les précédentes. Au contraire, les scénaristes font le choix d'intégrer l'itération antérieure au sein de la nouvelle version, sous différentes modalités. Parfois, comme c'est le cas dans *Doom Patrol*, la mort de la plupart des personnages permet d'entamer un nouveau récit. En 1968, Drake conclut son récit avec la mort de l'ensemble des membres. De même, fin 1988, Kupperberg prépare le terrain pour Morrison en faisant plus ou moins table rase de son propre *revamp* et élimine la plupart des personnages nouvellement introduits (Callahan, *Early Years* 123). De la série initiale, il ne reste que Robotman, dont le nom civil est Cliff Steele.

[89] La seule exception est celle de la série *Hellblazer*, puisque son personnage central, John Constantine, est une création de Moore, Bissette et Totleben dans *Swamp Thing*. Il s'agit donc d'un *spin-off* et non d'un *revamp*. Il n'en reste pas moins que cet emprunt est typique des liens intertextuels qui unissent l'ensemble des séries.

Dans les autres séries, les incarnations antérieures du personnage sont présentes sous la forme de faux souvenirs, ce qui permet de proposer un « récit des origines » plus en accord avec les attentes du lectorat de l'époque, c'est-à-dire plus « vraisemblable ». Pour la lectrice (et le personnage), l'accès à ce véritable récit constitue un enjeu de taille : la quête des origines devient donc un ressort narratif. Comme on l'a vu plus haut, c'est avec *Marvelman* qu'Alan Moore emploie pour la première fois cette stratégie. Dans *Swamp Thing,* on trouve la même structure narrative, mais la révélation d'une nouvelle origine intervient dès le second épisode : elle est au centre de l'intrigue de « The Anatomy Lesson ». Dans les premières pages, Moore résume les connaissances des différents protagonistes au sujet de la Créature des Marais, qui était autrefois un scientifique nommé Alec Holland. Cette version est celle dont se souviennent les lecteurs·trices de la précédente série, celle créée par Len Wein et Bernie Wrightson dans *Swamp Thing* #1 (octobre 1972) :

> He was doing government work, developing something called a bio-restorative formula, which was intended to promote crop growth. / The experiment was sabotaged. There was an explosion… / Holland and his chemical soup went into the swamp where the project was located. / This is what came out. (*Swamp Thing* #21 p. 4)

En l'espace de quelques pages, les protagonistes découvrent que la formule chimique en question n'a pas d'effet sur les tissus humains et que c'est en fait la conscience de Holland qui a été ingérée, en même temps que sa chair morte, par les plantes du marais : « We thought that the swamp thing was Alec Holland, somehow transformed into a plant. It wasn't. / It was a plant that thought it was Alec Holland. A plant that was trying its level best to be Alec Holland. » (*Swamp Thing* #21 p. 12)

L'épisode repose sur l'effet de surprise créé par cette annonce. L'emploi de « we thought », qui se réfère narrativement au Dr Woodrue et au vieil homme, a une résonance métanarrative : la lectrice, elle aussi, croyait cela. La force de *The Anatomy Lesson* est de prendre fermement position dans la tradition précédemment établie, tout en mettant à bas son postulat principal. Cette stratégie de « remise à neuf », dont on voit bien l'intérêt commercial, a d'intéressantes conséquences du point de vue esthétique, puisque le nouveau texte prend une dimension palimpsestique : on réécrit sur un texte ancien qui reste « visible », du moins en imagination, pour quiconque en connaît la précédente itération. Cet effet de palimpseste se retrouve dans d'autres séries.

Dans le quatrième numéro de *Shade, The Changing Man*, Milligan développe le passé de Shade sur la planète Meta ; le récit fait intervenir les personnages créés par Ditko

dans l'itération précédente, notamment Wizor, le supérieur de Shade au sein de l'organisation de sécurité à laquelle il appartient, et Mellu, sa fiancée sur Meta. À cela s'ajoutent différentes références à la « mythologie Deetkosienne[90] » (*Shade* #22 p. 15) – une façon de rendre hommage au Shade de 1977, mais qui reste cohérente avec le parti-pris initial de Milligan, qui est bien celui d'une réécriture. Ce dernier confirme : « I took what I needed, I used just enough to make this just about still Shade, but I didn't get too hung up about what Ditko had done. I think what emerges is a very different comic — an homage rather than a strictly observed continuation. » (Sacks n. p.)

Le nouveau texte renvoie donc aux anciennes versions d'une même série (intertextualité « verticale » ou généalogique) ; mais il existe aussi une forme d'intertextualité « horizontale », qui unit entre eux différents titres publiés à la même période. En effet, l'univers DC répond aux exigences de la « continuité », concept qui suppose que l'ensemble des récits publiés appartiennent au même chronotope[91]. Leur temporalité est parallèle à celle du monde primaire[92] et ils sont tous en mesure d'interagir les uns avec les autres (même si de nombreux raffinements existent, par exemple la possibilité d'univers parallèles). Toutes les publications de DC peuvent donc être considérées comme un seul et même texte. Cette spécificité et les potentialités narratives qu'elle recèle n'échappent pas aux auteurs du corpus. Ainsi, Gaiman rappelle : « all of their stories are theoretically within a coherent universe. You're looking at the largest story ever told. » (Anderson n.p.)

C'est ce dispositif qui permet l'apparition d'un personnage dans le titre mensuel normalement dédié à un autre, soit comme « guest star » de façon relativement anecdotique (on parle de *cameo*) soit suite à une décision éditoriale qui va permettre de coordonner les différents titres afin que chacun narre son propre fragment d'un récit commun (auquel cas il s'agit plutôt d'un *crossover*).

---

[90] Il est question dans le récit d'un dénommé « S. Deetko » enréférence à Steve Ditko, créateur du personnage de Shade.

[91] Ce terme, que l'on emprunte à Bakhtine, désigne l'unité spatiotemporelle telle qu'elle est représentée au sein de la diégèse. Le chronotope « exprime l'indissolubilité de l'espace et du temps (celui-ci comme quatrième dimension de l'espace)». (*Esthétique* 235)

[92] On emploie ici la terminologie développée par Tolkien dans son essai « On Fairy-Stories », qui développe l'idée que les mondes de fiction sont des univers « secondaires » imbriqués dans notre univers « primaire ». Cette dénomination permet de ne pas avoir recours à la notion de « réel », qui peut se révéler problématique d'un point de vue philosophique.

Crossovers et cameos

À leurs débuts, les séries qui forment le socle de Vertigo présentent de nombreuses intersections avec le reste du DC Universe. *The Sandman* emprunte un grand nombre de ses protagonistes secondaires à l'univers DC, notamment Doctor Destiny, Brute, Globe, Martian Manhunter, les membres de la Justice League of America, Hippolyta Hall et d'autres. Animal Man, quant à lui, est membre de la Justice League of Europe (*Animal Man* #9) ; dans ce même épisode, le Martian Manhunter fait également une apparition. *Animal Man* fait d'ailleurs partie des titres concernés par le *crossover Invasion!* (janvier-mars 1989), à l'occasion duquel des personnages de l'univers DC, les Thanagariens, interviennent dans le numéro. Dans *Swamp Thing,* Moore convoque déjà un grand nombre de personnages issus de l'univers DC, notamment Deadman et the Specter, ou plus tard Adam Strange.

Dans l'industrie du *comics*, *cameos* et *crossovers* sont censés favoriser les ventes, l'hypothèse étant que l'apparition de personnages plus connus des fans donnera un attrait supplémentaire au titre. Or, dans le cas des publications Vertigo, le traitement des personnages confère plutôt une dimension ironique au *cameo* : les personnages empruntés sont soit obscurs (donc peu susceptibles de créer l'engouement), soit employés de façon à créer un contraste avec les héros du *comics* en question. Ainsi, quand Superman apparaît dans *Animal Man* #2 p. 11-12, ce n'est pas pour le faire interagir d'égal à égal avec Buddy Baker, mais au contraire pour montrer combien ce dernier est insignifiant par rapport au héros le plus connu de la bande dessinée américaine, qui n'est d'ailleurs nommé que rétrospectivement. Tout concourt à faire de la rencontre un intermède comique : Superman n'est pas venu pour inviter Animal Man à quelque tâche glorieuse, mais simplement parce qu'il avait une minute à tuer ; il lui broie les phalanges en lui serrant la main et peine à se rappeler son nom. Au contraire, quand Animal Man ne nomme pas Superman (il utilise un pronom : « *He's* standing in front of me »), c'est parce que le personnage est de ceux qu'on ne présente plus. Au contraire, l'utilisation de « he » avec emphase fait référence à l'utilisation qui en est faite dans la tradition chrétienne, conférant une forme de divinité à Clark Kent. Pour que l'humiliation soit complète, Morrison introduit la séquence en mettant en scène un jeune garçon qui demande un autographe à Animal Man, non pas parce celui-ci est connu, mais au contraire parce que le garçon le confond avec Aquaman.

Moore, pour sa part, emprunte les personnages d'Abel et Cain, qui tenaient le rôle des « hôtes » dans les séries *House of Mystery* et *House of Secrets*. Or, c'est dans *House of*

Secrets qu'un personnage très proche du Swamp Thing actuel apparaît pour la première fois dans une histoire de huit pages déjà scénarisée par Len Wein et dessinée par Berni Wrightson (*House of Secrets* #92, juin-juillet 1971). Bien qu'elle soit publiée dans une anthologie d'horreur (ou plutôt de suspense, Comics Code oblige), l'histoire présente la créature comme une victime et non comme un prédateur. En entretien, Wrightson relate le succès phénoménal rencontré par ce bref récit (Talon 122) qui aboutit, un an plus tard, à la création d'une série entièrement dédiée au personnage d'Alec Holland. Le récit original concerne un jeune scientifique nommé Alex Olsen. Son collaborateur, Damian, convoite en secret son épouse Linda ; c'est lui qui provoque l'explosion du laboratoire et jette le corps d'Olsen dans le marais. Quelques mois plus tard, Linda et Damian sont mariés, mais celui-ci craint qu'elle ne suspecte sa culpabilité et décide de l'assassiner. Olsen, transformé en créature étrange, intervient alors pour la sauver ; il tue Damian et, dévasté que sa femme ne puisse le reconnaître, retourne dans les marais.

Le statut de ce premier récit est donc incertain vis-à-vis de l'incarnation actuelle de Swamp Thing : de nombreux éléments sont similaires (une explosion chimique transforme un homme en créature végétale), mais comme le personnage concerné porte un nom différent, son statut du point de vue de la continuité narrative (*continuity*) est différent. Dans *Swamp Thing* #33, Moore s'approprie cette incertitude et tisse, ici encore, un macro-récit qui reprend et intègre les textes préexistants. Les planches de l'épisode original sont reproduites sous forme de récit enchâssé. Le récit-cadre relate un rêve d'Abby Cable dans lequel elle rencontre Abel et Cain ; Abel lui raconte un « secret » qui n'est autre que l'histoire d'Alex Olsen. Elle apprend donc qu'Alec Holland n'est pas le premier Swamp Thing et que leur émergence n'est pas le fruit du hasard. Comme l'explique Abel, « In the history of the world, there have come sour times when the earth feels compelled to create an elemental champion for itself. » (*Swamp Thing* #33 p. 15)

En parallèle, on observe une réaction de plus en plus intense de la part du lectorat, qui prend parti *contre* les cameos impliquant d'autres super-héros DC : dès 1991, on commence à voir apparaître dans le courrier des lecteurs des lettres demandant l'arrêt des *crossovers*, ou plutôt leur recentrement sur des personnages dont l'environnement est perçu comme compatible. Ainsi dans le courrier des lecteurs de *Shade, The Changing Man* : « As for cross-overs, this may say DC on the cover... but this, like *Sandman* or *Animal Man*, isn't

a place where the rest of that universe belongs [...] To impose the costumed cartel on this book would be an unfair handicap. » (*Shade* #8 p. 29)

Un autre point peut surprendre : le *cameo* est traditionnellement une pratique destinée à *augmenter* les ventes en proposant au lectorat ce qu'il désire voir, à savoir l'interaction entre plusieurs de ses héros. Les séries de Vertigo attirent donc un public particulier, qui ne répond pas nécessairement aux mêmes incitations que leurs homologues. Plus précisément, ils ne considèrent le *cameo* possible que dans les cas où celui-ci se produit entre des séries partageant la même ambiance : en l'occurrence, les futures séries Vertigo. De fait, on trouve de nombreux cameos à l'intérieur du label ; par exemple, Constantine prête (involontai-rement) son corps à Alec afin qu'il puisse avoir un enfant avec Abby (*Hellblazer* #9) et Constantine fait une apparition dans *Shade, The Changing Man*, durant l'arc narratif *The History Lesson*.

The Sandman est au cœur d'un paradoxe, puisque cette série, rendue célèbre par la distance qu'elle prend vis-à-vis des conventions super-héroïques, puise en fait largement dans l'héritage du genre. On est donc face à un double processus d'inscription de codes génériques et d'autonomisation vis-à-vis de ces codes.

Au moment où Gaiman écrit, il n'y a donc pas d'incompatibilité entre le DC Universe et son propre projet narratif, par ailleurs modelé, comme l'avoue volontiers Gaiman, sur le *Swamp Thing* d'Alan Moore qui est lui aussi inscrit dans l'univers des super-héros. L'accent n'est pas mis, au départ, sur la littérarité mais bien sur l'intertexte super-héroïque (et ce pour des raisons stratégiques, puisqu'il était à l'époque inenvisageable pour Gaiman d'espérer faire accepter à DC un scénario qui ne ferait pas appel aux personnages détenus par le groupe). Comme le précise Gaiman dans les documents préparatoires de la série : « The book is mostly set now [...] It takes place in the DC universe. I've created a few new characters [...] for the rest I've had a wonderful time grabbing DC characters and shoving them into my storyline... » (Gaiman, « The *Sandman* proposal » 546)

Le héros lui-même est issu d'un *revamp*, c'est-à-dire que le personnage de Dream, le « Sandman » du titre[93], a déjà connu deux incarnations séparées au sein de l'univers DC,

[93] Il est d'ailleurs notoire que Gaiman n'utilise jamais le nom « Sandman » pour se référer à son personnage, même si celui-ci est identifié comme tel par sa poche de sable et sa capacité à gouverner les rêves. La seule occurrence dans l'ensemble de la série est attribué à Mad Hettie, personnage de vieille folle qui mentionne « the oneiromancer. You know, the Sandman » [...]. Le refus d'employer ce nom associé à DC Comics peut s'interpréter comme une volonté de se distancer des incarnations précédentes de *Sandman*.

la première (Wesley Dodds), créée par Gardner Fox et Bert Christman dans *Adventure Comics* #40 (1939) et la seconde (Hector Hall) imaginée par Roy Thomas dans *The Sandman* Vol. 1 #1 (1974). Les deux séries opèrent dans des genres très distincts : le premier est un détective équipé d'un masque à gaz dans une ambiance héritée des *pulps*, tandis que le second est un super-héros dessiné par Jack Kirby sur un scénario de Joe Simon.

Figure 4 : Neil Gaiman - *Preacher Special : Cassidy* p. 23

Ce processus d'autonomisation est indissociable de la question des contrats offerts aux auteurs ; c'est avec l'essor de la politique du *creator-owned* que les titres de Vertigo se détachent du DC Universe. À mesure que les différentes séries s'autonomisent, les stratégies de maintenance d'un intertexte se modifient et s'adaptent.

Renvois intertextuels

Enfin, les liens intertextuels entre les différentes séries Vertigo s'expriment sous la forme d'un réseau de références et de plaisanteries uniquement accessibles aux lecteurs·trices assidu·es des différents titres. Certaines récupérations sont des hommages explicites : lorsque Gaiman emprunte à Moore le personnage d'Etrigan, le démon rimeur, il se place dans la continuité directe de son prédécesseur et valide implicitement la vision spécifique des Enfers que celui-ci développe[94]. C'est d'ailleurs ce que fera à son tour Carey dans la série *Lucifer*. Lorsque les emprunts sont moins importants, ils deviennent de simples clins d'œil : Grant Morrison fait brièvement intervenir son propre Animal Man dans *Doom Patrol* #28 ; dans *Shade* #57 p. 10, un graffiti sur un mur porte la mention « Warren Ellis eats babies » ; tandis que dans *Transmetropolitan*, il est fait mention d'une « church of Ennis » (#6 p. 14-15).

Les visages d'auteurs d'autres séries peuvent également faire l'objet d'une telle citation, qui adresse un clin d'œil aux lecteurs·trices les plus investi·e·s. Cette stratégie permet parfois aux créateurs de régler leurs comptes, par exemple lorsqu'Alan Moore fait

[94] Etrigan n'a pas été créé par Moore mais par Jack Kirby. Cependant, c'est l'usage qu'en fait Moore qui est implicitement convoqué par Gaiman.

une apparition dans *Doom Patrol* : dans le numéro 45, « The Beard Hunter », le personnage éponyme visite le « Bearded Gentlemen's Club of Metropolis » et traverse le Hall of Famous Beards où un portrait d'Alan Moore, intitulé « Our Founder », figure en bonne place entre Abraham Lincoln et le Père Noël (*Doom Patrol* #45 p. 9). L'exemple le plus flagrant se trouve sans doute dans les pages de *Preacher*, où Roger, un personnage secondaire qui ressemble fortement à Gaiman, récite un poème verbeux sur le thème du rêve :

> « Trans-walking now, a step from element to element, I leave fire-water air-dust far below... » / « My life-death paradox is all: if being, why so unfamiliar? If gone, why moving still? » / « The answer then / « is dream. » [ponctuation dans l'original] (*Preacher Special : Cassidy – Blood and Whisky* p. 25)

L'irrévérence de Garth Ennis vis-à-vis de *The Sandman* est d'ailleurs renforcée quelques numéros plus loin, dans le dessin de couverture de *Preacher* #31, où Glenn Fabry (un autre britannique) inclut parmi les camarades de Roger une femme obèse maquillée comme Death. Bien qu'il soit difficile, en l'absence des scénarios originaux, d'établir avec certitude qui du dessinateur ou du scénariste est à l'origine de ces références[95], la pratique montre bien à quel point les différentes séries sont perçues comme formant une seule unité pour le lectorat, malgré l'existence de rivalités entre les scénaristes.

Par la suite, le *crossover* connaît des incarnations plus subtiles, ou plus ironiques. En l'occurrence, on songe à l'épisode de *The Sandman* intitulé « Collectors ». L'épisode met en scène un rassemblement de tueurs dont l'invité d'honneur doit être un certain Family Man, qui s'avère manquer à l'appel. Ce personnage est en fait développé en parallèle par Jamie Delano dans *Hellblazer* ; et c'est dans cette série que l'on apprendra, plusieurs mois plus tard, comment l'enveloppe d'invitation destinée au Family Man n'est jamais arrivée à destination, justifiant à rebours l'absence du personnage. Cette référence subtile tient plus du clin d'œil que de la stratégie marketing et contribue à créer l'impression d'une parenté diffuse entre les différentes séries, plutôt que d'univers entièrement perméables.

À cet égard, le corpus de Vertigo forme en quelque sorte un univers à lui seul, qui, tout comme l'univers DC peuplé de super-héros, requiert de la part de la lectrice un

[95] La première occurrence est attribuée au dessinateur par Morrison : « Bisley used to do Alan Moore all the time in things. Even in the "Beard Hunter" issue of *Doom Patrol* there's a picture of Alan Moore, and it says, "Our Founder." » (Callahan, « Grant Morrison Responds » 254)

investissement considérable afin d'en comprendre toutes les subtilités. Il y a donc bien ici utilisation d'une stratégie éditoriale typique du *comics mainstream*.

Pratique voisine du *crossover*, le *spin-off* est également pratiqué à plusieurs reprises au sein du label, la plupart du temps par des britanniques. Ainsi, *Hellblazer*, série à la britannicité iconique, narre les aventures de John Constantine, occultiste issu des classes populaires initialement créé par Moore dans *Swamp Thing* (la décision de lui donner sa propre série étant motivée financièrement par le succès du titre original – la couverture du numéro 1 proclame d'ailleurs : « from the macabre world of the Swamp Thing »). Plus tard, Lucifer, personnage apparu pour la première fois dans l'arc *Season of Mists* de *The Sandman*, bénéficia de sa propre série scénarisée par Mike Carey, qui professe volontiers son admiration pour Neil Gaiman et constitue probablement son héritier le plus direct. Ces reprises et réécritures ne sont pas propres à Vertigo ; elles s'inscrivent au contraire pleinement dans la politique propre à l'industrie des super-héros qui consiste à relancer à intervalles réguliers des personnages ayant reçu l'approbation du public, démontrant ainsi l'assurance de leur rentabilité.

Sur l'ensemble de la période, on assiste donc à une autonomisation progressive du label vis-à-vis de ses racines super-héroïques, mais sans qu'il faille parler pour autant d'une véritable indépendance. En effet, les stratégies textuelles qui sont déployées empruntent largement à la tradition du *comics mainstream*, suggérant un positionnement contradictoire entre deux tendances.

« The best of both worlds » : Vertigo à la croisée des chemins

L'une des caractéristiques fondamentales de Vertigo est son positionnement intermédiaire entre plusieurs pôles : issue d'une maison d'édition *mainstream*, il emprunte à la tradition de l'édition indépendante ; revendiquant sa modernité et sa capacité à séduire un nouveau lectorat, il repose néanmoins largement sur la tradition de la bande dessinée de super-héros et le public afférent ; enfin, sa politique de légitimation du média BD repose sur une utilisation ambiguë de la tradition littéraire classique.

En tant que label adressé à un lectorat adulte (« mature readers »), Vertigo est décrit par Christophe Dony dans « Reassessing the Mainstream » comme une sorte de moyen terme entre *mainstream* et indépendants au sens où ses publications combinent innovation formelle et influence éditoriale forte dans le cadre d'une parution mensuelle

réglementée. Au moment de la naissance du label, *The Comics Journal #163* titre en couverture « Focus on Vertigo : can Time/Warner go alternative?? », montrant bien la contradiction existant entre le conglomérat auquel appartient DC Comics[96] et l'ambition affichée de créer un label dont les publications pourraient être qualifiées d'alternatives. Cette lecture, que l'on aura loisir d'observer plus en détail par la suite, rend bien compte du statut ambigu que Vertigo occupe, ou du moins souhaite occuper.

Ce positionnement « à la croisée des chemins » se traduit également par un lectorat spécifique (voir Herding 28, ainsi que le témoignage de Karen Berger en annexe 5). En effet, le public de Vertigo (et particulièrement des séries de Britanniques) se distingue par une proportion élevée de femmes. Si le lectorat féminin n'est pas absent du monde de la bande dessinée, il a plutôt tendance à éviter les séries purement super-héroïques (en effet, les petites et jeunes filles lisent des magazines de bande dessinée qui leur sont destinés, mais tendent à abandonner cette activité en grandissant, à moins qu'elles ne rejoignent les rangs des lectrices de BD indépendante, particulièrement des ouvrages comme *Love and Rockets* des frères Hernandez)[97]. En 1995, une étude réalisée par DC (non spécifique à Vertigo et qui statistiquement concerne donc en majorité le lectorat des titres super-héroïques plus classiques) montre que le lectorat est masculin à 92 %, avec un âge médian de 29 ans et une grande proportion de personnes ayant fréquenté l'enseignement supérieur, soit 70 % (Draper Carlson).

Au contraire, Vertigo se distingue par un lectorat particulièrement féminisé, notamment sur des séries telles que *The Sandman, Shade, The Changing Man*, puis *Preacher*. Selon Berger (Contino « A Touch of Vertigo» n.p.), la moitié du lectorat de *The Sandman* est féminin et *Preacher* pourrait s'approcher de cette proportion. S'il est, comme d'habitude, difficile d'obtenir des chiffres fiables, on peut néanmoins se référer à cet entretien avec les créateurs de *Preacher*, pour le site web *Sequential Tart* :

> SEQUENTIAL TART: It seems like *Preacher* has a lot of female readers. Have any thoughts on why?
>
> DILLON: Well, a lot of Vertigo books do in general.

[96] Comme l'explique McAllister : «As the comics industry becomes one link in the chain of media conglomerates, it may set less priority for the creation of good books and allocate morer esources to the marketing and licensing of comic book characters to other subsidiaries or media outlets.» (McAllister 30)

[97] La situation que je décris ici est celle des années quatre-vingt-dix ; depuis, la lecture de bande dessinée super-héroïque a largement gagné le public féminin. Eric Stephenson, éditeur d'Image Comics, estime ainsi que les femmes sont la frange du lectorat qui se développe le plus rapidement dans le courant des années 2010 (CBR News Team n.p.).

> ENNIS: I think, to be honest, a lot of women respond to Tulip. But that's the limit of analysis of the female readership that you will get out of me. [...]
>
> DILLON: I think a lot of mainstream comics don't appeal to women, because that's the male fantasy of superheroes. [...] *Preacher*'s more character-driven than it is action-driven. (Osborne n.p.)

Ennis insiste sur l'importance du développement des personnages : dans *Preacher*, Tulip est une jeune femme indépendante au physique somme toute relativement banal, qui combine des traits de personnalité relevant à la fois de la féminité et de la masculinité typiques (c'est une tireuse compétente, sans qu'elle entretienne de fascination particulière pour les armes à feu). Plus particulièrement, la question des relations hommes/femmes est dramatisée à plusieurs reprises dans le récit (voir infra), comme c'est aussi le cas dans *The Sandman* (et en dépit du fait que les séries n'arrivent pas tout à fait aux mêmes conclusions). Tous ces aspects sont, à n'en pas douter, autant de raisons de la féminisation du lectorat de *Preacher*.

On peut supposer que la présence d'une femme à la tête du label fait partie des raisons pour lesquelles ses contenus sont également appréciés par les deux sexes – puisque Karen Berger publie des séries qu'elle-même apprécie. On peut également penser que le fait de situer les récits de Vertigo en-dehors de la continuité narrative propre à DC Comics, et plus largement en-dehors des conventions super-héroïques, les rend plus abordables pour un public qui ne maîtriserait pas les codes et les traditions du *comics* de super-héros, ce qui est massivement le cas du public féminin (bien que la tendance soit en train de se modifier depuis quelques années suite à l'arrivée dans le monde du *comics mainstream* de créatrices telles que Kelly Sue DeConnick ou G. Willow Wilson). La spécificité du lectorat de Vertigo contribue à le distinguer en tant que label, renforçant son image anticonformiste par rapport au reste de la production de DC, laquelle s'articule toujours autour des super-héros.

Le succès de Vertigo repose sur un fragile équilibre entre traditionalisme et innovation. Par exemple, la plupart des séries prennent leurs distances avec le genre super-héroïque : des ouvrages tels *Watchmen* ou *Animal Man* sont novateurs en ce qu'ils annoncent la vague du « révisionnisme » à venir, tandis que *Shade* et *The Sandman* abandonnent quasi-complètement leurs racines super-héroïques dès le début du récit. Cependant, il n'en reste pas moins que le genre super-héroïque est, historiquement, d'une importance majeure dans la fondation du label ; le lectorat visé n'exclut pas les fans de *comics* traditionnels, mais s'appuie au contraire sur la base commerciale qu'ils représentent. Comme l'explique Karen Berger l'année de la fondation du label : « With Vertigo we're

tying to do the best of both worlds – get the progressive current comic reader and also try to get people who don't normally read comics by publishing different types of material. [...] I know that, as the industry stands now, if I just did the creator-owned stuff we wouldn't be round long. » (Groth, « Vertigo Roundtable » 56)

C'est cette position ambivalente qui permet à Vertigo de prendre un bon départ en 1993, année qui marque le début d'une période de récession brutale pour le secteur du *comics* suite à l'explosion de la bulle spéculative. En effet, à partir de la fin des années quatre-vingt, les chiffres de vente sont gonflés artificiellement par l'apparition d'un important marché de collectionneurs et la prolifération de techniques commerciales, comme par exemple la création de couvertures alternatives pour un numéro donné, incitant les fans à acheter plusieurs fois le même *comic book.* Lorsque les acheteurs prennent conscience que la grande majorité des *comics* vendus ne sont pas destinés à prendre de la valeur, le marché s'effondre peu à peu, au point que même l'arrivée des fêtes de Noël 1993 échoue à relancer les ventes (Wheeler 4). McAllister précise que les ventes, qui représentaient un total de 850 millions de dollars en 1993, tombent à 425 millions seulement quatre ans plus tard (McAllister 17).

Alors que les *comics* traditionnels de l'ensemble de l'industrie, DC compris, accusent une baisse drastique, les chiffres de lancement de Vertigo se maintiennent. L'interprétation que propose Karen Berger est la suivante : « Vertigo is going to be left standing at the end of this year, because people read our books as opposed to collecting them.» (Groth, « Vertigo Roundtable » 56) En d'autres termes, Vertigo parvient à importer certaines des stratégies du *comics* indépendant, modifiant ainsi les comportements d'acteurs du champ qui émergent pourtant largement des rangs du lectorat *mainstream.*

En définitive, Vertigo joue la carte de la distinction « par le haut » vis-à-vis du reste du paysage éditorial *mainstream* ; cette distinction passe par des stratégies de légitimation fondées sur un positionnement ambigu entre d'une part la culture classique, ancrée dans des emprunts à des auteurs canoniques et servie par une certaine audace formelle, d'autre part la culture populaire, à travers un riche intertexte renvoyant tant à la tradition bédéique qu'aux littératures de genre. Si certains critiques ont voulu voir dans Vertigo une forme de « littérarisation » de la bande dessinée, il me semble au contraire que la redéfinition qui s'y joue est moins médiatique que sociologique. Vertigo table sur la

possibilité de construire un canon de la bande dessinée, canon légitime opposé « au bon vieux comic book »[98] : mais dans le même temps, le label célèbre son héritage populaire dont il se pose en défenseur et en héritier. Afin d'éclaircir la façon dont Vertigo négocie la tension entre les pôles opposés du classique et du populaire, il faut examiner de plus près les stratégies de légitimation mises en place par le label.

[98] Groensteen, *Un objet culturel* 7 : « Pour ceux qui l'ignoreraient, le graphic novel est censé être au bon vieux comic book ce qu'une œuvre concertante est à la chansonnette. »

III. De nouveaux modes de légitimation

« I suspect that, to successfully write superhero books through your thirties and forties, you either have to have genuine brain damage - Grant Morrison and Alan Moore come to mind – or be genuinely infantile. »

Warren Ellis (Springer n.p.)

Les stratégies narratives et thématiques habituellement associées à l'Invasion britannique se distinguent par leur portée légitimante, laquelle a permis au label de s'imposer comme le lieu de construction d'une nouvelle bande dessinée grand public. Dans cette partie, on s'intéressera plus précisément à trois stratégies : la mise en avant de la dimension novatrice et érudite du label (deux éléments à même de consolider le capital symbolique associé à l'objet) ; la construction d'une figure auctoriale fortement associée à la personne du scénariste (qui permet de constituer l'objet en œuvre d'art plutôt qu'en tant que produit de consommation, fût-il culturel) ; enfin, la prise de distance vis-à-vis des conventions liées au genre super-héroïque, associé dans l'imaginaire collectif à une bande dessinée enfantine et mercantile.

A. Expérimentation, érudition et provocation

Comme on l'a vu précédemment, Vertigo se distingue par un positionnement intermédiaire entre *mainstream* et BD alternative, ouvrant la voie pour ce que Beaty et Woo nomment « the quality popular comic » (56) et qui s'inscrit dans la tendance plus large du développement d'un *middle-brow* dépassant l'opposition binaire entre populaire (*low-brow*) et élitaire (*high-brow*). La « qualité » des publications de Vertigo est l'élément qui garantit leur légitimité et donc leur diffusion au-delà du lectorat traditionnel des *comics* de super-héros. Cette « qualité » s'exprime d'abord par l'attachement des auteurs du corpus à l'expérimentation formelle. À ce titre, c'est Alan Moore qui ouvre la voie dans sa production pour DC, inventant ou popularisant des outils rhétoriques spécifiques à la bande dessinée – lesquels sont parfois adaptés de techniques littéraires ; par exemple, Camus remarque dans *Marvelman* l'emploi de récitatifs inspirés d'incipits romanesques (Camus 99). Je propose à mon tour d'analyser quelques-uns de ces outils.

De nouvelles figures de style

Certains effets de style ont acquis, au fil du temps, une connotation particulière. Ainsi, lorsqu'il débute sa collaboration avec les dessinateurs de *Swamp Thing*, Alan Moore annonce son souhait de limiter autant que possible « les effets sonores et l'usage de mots en gras dans la narration » (Bissette, « Monsieur Moore et moi » 205). Ce parti-pris est déjà celui adopté par Moore et Garry Leach pour *Marvelman*, où graisse et onomatopées sont présentes, mais très limitées. En cela, Moore s'efforce dese détacher d'une narration sensationnaliste, implicitement adressée à un lectorat jeune.

Une autre technique largement présente dans le travail de Moore est ce que j'appellerai le **récitatif focalisé**. Cet effet consiste à donner accès aux pensées ou aux paroles du personnage *via* une voix narrative qui peut être intra- ou extra- diégétique, au présent ou au passé, mais adopte dans tous les cas une focalisation interne. Ceci permet de dégager un espace plus important dédié à l'exploration de l'intériorité (puisque les récitatifs, contrairement aux bulles, sont en marge du récit et empiètent moins sur l'image). En déplaçant le lieu de l'énonciation[99] (ce n'est plus le personnage qui parle, mais un narrateur) Moore diminue la valeur d'oralité des énoncés, ce qui permet d'attribuer aux protagonistes des pensées ou des paroles très littéraires. Par exemple, dans *Swamp Thing*, Anton Arcane raconte son retour des enfers à travers un récitatif focalisé :

> « I struggled free, from fingers without blood or bone or sinew… struggled free from that malign and treacle-black twilight… Making my way back to the bleached hemispheres beyond… Back to my discarded clay as a serpent will return to fresh sloughed skin. It lay there in the dirt. So small… So diminished… It was a thing of staring, idiot sockets and scorched metal; or melted wires that trailed like gangua from the perished flesh. I could not wear this travesty. » (*Swamp Thing* #30 p. 6-7)

Chez Moore, ces récitatifs sont employés en complément des bulles de pensée, présentes par exemple dans *Swamp Thing Annual*. D'autres auteurs qui se placent dans la continuité de Moore en viennent même à remplacer totalement les bulles de pensée par des récitatifs – c'est par exemple le cas dans *Lucifer*. Si l'on examine la page 15 de l'épisode 20, on voit que le cadre récitatif, au discours indirect puis au discours direct libre, remplace ce qui aurait pu être une bulle de pensée : « So a miracle was really their only hope. Please,

[99] Le terme « énonciation » est un abus de langage puisque ces « paroles » sont pensées plutôt que prononcées ; mais pour des raisons de clarté, on s'en tiendra à la terminologie classique.

God? Just a little one? » (*Lucifer* #20 p. 15) Le travail de Moore inaugure donc un nouvel ensemble de conventions narratives qui seront adoptées et prolongées par plusieurs auteurs, entretenant l'idée d'une dominance du verbal au sein du récit. Le développement du récitatif au sein des publications Vertigo fait d'ailleurs écho à une tendance analogue dans la bande dessinée indépendante qui tend à envisager le rapport texte-image sous des modalités autres que la seule bulle de parole (par exemple dans les récits autobiographiques).

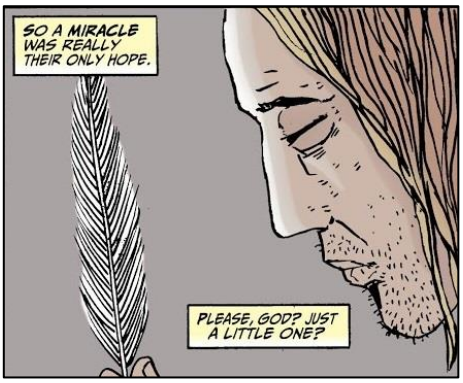


Figure 5 : Récitatif focalisé – *Lucifer* #20 p. 15

Pour autant, des différences existent au sein du corpus et certains entendent se détacher de l'influence fondatrice de Moore : Morrison, par exemple, continue à employer abondamment les onomatopées et, de façon exceptionnelle, les bulles de pensée (par exemple dans *Doom Patrol* #48 p. 11, pour les pensées de Doctor Silence). De même, les récitatifs « narratifs » sont peu présents dans les récits d'Ennis, Oliver ou Diggle, qui s'orientent davantage vers une narration visuelle et une esthétique du spectaculaire.

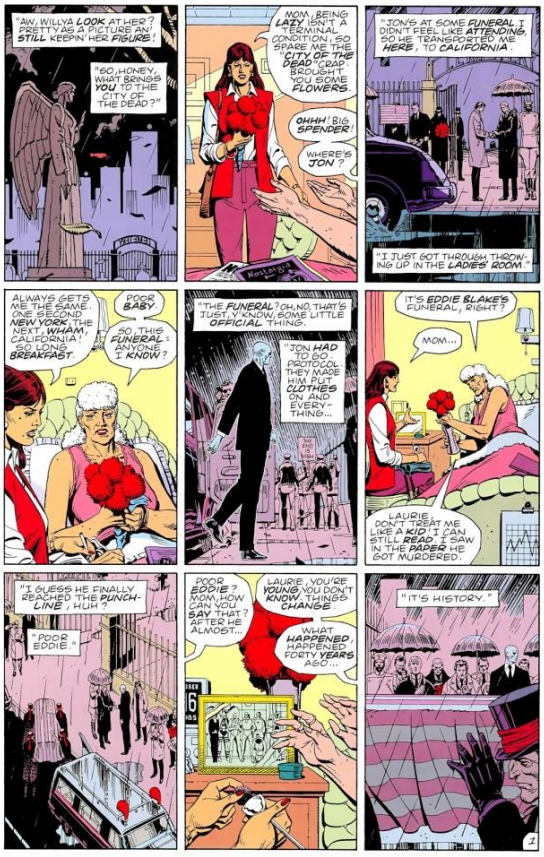


Figure 6 : Juxtaposition alternée – *Watchmen* #3 p. 1

Figure 7 : Justaposition alternée – *Skreemer* #5 p. 20

Dans *Watchmen*, Moore fait un usage fréquent de la **juxtaposition alternée**, régulière ou irrégulière, de cases représentant tour à tour deux actions dont les contenus en séquence créent des effets d'échos. Cette technique est typiquement déployée dans l'hypercadre au sein d'une structure de gaufrier, où les cases obéissent à un code couleur permettant de séparer les deux scènes tout en accentuant leur périodicité (voir par exemple #1 p. 2-3, #2 p. 1, #3 p. 9, etc.). L'usage de la juxtaposition alternée est rendu possible par l'intrigue de *Watchmen* (qui repose sur plusieurs fils narratifs tressés ensemble) autant que par la rigueur formelle de sa composition qui permet d'intégrer ce dispositif sans créer de dissonances[100] ; c'est pourquoi on ne le retrouve pas tel quel dans d'autres titres du corpus. Néanmoins, des formes similaires de juxtaposition alternée existent chez d'autres auteurs. Ainsi, elle parcourt l'ensemble du récit de *Skreemer*, de Peter Milligan, qui la dote d'une fonction structurelle : les séquences alternées représentent différentes strates temporelles dans la vie des mêmes personnages. Les images traitant du présent diégétique (« now » p. 170) sont vivement colorées, tandis que les différentes époques du passé se distinguent par des nuances plus ternes, à dominantes de gris ou de sépia. Le dispositif narratif, pourtant très complexe, est rendu relativement clair par ce jeu de couleurs ainsi que par l'usage de dates scandées de façon régulière dans les récitatifs (« in thirty eight after the fall » p. 64, « It was twenty after the fall » p. 67, « It was twenty one years after the fall » p. 69, « Thirty eight after the fall » p. 70, « It was thirty eight after the fall » p. 72, « Twenty one years after the fall » p. 73, etc.).

Une autre technique caractéristique, cette fois issue des scripts de Neil Gaiman mais que l'on trouve également chez d'autres scénaristes, est celle de la **digression multiple**, qui consiste à s'attarder sur le sort de personnages complètement inconnus de la lectrice, passant en revue leur histoire personnelle afin de donner à voir l'étendue ou la durée d'un phénomène de façon incarnée et subjective. Gaiman l'emploie dès le tout début de *The Sandman*, introduisant ainsi certains personnages destinés à devenir centraux par la suite (notamment Unity Kinkaid) :

> June 10th, 1916. / Toronto, Canada. Ellie Marsten listens to her bedtime story. [...] Kingston, Jamaica. In his father's inn Daniel Bustamonte sleeps. The shouts and songs of drunken adults do not shake his slumber. [...] Verdun, France. Stefan Wasserman goes over the top again tonight. As soon as it's dark. [...] London, England. Unity Kinkaid tosses between linen sheets. She dreams of

[100] La structure formelle de *Watchmen* a été abondamment commentée ; on ne s'attardera donc pas plus longuement sur la diversité des stratégies déployées par Moore.

a tall, dark man. [...] Wych Cross, England. Roderick Burgess's waking dreams are of the power and the glory. (*Sandman* #1 p. 3)

On retrouve des digressions multiples chez la plupart des auteurs de la première vague, comme Grant Morrison (par exemple dans *Doom Patrol* #30) ou Peter Milligan (notamment dans *Shade* #6 p. 2), mais également chez Mike Carey, héritier direct de Gaiman, par exemple dans *The Unwritten* : « one morning Vitebski climbed up onto the roof ridge of the house and began to dance [...] Wilhelmine, the kitchen carl, cut off her fingers with a cleaver. [...] Clausen deserted, for which no one blamed him. » (*Unwritten* #33.5 p. 9)

Enfin, tous les auteurs du corpus ont recours dans des proportions diverses à ce que, d'après Moore, j'appellerai le **contrepoint ironique** (*ironic counterpoint*, cité dans Parkin, *Magic Words* 90). Il s'agit simplement d'une complexification de la relation logique entre ce que dit le texte et ce que montre l'image, de sorte qu'un effet de dissonance ou d'ironie se crée. Cette stratégie est initialement employée principalement pour ses vertus horrifiques : par exemple, dans *Hellblazer* #4 p. 17, la nièce de Constantine est enlevée par un homme qui la met en scène dans un simulacre de mariage. Les récitatifs adoptent une focalisation interne sur la jeune fille, alors que le dessin révèle que sa vie est en jeu. Dans la dernière case de la page, alors que l'homme s'apprête à l'étrangler avec une corde, on peut lire « ... then she abandons herself to the hands of the ceremony – It's time to tie the knot. » Le double sens du terme « tie the knot » est rendu d'autant plus frappant que les récitatifs font abstraction de la situation de danger. Cependant, on trouve dans le corpus de nombreux emplois du contrepoint ironique ; cette technique s'avère particulièrement productive dans la mesure où, comme le dit Castellani, « elle peut déplacer, faire varier le rapport dialectique de l'image et du texte – et, par là, de l'image et du sens - , [...] empêcher l'image et le texte de se « fixer », chacun de son côté, dans un monopole du symbolique qui tourne facilement à l'imposture » (Castellani 203). Ainsi, le contrepoint ironique constitue une technique spécifique au média BD et permet de dénaturaliser la production de sens en montrant qu'il s'agit d'une construction.

Figure 8 : le contrepoint ironique – *Hellblazer* #4 p. 17

La technique du contrepoint ironique s'accompagne d'effets d'écho lorsqu'un mot ou une expression sont repris à divers endroits, composant ce qui pour Thierry Groensteen relève du « tressage » (« une structure additionnelle et remarquable qui, tenant compte du découpage et de la mise en page, définit des séries à l'intérieur d'une trame séquentielle » [*Système* 173]). Moore n'est bien sûr pas le premier à employer de tels effets, mais il les systématise. On en trouve un exemple remarquable dans *Swamp Thing* #41, p. 5-7, qui comportent trois occurrences de la phrase « It's human ». La première est prononcée par Alec à l'adresse d'Abby, qui médite sur le fait qu'un téléfilm sur l'esclavage emploie comme figurants les descendants d'anciens esclaves de Louisiane. Dès la page suivante, Abby reprend l'expression pour mettre en valeur son sentiment de malaise vis-à-vis de la capacité de son amant à transférer son esprit dans différents corps végétaux. Dans les deux cas, la réplique est placée dans la case inférieure droite ; cette localisation particulière au sein de l'hypercadre, que Benoît Peeters identifie comme un emplacement stratégique de la bande dessinée (Peeters 22) permet de laisser « résonner » la réplique, le temps que la lectrice passe à la page suivante. L'attention de la lectrice est donc déjà focalisée sur cette réplique particulière, ce qui renforce l'effet de la troisième occurrence, cette fois avec un sens très différent. Dans la première case de la page 7, un protagoniste encore inconnu remarque « it's human » au sujet de la trace de sang qui constitue l'élément central de la case. Le lettreur John Costanza emploie les italiques pour accentuer le glissement sémantique entre les deux sens de « human ». On peut ici encore parler de contrepoint ironique dans le sens où c'est le dessin (la présence de la tache de sang) qui doit amener la lectrice à réviser son jugement quant au sens des mots « It's human », précédemment interprétés sur un plan différent.

L'influence de Moore est directement visible *via* la récupération de ces mêmes stratégies, par exemple chez Grant Morrison dans *Animal Man* #1 p. 20-21 ; la dernière case de la page 20 montre la voisine de Buddy qui déclare « Roger thinks he's a real big gun... But he only shoots blanks. » La page 21 s'ouvre sur une scène de chasse où la cible, cette fois, est atteinte. Cette récurrence des mêmes stratégies est symptomatique de l'influence fondatrice de Moore sur ses contemporains,

Figure 9 : Encadrement – *Sandman* #1 p. 3

quel que soit le discours que ces derniers tiennent à son égard.

Figure 10 : Encadrement - *Sandman* #1 p. 4

Valoriser l'innovation

On remarque chez les auteurs de Vertigo des stratégies visant à insister métatextuellement sur la matérialité du dessin, en créant en quelque sorte un « effet tableau ». L'un des motifs remarquables à cet égard est celui de l'encadrement, qui redouble et rend visible l'usage conventionnel de cadres pour délimiter les vignettes de bande dessinée.

Dans *The Sandman* #1 p. 4-7 par exemple, l'action est *littéralement* encadrée (un cadre doré orne les frontières de l'hypercadre). Le cadre se délite dans la page 7 pour laisser place à l'arrivée de Dream, que renforce l'ajout du titre « Sleep of the Just » lettré dans un style art déco. La présence de ce cadre est donc significative à plusieurs égards ; esthétiquement, son apparence résonne avec la décoration gothique du manoir de Wych Cross et particulièrement les deux statues de gargouilles sur des piliers qui apparaissent aux pages 1 et 3 et jouent elles aussi le rôle de cadre (aux quatre coins de la page 1, sur les bords latéraux de la page 3). Le cadre doré, orné de dragons ou de crânes d'animaux suggère et renforce l'importance de l'occultisme, tout en attirant l'attention sur le contexte temporel (l'épisode a lieu en 1916). Au seuil du récit, ces processus d'encadrement permettent d'introduire la thématique de l'enfermement (puisqu'il s'agit de la capture de Morpheus). Bien entendu, ils mettent aussi en exergue la maîtrise qu'exerce Gaiman sur la mise en page et attirent l'attention sur le dispositif narratif.

Figure 11 : Encadrement - *Sandman* #1 p. 7

Cette tendance se poursuit dans des productions plus récentes comme *Fables*, où l'encadrement devient un dispositif rhétorique récurrent. Un exemple extrême à cet égard est le numéro 30 de *Fables*, dans lequel l'action se

répartit entre différents lieux et fils narratifs (la naissance des septuplés de Snow et Bigby, la campagne électorale opposant Prince Charming à King Cole et d'autres éléments plus mineurs). Les pages traitants du premier événement sont encadrées de carreaux verts rappelant le milieu hospitalier et surmontées d'une cigogne tenant dans son bec un baluchon, tandis que celles qui concernent les élections sont identifiées par une cocarde indiquant « vote PC / KC» et, souvent (mais pas toujours), de panneaux décoratifs dorés et rouges de part et d'autre des cases narratives (voir *Fables* #30 p 17). Les autres situations ont également une ornementation qui leur est propre. Les processus d'encadrement dans *Fables* servent la clarté du propos en permettant de localiser plus facilement les nombreux lieux de l'action. Il ne s'agit donc pas, contrairement à ce que l'on pourrait croire, d'un dispositif « décoratif[101] » mais bien d'un élément rhétorique qui se place au service de la narration. Le dispositif engendre d'ailleurs ses propres micro-narrations puisque le dessin de cigogne en haut de page se transforme petit à petit, laissant progressivement entr'apercevoir un bambin sortant du baluchon, puis plusieurs, jusqu'à ce que les sept petits de Snow et Bigby apparaissent.

Figure 12: Encadrement - *Fables* #30 p. 6

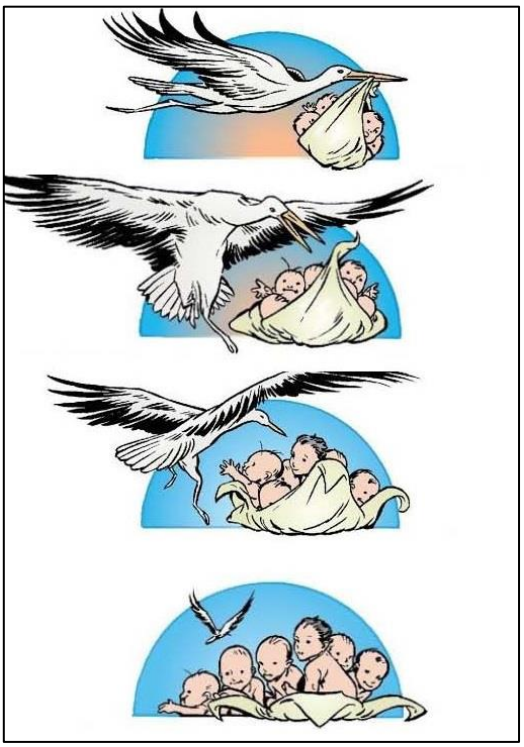


Figure 13 : Montage : hauts des pages 9, 14, 20, 21 de *Fables* #30

À l'inverse, l'effet tableau peut être obtenu *via* la dissolution totale de l'hypercadre, permettant à l'image d'occuper toute la page. L'usage de la pleine page n'est certes pas

[101] Benoît Peeters parle, plus largement, d'une utilisation décorative de la mise en page lorsque « l'effet visé est d'ordre simplement esthétique » (Peeters 57).

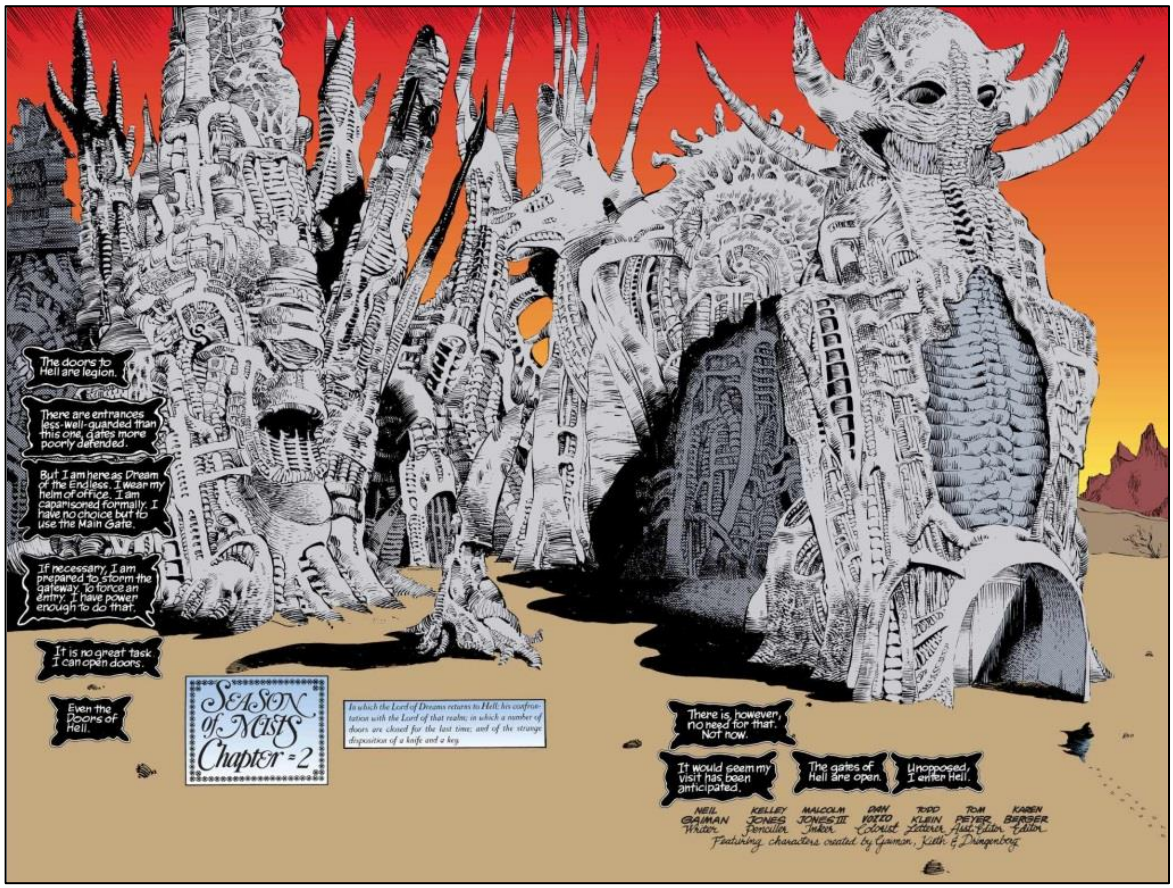


Figure 14 : L'entrée aux Enfers (double-page spread) – *Sandman* #23 p. 2-3

nouveau dans une industrie qui connaît le pouvoir de fascination du dessin et n'hésite pas à l'exploiter en créant des pages-poster (*pin-ups*), notamment pour mettre en valeur les personnages. Cependant, à l'intérieur du corpus, cette disposition formelle prend fréquemment une valeur rhétorique propre à faire écho au gigantisme d'une situation donnée. Dans *The Sandman*, par exemple, la première occurrence d'un « double-page spread » représente Morpheus aux portes de l'Enfer, précisément pour insister sur la solitude de celui-ci face à un territoire immense et vide (*Sandman* #23 p. 2-3). La seconde a lieu juste après un dialogue qui marque un tournant dans l'intrigue et traite du rapport entre l'individu et le monde ; les personnages sont représentés en silhouettes sous l'immensité de la voûte étoilée (*Sandman* #48 p. 12-13). La dimension littéralement *pittoresque* de cette image est d'ailleurs renforcée par l'insistance de la dessinatrice, Jill Thompson, à assurer elle-même la mise en couleurs à la peinture. La troisième est celle qui donne à voir l'apparition de Léviathan, monstre marin gigantesque, dans *Sandman* # 53 p. 18-19.

L'effacement de l'hypercadre peut permettre de brouiller les frontières des normes génériques, créant parfois un objet hybride qui bouleverse le régime des relations texte/image. C'est le cas dans l'épisode #60 de *Swamp Thing*, « Loving the Alien », qui abandonne la division en cases au profit de cadres récitatifs qui se détachent sur le fond d'une image semi-abstraite occupant toute la page. Comme pour le ciel étoilé de Jill Thompson, la rupture stylistique qui s'opère suggère un changement dans le régime de lecture, puisque le parcours linéaire discursif est mis en tension avec la contemplation que requiert l'image. Chez Veitch et Bissette, cette rupture a un effet supplémentaire, puisqu'elle devient le symbole de l'altérité du personnage qui s'exprime (l'épisode traite d'une planète en partie mécanisée et dotée d'une conscience).

Figure 15 : Basculement – *Sandman* #10 p. 10

Enfin, sur le plan formel, il est fréquent que les scénaristes (qui, on le rappelle, prennent également en charge le découpage) aient recours à des stratégies de défamiliarisation du dispositif. Cette défamiliarisation peut passer par une inclinaison, forçant la lectrice à tourner son *comic book* de 90° vers la droite : c'est le cas dans « Rite of Spring » (*Swamp Thing* #34) célèbre épisode en forme de plongeon dans la communion amoureuse entre Alec et Abby rendue possible par la consommation d'un fruit hallucinogène. On trouve une réutilisation directe de ce procédé dans *Sandman #10* p. 10, où le basculement vise cette fois à signaler le passage de la réalité au rêve.

Figure 16 : Basculement - *Unwritten* #17 p. 3

Mike Carey, quant à lui, va un peu plus loin dans *The Unwritten* en transformant son numéro 17, « The Many Lives of Lizzie Hexam, » en un « livre dont vous êtes le héros » qui

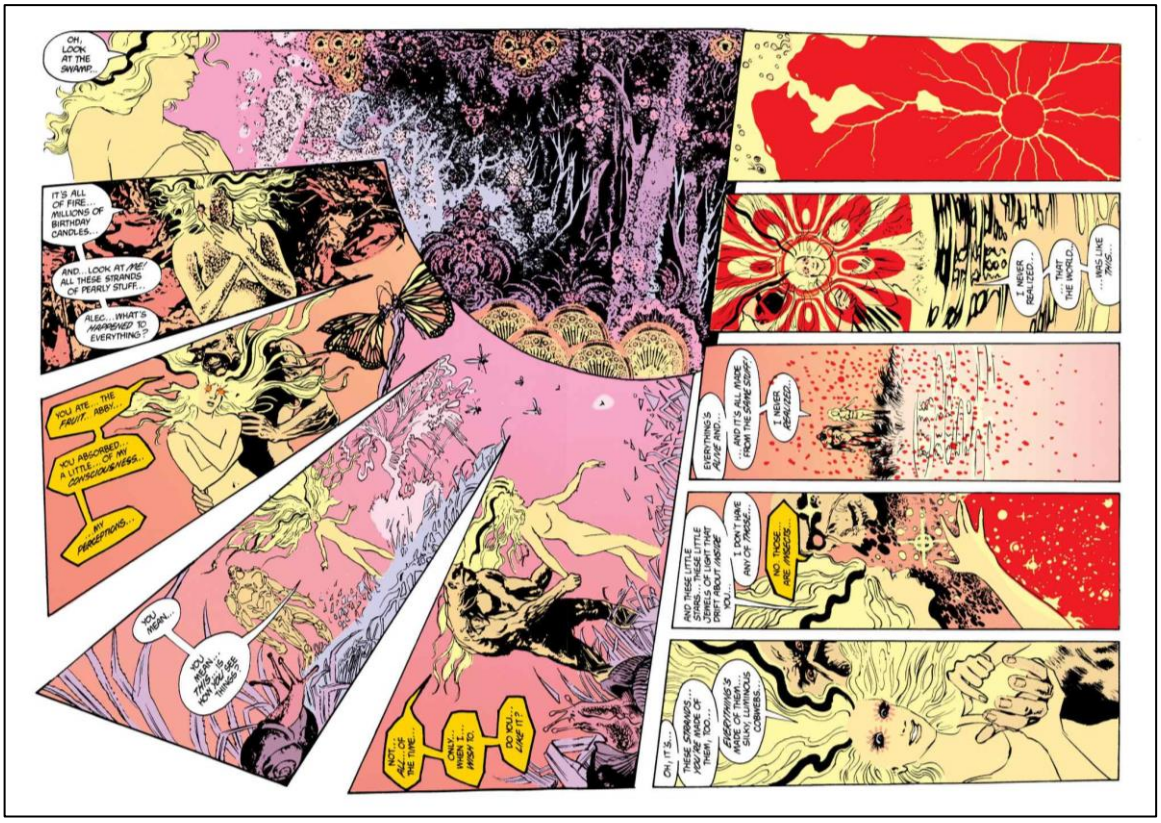


Figure 17 : Basculement - *Swamp Thing* #34 p. 10-11

se lit au format paysage pour pouvoir reproduire deux planches de bande dessinée sur une seule page. En allant à l'encontre des conventions de lecture partagées par le public, il s'agit de mettre en scène une rupture entre le régime de narration habituel (celui qui se fonde sur une utilisation orthodoxe de l'objet livre) et la façon dont le passage en question doit être consommé. La lecture « normale » permet de mettre à l'arrière-plan la nature médiatique du récit pour se concentrer sur les événements de la diégèse. Au contraire, forcer la lectrice à tourner le livre, voire (chez Carey) représenter des pages à l'intérieur des pages, c'est exhiber la structure du récit et insister sur sa nature fictionnelle. C'est pour cette raison que l'usage de l'inclinaison est lié à des situations où l'on s'extrait de la réalité diégétique, que ce soit par le rêve (*The Sandman*), l'hallucination sensorielle (*Swamp Thing*), ou l'hésitation entre réalité et fiction (puisque l'existence de Lizzie Hexam repose précisément sur l'interdépendance entre l'un et l'autre).

Le travail du scénariste est également souligné *via* des processus de mise en avant du texte écrit et de la qualité du dialogue. Plusieurs auteurs du corpus accordent une attention particulière aux dialogues : Moore se décrit en train de mimer les personnages devant la glace, tandis qu'Ennis insiste sur les différents procédés d'écriture qu'il met en place pour recréer les effets de rythme de la parole et conférer une voix distincte à chacun des protagonistes (Spurgeon 63). Le choix de varier les typographies en fonction des personnages, porté à son paroxysme dans *The Sandman* mais repris çà et là par de nombreux autres titres, donne une visibilité supplémentaire au texte écrit.

On trouve à travers le corpus différentes formes de défamiliarisation du langage. Il s'agit pour les auteurs de manipuler le rythme de lecture de la bande dessinée en contraignant la lectrice à se livrer à une activité de déchiffrage qui recentre son attention sur l'écrit plutôt que sur l'image. Il est bien entendu que cette stratégie n'est pas spécifique aux créateurs britanniques de Vertigo ; de nombreuses bandes dessinées plus anciennes sont fondées sur le développement d'un idiolecte particulier. Par exemple, dans *Pogo* de Walt Kelly, de nombreux personnages s'expriment dans une langue spécifique, mélange de barbarismes grammaticaux et de créations lexicales, tandis que le Krazy Kat de George Herriman a son propre idiolecte.

Certaines de ces stratégies ne nuisent pas à l'intelligibilité du message : c'est le cas pour les personnages qui parlent en vers, notamment le démon Etrigan qui s'exprime en pentamètres iambiques rimés chez Moore, comme jadis chez Kirby et plus tard chez Gaiman. L'usage des rimes permet d'ailleurs la mise en place d'un jeu avec la lectrice, comme dans ce passage : « Who will not serve above, nor reign below, but walks a path 'tween Moloch and the Manger. / Who do I speak of? Is it one we know? Or could I be referring to… » (*Swamp Thing Annual* #1 p. 27) La lectrice assidue de DC Comics aura reconnu le personnage dont il est question, The Phantom Stranger, qui rime bien avec « Manger ». Chez Gaiman, on trouve également des personnages qui parlent en vers blancs, notamment parmi le peuple féérique (Oberon et Titania).

D'autres formes de défamiliarisation vont jusqu'à rendre le texte quasi inintelligible. On trouve ainsi plusieurs personnages souffrant d'une déformation physique qui les empêche de s'exprimer normalement, comme la démone Mazikeen dans *The Sandman*, dont la moitié gauche du visage est hideusement mutilée et dont les paroles sont retranscrites ainsi : « Heou are shzkill ngy rroahrd. I rill ngot vorszhake heou… / Hai hruvv heou, ngarsshter… » (*Sandman* #23 p. 20) La prononciation à haute voix permet de rétablir la

phrase originale : « You are still my lord. I will not forsake you. I love you, Master… » . En outre, Gaiman a soin de donner à la lectice un accès oblique au contenu du dialogue en faisant répéter à Lucifer certaines bribes de phrases. Cette déformation est conservée lorsque le personnage réapparaît au début de *Lucifer* de Mike Carey, mais un point du scénario lui rend rapidement un visage normal, corrigeant au passage son élocution.

Le jeu sur l'élocution des personnages est repris à des fins humoristiques dans *Preacher*, où Arseface, jeune homme ayant fortuitement survécu à une tentative de suicide à la carabine, a une capacité d'élocution très réduite. Là encore, la répétition par un autre personnage est une façon de résumer le contenu du propos : lorsqu'Arseface dit « Yuh. Buh muh buhgz juhh runnl. Guhh guvuh bugh tumuyuh » (Yeah. But my bike's a rental. Gotta give it back tomorrow), Jesse répond « Your bike's a rental… » (*Preacher* #30 p. 7) Dans les cas où l'information est cruciale, le texte est sous-titré (par exemple *Preacher* #30 p. 1). Dans les autres cas, c'est pour Ennis l'occasion de mettre en place un système de récompense de la lectrice attentive, disposée à consacrer du temps au déchiffrage du dialecte d'Arseface et particulièrement à ces passages qui n'ont aucun impact sur la narration, comme la chanson que chante le personnage : « Tuhduh, uh guhyuh buhyuh duh thuh thuh guyuh thuhuh bughuh yuh… / Sumhuw, yuh shuyuh buh nuh rulluh whuh yuh guyhuh duh… / Uh cuh buhluv uh uyuhbuhyuh, fuh uh wuhyuh duh abuh yuh nuh… [102]» (*Preacher* #31 p. 4)

Enfin, les jeux de langage peuvent se fonder sur des contraintes textuelles particulièrement exigeantes, que n'auraient pas reniées les auteurs de l'Oulipo[103] ; par exemple, dans *Doom Patrol*, certains antagonistes (the men from N.O.W.H.E.R.E.) s'expriment exclusivement en anagrammes. Dans le numéro 32 (p. 9 case 5-6), les personnages crient « Rune town hero ! » et « whore nun tore, » deux anagrammes de la même interjection, « Nowhere to run. » La clé de déchiffrage est explicitée par l'un des personnages un peu plus loin dans le récit :

> MAN FROM N.O.W.H.E.R.E.: Pots! TV mood a potent totem!
>
> WILLOUGHBY: "Stop! Do not attempt to move!"
>
> REBIS: What?
>
> WILLOUGHBY: What he said. An anagram of… (*Doom Patrol* #32 p. 14)

[102] On aura bien sûr reconnu les paroles de *Wonderwall*, du groupe Oasis.

[103] Il existe bien sûr un équivalent bédéique de l'Oulipo, l'Ouvroir de Bande Dessinée Potentielle ou Oubapo, rattaché à la maison d'édition française l'Association. Cependant, étant donné que Morrison n'étend pas son travail sous contrainte à la dimension visuelle de la BD, le résultat n'a pas grand-chose en commun avec les productions des auteurs complets de l'Oubapo.

L'emploi des anagrammes constitue un cas limite de brouillage du message verbal pour la lectrice. Dans le même temps, parce qu'il repose sur une connaissance de jeux de langage traditionnels, il renforce l'effet de proximité entre scénariste et lectrice (par le biais du déchiffrement) tout en accentuant l'aura d'auteur de Morrison. Le mélange ludique entre érudition et absurdité se retrouve également aussi dans la façon dont les auteurs de Vertigo font référence au paysage culturel qui les entoure.

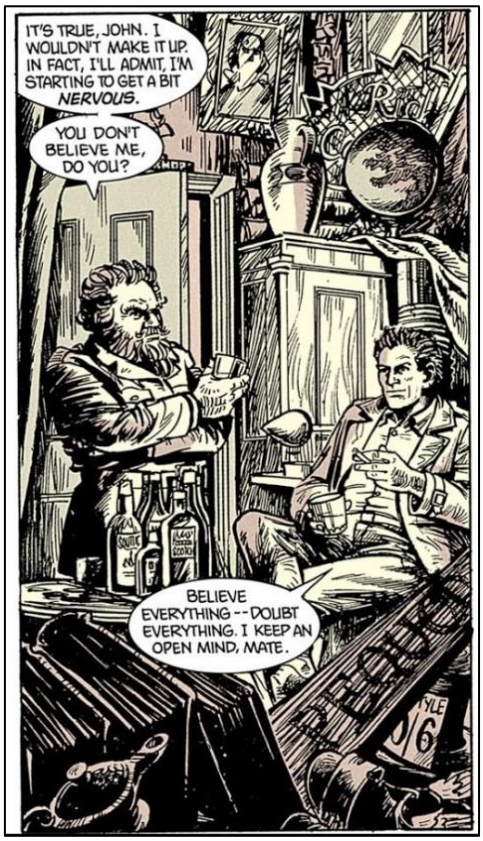


Figure 18 : citation visuelle - Hellblazer #23 p. 10

Érudition et provocation

La seconde tendance spécifique à Vertigo, peut-être la plus fondamentale, est celle de l'érudition des scénaristes. Il me semble que parler d'érudition permet d'aborder sous un autre angle le problème de la « littérarité » fréquemment mentionnée du label. En effet, l'idée que les publications de Vertigo sont littéraires est un poncif qui s'exprime tant dans le courrier des lecteurs (*Sandman* #28, Robert Ravazi : « *Sandman* is not a comic book but a literary work of fiction which [sic] medium is pictures ») que rétrospectivement dans le discours critique produit par l'université (l'approche « comics as literature », qui est entre autres le sous-titre du livre *This Book Contains Graphic Language* de Rocco Versaci).

Ce jugement n'est bien sûr pas sans fondement ; il est vrai que les auteurs du corpus font fréquemment référence à des œuvres littéraires, notamment *via* la citation directe ou déformée, identifiée ou non, d'auteurs célèbres. Cette tendance propre à éveiller la curiosité de la lectrice se manifeste notamment par la pratique de la citation silencieuse, l'emploi d'une référence culturelle implicite dont le déchiffrage constitue un défi ou un jeu pour le lectorat. Il peut s'agir de citations littéraires, comme en témoignent de nombreux emplois de citations shakespeariennes, bibliques, littéraires ou populaires (la ballade « Mad Tom », dans *The Invisibles* #2 p. 5).

Les exemples sont innombrables dans *The Sandman*, comme le paratexte éditorial a soin de le souligner. Ainsi, Alisa Kwitney, rédactrice d'une partie du travail de Gaiman sur *The Sandman*, explique : « Given Neil's penchant for careful research, you can be confident that all the most outlandish elements have fascinating antecedents, whether it's Mazikeen [...] or the deceptively prim-looking Thessaly, a glance through Brewer's *Dictionary of Phrase and Fable* will yield interesting results. » (Kwitney n.p.)

Cette invitation à se documenter davantage est d'ailleurs formulée au niveau intradiégétique par les personnages eux-mêmes. Dans *The Invisibles*, John-A-Dreams présente Ragged Robin en annonçant : « Our new recruit : code name "Ragged Robin"... Look it up in Brewer's. » (*The Invisibles vol. 1* #21 p. 21) Effectivement, *Brewer's Dictionary of Phrase and Fable* contient une entrée pour « ragged robin », qui précise : « A wild-flower. The word is used by Tennyson to mean a pretty damsel in ragged clothes. »

On trouve également des exemples de citations silencieuses sur le plan visuel. Dans *Hellblazer*, l'un des personnages est un collectionneur d'artefacts littéraires (#23 p. 10) et on trouve chez lui, pêle-mêle, le chapeau du chapelier fou dans les illustrations de Tenniel pour *Alice in Wonderland*, la lampe magique d'Ali Baba et les Quarante Voleurs, une planche portant le nom du Pequod, le bateau de Moby Dick et une sandale ailée, que la tradition de DC attribue au Flash de l'âge d'or mais qui pourrait aussi être celle d'Hermès. Ces objets sont importants dans le sens où ils annoncent le jeu auquel la lectrice est invitée, un jeu de piste qui consiste à décoder les différentes références littéraires présentes à travers l'usage de l'interpicturalité. Ces objets sont liés à des récits extrêmement classiques et maintes fois réécrits, que la lectrice est susceptible d'identifier même si elle n'a jamais lu les textes en question.

En fait, la série semble se maintenir à un niveau d'intertextualité qui ne suppose pas une maîtrise extensive de la culture dite légitime : nombre des citations qui y sont employées sont non seulement explicites mais même présentées de façon didactique. Dans *Hellblazer* #8, p. 16, par exemple, John Constantine cite le début du poème de W. B. Yeats « Things Fall Apart » ; mais Delano prend soin d'expliciter la citation qu'il emploie en faisant dire à Constantine « a line from Yeats wanders through my mind – Things fall apart, the center cannot hold ; mere anarchy is loosed upon the world » (*Hellblazer* #8 p. 16).

Une même tendance est à l'œuvre dans *The Sandman* ; lorsque Lucifer cite *Paradise Lost* (« Better to reign in hell than serve in heaven »), il ajoute immédiatement après : « We

didn't say it, Milton said it. » (#22 p. 20). David Bratman formule d'ailleurs une critique tout à fait pertinente à ce sujet en rappelant que dans l'introduction de *Season of Mists*, Harlan Ellison salue le travail de Gaiman qu'il qualifie de maître de l'allusion. Bratman commente : « He hails Gaiman as a genius of literary allusion because he's capable of quoting the best-known line from *Paradise Lost*. [...] This is embarrassing, or should be. » (Bratman 46) D'autres critiques insistent cependant sur l'importance de l'effet d'ensemble de toutes ces citations. C'est par exemple l'avis de Golden, qui avance :

> Read individually, passages such as these seem like little more than ostentatious displays of literariness. Read together, they demonstrate a sustained interest in reshaping North American comics, not simply in terms of their status as cultural artifacts, but also in terms of basic conceptions of how and what comics mean. (Golden n.p.)

Mais dans le même temps – et cette ambiguïté est au cœur de l'identité de Vertigo – on discerne les traces d'un détachement ironique vis-à-vis de cette posture érudite. Jamie Delano emploie une expression éclairante à ce sujet : il évoque « the small, *pseudo-literary* ghetto that is Vertigo » (Ognjanovic n.p., mes italiques), montrant bien qu'il estime que la valeur littéraire des *comics* Vertigo n'égale pas, n'a sans doute pas vocation à égaler celle de la « grande littérature ».

Le paratexte éditorial doit d'ailleurs veiller à l'accessibilité du texte : à la fin de la réécriture par Gaiman de *A Midsummer Night's Dream* (*Sandman* #19), le rédacteur Tom Peyer inclut un résumé sur deux colonnes de l'intrigue originale de la pièce, qu'il introduit en annonçant : « If you're like me, you're not entirely familiar with what the man [Shakespeare] did write (yes, I'll admit it in public). » En plus de donner les clés de la compréhension du texte, il réaffirme la légitimité d'un lectorat non littéraire, qu'il prétend en outre incarner. Cette ambiguïté est également reflétée dans le courrier des lecteurs de *The Sandman*. Ce dernier est le théâtre d'un affrontement entre deux groupes de fans : les amateurs de *comics*, habitués de ce mode de consommation, et un lectorat propre à *The Sandman*, plutôt paritaire, constitué en grande partie d'étudiants qui découvrent le média. Dans *Sandman* #59, Marc S. Edelstein réagit avec agacement à l'arrivée de ce nouveau lectorat : « We have been here a long time. We are tired of reading your poems and your letters spouting the politically correct dogma of the day. This isn't English class. [...] Please spare me the haughty SAT wordfest, and let's talk *comics* for a change. » La réaction d'Edelstein permet de garder à l'esprit la diversité du lectorat de *The Sandman* et de Vertigo.

Garth Ennis est de ceux qui semblent mettre un point d'honneur à tourner en ridicule la littérature légitime. Julian Darius détecte dans cette position la trace d'un esprit de subversion typiquement irlandais, exprimé *via* une position anti-intellectualiste, anti-littéraire : « Ennis's literature is bawdy, anti-literary, and in a popular but marginalized form: comic books » (« Belfast and New York » n.p.). Bien que cette assertion soit largement discutable (dans la mesure où l'Irlande a donné à la littérature mondiale nombre de ses plus grands auteurs), il me semble intéressant de voir comment la nationalité est ici rattachée à un ensemble de thèmes et attitudes spécifiques. Il est vrai que dans *Preacher*, les figures intellectuelles et littéraires sont presque systématiquement ridiculisées, tandis que les héros du récit sont inspirés de schémas narratifs populaires comme le Western. *Preacher* est une prise de position pour la marginalité, contre la normativité ressentie de la littérature ; mais anti-intellectualisme ne veut pas dire anti-érudition. La maîtrise avec laquelle Ennis manipule l'interpicturalité filmique associée au Western ne peut que convaincre de la pertinence d'une approche fondée sur l'idée de Vertigo comme label érudit.

Il est vrai que les classiques de la littérature sont fréquemment cités par les Britanniques de Vertigo, qu'il s'agisse de Gaiman avec *A Midsummer Night's Dream* (qui donne sa structure à un épisode entier) ou de Carey avec les nombreuses références de *The Unwritten* à Melville, Dickens et d'autres. Cependant, ces citations ne sont pas structurellement différentes des autres références intertextuelles traditionnellement développées dans les *comics mainstream*, dont le contrat de lecture, on l'a vu, inclut la possibilité de voir un personnage célèbre apparaître dans le périodique d'un autre, pourvu que les droits d'auteur ne s'y opposent pas.

Même les *comics* les plus littéraires (*The Unwritten* représentant peut-être le point culminant) restent fermement ancrés dans une tradition propre à la bande dessinée. Carey consacre un large pan de son récit, dans l'arc *On To Genesis*, au personnage du Tinker, super-héros fictif de la diégèse qui est prétexte à de nombreux hommages graphiques aux *comics* des années quarante - voir notamment la couverture de *The Unwritten* #28, dessinée par Yuko Shimizu, ou la pleine page du numéro précédent, entièrement dédiée à reproduire une page fictive des aventures du Tinker (*Unwritten* #27 p. 6). La créatrice du personnage, Miriam Waltzer, est à lire comme une allusion à l'histoire de la bande dessinée. Le fait qu'elle parle Yiddish (*Unwritten* #27 p. 24) l'identifie clairement comme juive (confirmé plus tard dans *Unwritten* # 46 p. 7) ; or, on connaît l'importance de cette communauté (dont sont issus Jerry Siegel et Joe Shuster, mais aussi Stan Lee, Bob Kane et de nombreux autres) dans

la bande dessinée américaine de super-héros. Au contraire, son genre (qu'elle dissimule derrière un pseudonyme masculin, Milton Jardine) est très certainement une allusion à la relative absence de femmes dans le milieu du super-héros et à l'invisibilisation de celles qui travaillent dans la bande dessinée en général[104].

Le dialogue qui s'établit entre *The Unwritten*, *comics* réel de la fin des années 2000, et *The Tinker*, *comics* fictionnel de la fin des années trente[105] est renforcée par l'attitude des personnages du récit principal vis-à-vis de the Tinker : ils sont des lecteurs·trices en puissance. Richie critique les gadgets du héros tout droit sortis d'un conte de fées et ajoute « I don't mind a little *Dark Knight Returns*, a little *Watchmen,* even. » (*Unwritten* #27 p. 14). Avec cette réplique, Carey explicite sa connaissance du champ de la bande dessinée, tout en situant son travail au sein d'une continuité, alimentée aussi par un fourmillement de clins

Figure 20 : The Tinker - *Unwritten* #27 p. 6

Figure 19 : The Tinker - Couverture de *Unwritten* #28

[104] Sur ce sujet, on peut se reporter à *Pretty in Ink*, étude de Trina Robbins sur les dessinatrices. Concernant l'aire francophone, le travail de thèse de Jessica Kohn, actuellement en cours, analyse l'invisibilisation des femmes au sein de ce corps de métier.

[105] Les personnages précisent « he pre-dates Superman by a good two years » (*Unwritten* #27 p. 2), ce qui nous amène à 1936 pour le début putatif de la série.

d'œil à d'autres séries importantes de l'histoire de la bande dessinée (un exemple parmi d'autres serait la référence à *Usagi Yojimbo*, *comics* de Stan Sakai dont le héros est un lapin samouraï, auquel ressemble fortement Paulie Brucknell brandissant une épée [*Unwritten* #28 p. 19]).

Par ailleurs, bien que les références littéraires de Vertigo aient été largement mises en avant dans la littérature critique, il n'est pas certain que celles-ci soient quantitativement majoritaires au sein du corpus : sur le plan des titres de numéros mensuels, en tous cas, une recension des références convoquées par Moore dans *Swamp Thing* (voir annexe 3) montre que sur l'ensemble des titres de la série, sept sont des références musicales, trois renvoient à des peintures, deux à la bande dessinée, et deux à la religion, sans aucune référence à une œuvre littéraire. Même Sandman, censé incarner l'archétype même de la littérarité, seul un tiers des renvois intertextuels dans les titres concerne des citations littéraires. Par conséquent, il faut se garder de limiter le réseau de citations culturelles dans Vertigo au seul domaine de la littérature.

Ainsi, même dans les séries qui ont presque totalement abandonné l'intertexte littéraire, on trouve de nombreuses références à la culture populaire en général (cinéma, musique, etc.). Même *The Exterminators* se fend d'une référence humoristique à *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1961) et à sa célèbre scène de bain homoérotique durant laquelle le personnage de Tutânkhamon demande à A.J. : « do you like oysters? / Or do you like snails? » (*Exterminators* #25 p. 12) De même dans *The Losers* les références deviennent des marqueurs destinés à caractériser les personnages : Jensen, qui est un geek, fait fréquemment référence à la culture populaire, par exemple au film *Escape from New York*[106] (*The Losers* #26 p. 7). Au contraire, Max est dépeint selon les codes du méchant machiavélique et sophistiqué à l'extrême, caractérisation renforcée par les références du personnage à la culture légitime. Max cite ainsi le poème de William Blake, « Jerusalem » (« And Did Those Feet in Ancient Time »)[107]. (*The Losers* #26 p. 17)

La question de la littérarité est donc un point plus problématique qu'il n'y paraît au sein du corpus, non seulement chez Gaiman mais chez l'ensemble des auteurs étudiés.

[106] *New York 1997*, réalisé par John Carpenter et sorti en 1981.

[107] Le texte du poème est d'ailleurs cité avec plusieurs inexactitudes, ce qui suggère que Diggle n'a pas la même vision que ses prédécesseurs des processus de citations et de références.

C'est pour cette raison que je suggère de considérer plutôt comme clé de voûte du label la notion d'érudition, qui me semble moins ambiguë dans le sens où elle inclut tant la culture classique de Gaiman et Carey que les connaissances liées au cinéma et à la culture populaire présentes par exemple dans *Preacher*, ou même l'occultisme et les spiritualités alternatives convoquées par Morrison dans *The Invisibles*. Le lectorat de *comics* « traditionnels », comme toutes les communautés subculturelles, possède d'ailleurs ses propres pratiques d'érudition : la connaissance des personnages, des récits, des circonstances qui entourent telle ou telle parution sont autant de moyens par lesquels la lectrice se distingue parmi ses pairs. L'introduction de la culture littéraire comme forme complémentaire d'érudition peut ainsi se lire comme une référence aux pratiques de la communauté des fans de *comics*, plus que comme un intertexte qui annule et remplace les connaissances précédemment nécessaires.

Cependant, ces témoignages d'érudition, s'ils sont caractéristiques de l'école britannique de Vertigo, sont la plupart du temps placés en regard de stratégies contraires, visant à la provocation. Le goût de la provocation est en quelque sorte l'envers de l'érudition, dans le sens où l'une et l'autre sont des conséquences de la « maturité » nouvellement acquise de ces *comics* – notamment, on l'a vu, *via* leur émancipation vis-à-vis du Comics Code. Les barrières auxquelles se heurtent Moore et Gaiman au cours des années quatre-vingt n'ont plus cours à partir de 1993 et le succès de *Preacher* montre que le lectorat est réceptif à une forme d'humour grotesque, qui tourne en dérision les poncifs du *comics* d'horreur moderne. Il me semble même que cette transition générique correspond à une phase de décadence de l'école Vertigo, dans le sens où les *topoi* qui ont fait sa force (littérarité, érudition) sont perçus comme des éléments rebattus, galvaudés, que l'on ne peut mettre en œuvre qu'avec une sorte de distance critique.

L'esthétique de la laideur et de la perversion qui est à l'œuvre dans *Preacher* (du moins du côté des antagonistes) inaugure une nouvelle tendance : elle s'adresse à cette frange du lectorat qui a apprécié la complexité des travaux de Gaiman et Moore, mais n'adhère pas nécessairement à leurs partis-pris esthétiques. *Preacher* est donc une ruade contre la littérarité à outrance, qui se prolonge avec *Transmetropolitan* (Ellis) et plus récemment avec *The Exterminators* (Oliver). Ce que je nomme « provocation » se réalise principalement *via* la représentation volontairement exagérée d'éléments tabous liés à la sexualité, au corps ou à la morale. En un sens, tabler sur la violence et le sexe est bon

moyen d'attirer les lecteurs·trices. Cependant, dans des séries comme *Preacher* ou *Transmetropolitan*, le grotesque a une valeur éthique, puisqu'il est contrebalancé par l'idéal qu'incarne le héros. Dans *Preacher*, Jesse Custer est l'image même de la droiture et cette rectitude morale est soulignée par son physique avenant (c'est le principe grec du *kalos kagathos,* καλὸς κἀγαθός, l'association du beau et du bon dans l'idéal humain). À l'inverse, les personnages maléfiques sont dotés d'apparences repoussantes, qu'il s'agisse de la grand-mère de Jesse Custer ou de d'Aronique. Dans *Transmetropolitan*, la division ne se fait pas sur le plan de l'apparence – Spider est plutôt présenté comme physiquement dégoûtant par Channon et Yelena (*Transmetropolitan* #20 p. 18-19) – mais davantage par des stratégies de mise en scène qui présentent souvent Spider en figure héroïque, voire providentielle : on le voit souvent en pleine page, dans des attitudes de prophète. Par exemple, dans *Transmetropolitan* #16, soit un épisode de 24 pages, Spider est représenté en pied et occupe au moins un quart de la page en quatre endroits : p. 1, p. 11, p. 15 et p. 18. La p. 11 en particulier montre le personnage debout dans l'hypercadre, au premier plan par rapport aux autres cases qui sont comme à l'arrière-plan. Cet épisode est aussi celui où une foule innombrable se met à suivre spontanément le journaliste à travers les quartiers mal famés de la ville pour écouter ce qu'il a à leur dire.

Cette seconde vague esthétique située entre 1995 et 2005 serait donc une réponse à la bande dessinée horrifique et érudite de Moore et Gaiman, devenue caduque suite à de trop nombreuses imitations. Ne peut-on pas supposer que la veine grotesque incarnée par Ellis et Ennis a, à son tour, atteint un point limite où les éléments superficiels de ce style sont dupliqués à l'infini, sans que les structures fondamentales parviennent à se renouveler ? Une bande dessinée comme *The Exterminators* se prête à une telle lecture dans le sens où si les antagonistes sont présentés comme excessivement répugnants (A.J., l'antagoniste principal, est laid, sexiste, obscène et stupide), les héros semblent eux aussi manquer d'humanité, toute situation excessive devenant prétexte à rire. Ainsi, lorsque l'un des exterminateurs meurt noyé dans les égouts, le premier commentaire (ou presque) de son coéquipier lors de l'identification du corps est « Shame he died before shit-swimming made it as an Olympic sport. » (*Exterminators* #13 p. 12). De même, dans *The Losers* le fait d'abattre un ennemi donne souvent lieu à une plaisanterie, même si le groupe est théoriquement partisan d'éviter les meurtres inutiles. Ainsi, Clay réprimande Aysha pour son agressivité (« Exactly what part of non-lethal don't you understand? » *Losers* #10 p. 20),

mais deux numéros plus tard, il renverse un soldat avec un véhicule blindé et lâche à l'adresse du cadavre « Remember where we parked. » (*Losers* # 12 p. 15)

B. Auctorialités

L'une des grandes stratégies légitimantes déployées par les scénaristes britanniques de Vertigo repose sur la création d'une *posture* d'auteur – j'emprunte ce terme à Jérôme Meizoz qui l'emploie précisément pour parler de cette image de soi que donne l'auteur à travers son texte, ce qui « efface et reconfigure la personne civile » (Meizoz 46). Une posture spécifique est en effet endossée par les auteurs de Vertigo dans leurs rapports sociaux avec le public, qui les donne à voir à la fois comme des personnalités abordables, proches de leurs lectorat, et comme des créateurs quasi démiurges, dont la personnalité force l'admiration. Cette stratégie les rend particulièrement visibles sur la scène de la bande dessinée américaine et contribue au changement de paradigme qui se joue dans les années quatre-vingt-dix, faisant des scénaristes de véritables *auteurs* dont le nom est identifié clairement par le lectorat et peut donc servir d'argument de vente.

L'auteur comme rock star

On voit émerger avec Vertigo de nouvelles formes de relations entre l'auteur et son public. La plupart des scénaristes du corpus sont proches de leur lectorat et cultivent une personnalité publique reconnaissable, tant dans leur discours que par leur apparence. Il y a quelque chose de la *rock star* dans la façon dont Moore, Morrison, Ellis et même Gaiman mettent en scène leur *persona* d'auteur : barbe hirsute, cheveux longs et bagues pour le premier ; cheveux rasés, lunettes de soleil et costume pour le deuxième ; barbe hirsute, cheveux longs et bagues encore pour le troisième ; cheveux en bataille et vestes en cuir pour le dernier. D'ailleurs, cette tendance semble trouver son origine dans le personnage que s'est construit Moore:

> While writers like Steve Moore and John Wagner were happy to stay relatively anonymous, even pseudonymous, [...] Alan Moore instead ended up creating the character "Alan Moore", someone with an instantly recognisable appearance who was enthusiastic, affable, if a bit loud and weird, and always willing to share his opinion. (Parkin 141)

Les conventions de fans de *comics*, les entretiens, le courrier des lecteurs sont autant de façon d'entretenir ce lien direct avec le public. Vertigo, à partir de sa fondation,

possède sa propre chronique mensuelle, « On the Ledge », imprimée dans l'ensemble des publications du mois correspondant, qui donne la parole à différents acteurs de la chaîne de création, des rédacteurs aux artistes. Si cette chronique a avant tout une visée promotionnelle (on y met en avant un titre dont la sortie est imminente), elle est aussi un lieu privilégié d'élaboration de la posture des auteurs et, partant, de l'image de marque de Vertigo. Un exemple est à ce titre particulièrement révélateur : Grant Morrison, en mars 1994, est invité à écrire « On the Ledge » pour y présenter sa nouvelle série, *The Invisibles*. Le texte adopte un ton léger, ironique et extravagant, assez typique de la façon dont les créateurs·trices et rédacteurs·trices en général s'adressent au lectorat durant la période. Morrison débute en expliquant que pour écrire son article, il lui fallait commencer par se livrer à une activité « représentative des idéaux qu'incarne Vertigo » et qu'il est donc allé sauter à l'élastique. Voici comment continue le texte :

> In a world devoid of meaningful content, I value style above all else and Vertigo, if it is anything, is surely the native land of comic-book style. Here at Vertigo you'll find [...] people who regularly and fearlessly venture to the extremities of human endeavour by travelling the world, ingesting strange drugs and indulging in extravagant sexual practices and dangerous sporting activities. People, in short, who are interested in Living Life [...] Oh, and I'm supposed to plug my new monthly book, *The Invisibles*, but I've run out of space. (Morrison « On the Ledge » n.p.)

On a, en somme, un très long développement sur les idées et la vie personnelle de Morrison, qui sont présentées comme étant en adéquation avec l'essence de Vertigo (sans que cette essence ne soit jamais définie explicitement). L'expression vague « Here at Vertigo » et l'emploi du terme générique « people » font qu'il est difficile de savoir si Morrison parle des personnages de Vertigo (lesquels correspondent sans nul doute à la description qui en est faite) ou des auteurs du label eux-mêmes (puisqu'il vient d'évoquer son propre saut à l'élastique).

Mais au-delà de cette promotion oblique pour son nouveau titre, ce qu'opère Morrison est bien une définition de Vertigo : le label se distingue par ses auteurs, lesquels sont aussi haut en couleurs que les personnages qu'ils créent. L'identité des auteurs est une performance, un ensemble de discours contenus aussi bien dans le paratexte (comme cet extrait) que dans les livres eux-mêmes, qui visent à construire une image de marque attractive pour le public. Comme l'écrit Scott Kieth : « We have had Morrison the writer and Morrison the character; we have now entered the age of Morrison the brand. » (« No Guru, No Method » par.10)

Cette popularité grandissante des auteurs favorise également leur visibilité en-dehors du cercle des lecteurs·trices de *comics* : Gaiman déclare par exemple en 1996 qu'il est, comme Alan Moore dix ans plus tôt, « the comics writer who people who don't read comics know who they are » (Hasted « I'd Rather Write » 120). Ce n'est pas le moindre exploit des auteurs de Vertigo que d'avoir su forger des identités auctoriales reconnaissables par les non-initiés. Cette construction passe par l'utilisation de la figure classique de l'auteur démiurge et notamment par des parallèles répétés avec la figure de Shakespeare. Christopher Golden analyse les références au Barde dans son article « To Dignify some Old Costumed Claptrap » et propose : « like Peter Milligan and Neil Gaiman, Morrison constructs himself in his comics as the inheritor and adaptor of Shakespeare's works » (Golden par. 23). De fait, le personnage de Shakespeare en tant qu'incarnation de la fonction auctoriale participe à la construction de l'auteur de bande dessinée. Le traitement de Shakespeare, particulièrement développé dans l'œuvre de Gaiman avec deux épisodes qui se font écho (#19 « A Midsummer Night's Dream » et #75 « The Tempest ») est bien documenté par la critique, notamment par Annalisa Castaldo dans son article « No More Yielding than a Dream ».

De nouveaux rapports avec le public

Le développement d'Internet à partir des années quatre-vingt-dix permet la continuation de ce phénomène qui se jouait auparavant dans les marges des *comics*. La visibilité directe offerte sur le réseau est mise à profit par les auteurs qui y renforcent leur posture auctoriale. Cependant, certains sont plus adroits que d'autres dans l'exploitation des nouveaux médias de communication : Gaiman possède depuis les années 2000 un blog (neilgaiman.com) sur lequel il informe ses fans de l'avancée de ses travaux (publications, interventions publiques) et livre également un grand nombre d'informations personnelles sur sa famille, ses animaux de compagnie, ses humeurs ou ses décisions de vie – plus récemment, l'essentiel de cette activité s'est reportée sur la plateforme de microblogging Twitter. Dans un entretien avec Jessa Crispin en 2006, il plaisante d'ailleurs sur l'inquiétude de plusieurs centaines de fans au sujet de la santé de Fred, son chat noir.

Un autre auteur particulièrement visible sur la toile est Warren Ellis, qui reprend l'idée d'une image de marque : « As a commercial writer I am a commodity. I am a brand, it's unavoidable. » (Meaney, *Captured Ghosts* 27'09'' - 27'14'') En plus d'un site personnel particulièrement fourni (warrenellis.com), Ellis fait régulièrement des incursions sur

d'autres sites susceptibles d'intéresser son lectorat, par exemple *Comic Book Resources*. C'est sur cette plate-forme qu'il publie en 2000 « The Old Bastard Manifesto », où il expose sa vision de l'industrie du *comic book* contemporain et des directions à poursuivre pour favoriser la créativité du secteur. Seulement, la forme du « manifeste » est subvertie par un ton ironique et hargneux, très proche de celui qu'emploie le personnage de Spider Jerusalem dans *Transmetropolitan*, série qu'il scénarise entre 1997 et 2002 et qui a donc toutes les chances d'être présente à l'esprit de la lectrice de l'an 2000. Voici comment débute le texte :

> This is the time. The Western comics industry is scattered, unfocussed, badly confused. Such periods are optimum for violent revolution. The Old Bastard says sharpen your axes, make your peace and pack your Rohypnol; we're going on a road trip to reclaim the comics industry and remake it in another image. Specifically, mine. (Ellis, « Old Bastard » n.p.).

Cette insistance ironique sur la violence, la prise de drogues et le narcissisme du locuteur est typique des propos habituellement prêtés à Spider. Comme dans le cas de Morrison et des *Invisibles*, le discours intradiégétique attribué à un personnage se confond avec le discours réel du créateur qui écrit en son propre nom ; le personnage nourrit la *persona*, la posture d'auteur, renforçant au passage la visibilité d'Ellis (d'un Ellis « plus vrai que nature ») pour son lectorat.

Il est d'ailleurs frappant de voir que l'un des conseils prodigués par Ellis aux libraires pour « reconstruire l'industrie du *comics* » est précisément d'indexer leurs *comics* par auteur·e plutôt que par maison d'édition. Il insiste sur le fait que les lecteurs·trices utilisent à présent le nom des créateurs·trices comme point de repère pour décider de leurs acquisitions. En d'autres termes, les créateurs de bande dessinée sont bien devenus des *auteurs* au sens où ils sont identifiés comme tels par le public. Leurs noms sont devenus des expressions reconnaissables ; presque une *marque* au sens commercial du terme. La formulation employée par Ellis vaut la peine qu'on s'y arrête :

> Once, the characters were the most important part of a book to its audience. Then, the publisher's brand became paramount. Later, a schism emerged, where for every person who aligned themselves with a publisher, another aligned themselves with a particular family of books from a publisher [...] But a new alignment is emerging. More and more stores are racking their books not by publisher, nor alphabetically by title, but by creator. Which makes sense. (Ellis, « Old Bastard » n.p.)

L'expression « a particular family of books » laisse à penser qu'Ellis songe aux labels autonomes mais rattachés aux grands éditeurs, dont l'exemple parfait est bien entendu Vertigo lui-même. Pour lui, l'évolution chronologique (avérée) qui veut que le lectorat se soit fédéré d'abord autour de personnages (Superman, Batman) durant l'âge d'or puis autour de maisons d'édition (DC Comics, Marvel) durant l'âge d'argent s'est poursuivie par une cristallisation autour des labels comme Vertigo. Historiquement, cette période correspond au début des années quatre-vingt-dix et elle a été effectivement suivie d'une phase d'intérêt grandissant pour les créateurs, lesquels ont pu dès lors changer plus facilement d'éditeur sans pour autant perdre leur audience.

En d'autres termes, Internet permet aux auteurs de Vertigo[108] de multiplier leurs apparitions en ligne, endossant ainsi une multiplicité de rôles, devenant simultanément critiques, gourous, commentateurs et acteurs de l'industrie de la BD.

Cette mise en avant du créateur *via* un ensemble de textes comprenant l'œuvre elle-même mais également un grand nombre de discours (entretiens, paratexte éditorial, etc.) peut être vue comme découlant de deux tendances spécifiques. D'abord, elle fait écho à la posture de bonimenteur adoptée par Stan Lee dans les *comics* Marvel des années soixante, caractérisée entre autres par l'usage du registre héroï-comique et la mise en avant des différents membres de l'équipe créative. Ensuite, elle rappelle la façon dont certains cinéastes mettent en scène leur propre image : ainsi, Vincent Hediger, qui étudie le cas d'Alfred Hitchcock et Cecil B. DeMille, suggère que ces derniers se donnent à voir par des moyens extra-filmiques comme un « conteur » (Hediger 50) dans le cas de DeMille, ou en ce qui concerne Hitchcock, « dans le rôle du maître de cérémonie sadique » (60), tempéré par l'adoption en parallèle d'un rôle de « victime de ses propres plaisanteries et mauvais tours » (60) qui le rapproche des spectateurs·trices. Toutes ces stratégies font écho à la façon dont les scénaristes de Vertigo construisent et manipulent leur image auprès du public.

[108] Certains auteurs font exception, comme Peter Milligan, qui reste au contraire assez discret sur sa vie privée. Il déclare dans une interview datant de 2006 : « I've been really late and slow getting to this [the internet]. Only fairly recently have I got a website and even more recently a twitter account [...] I think it can be irritating but also a great way to interact with fans. » (Núñez n.p.)

La politique des auteurs

Un autre cadre de référence pour penser la place du scénariste comme auteur serait celui de la « politique des auteurs »[109] (« auteur *theory* » en anglais) issue des études cinématographiques. Cette théorie prend corps dans les *Cahiers du Cinéma* au milieu des années cinquante et postule que même si la réalisation d'un film implique de nombreuses personnes, c'est le réalisateur qui reste *auteur* de son film dans le sens où c'est lui qui prend en charge les modalités esthétiques selon lesquelles il se déploie. Ou dans les termes d'Antoine de Baecque :

> La seule politique des *Cahiers* consiste à parler de cinéma, d'auteurs, de mise en scène. [...] autrement dit, la morale d'un film (son contenu, son message politique si l'on veut) tient entière dans la forme cinématographique déployée par l'auteur (cadrages, mouvements d'appareils, montage, c'est-à-dire la mise en scène). (Assayas 7)

La charge auctoriale, au lieu d'être partagée entre les différentes personnes impliquées (de l'auteur du scénario aux divers·e·s technicien·ne·s, aux acteurs·trices, etc.), incombe tout entière à celui dont on suppose qu'il possède une vision d'ensemble de ce que doit être le film. Pour paraphraser Jean-Pierre Esquenazi, qui écrit au sujet d'Hitchcock :

> C'est tout le processus de production qui est révisé pour faire apparaître l'absolue maîtrise du cinéaste sur son travail : [l'auteur] élabore une sorte de récit mythique où chacun des collaborateurs n'apparait que comme l'un des exécutants d'une tâche contrôlée de bout en bout par son esprit parfaitement clair et lucide. (Esquenazi 71)

Selon ce point de vue, dont l'auteur précise bien qu'il s'agit d'une construction consciente, il est donc possible de postuler une seule instance décisionnelle dont émane l'ensemble des choix de mise en scène. Une conséquence directe de cette insistance sur l'instance auctoriale est la possibilité d'analyser les stratégies formelles mises en œuvre comme des éléments participant d'une volonté esthétique globale et non d'un arbitraire où chacun aurait apporté un peu.

Bien que cinéma et bande dessinée conservent leur spécificité médiatique, la question de la multiplication des personnes impliquées dans sa réalisation se pose. Arlen

[109] Dans la mesure où l'usage a consacré la forme masculine d' « auteur » dans l'expression « politique des auteurs », je conserverai le masculin tout au long de cette discussion.

Schumer a suggéré une adaptation de la politique des auteurs aux *comics* ; or, pour lui, l'auteur unique serait le dessinateur, qui est seul responsable de la « visualisation » du résultat final.

> The *auteur* theory in both film and comics, as I'm applying it, pertains to those directors and comic artists who did not / do not write their movies or comics, but collaborate with screenplay writers or comic writers; by dint of the act of directing a film, and drawing a comic book story, the director and the artist are the true authors/*auteurs* of their respective final product. (Schumer 477)

Indéniablement, lire une bande dessinée c'est avant tout contempler une séquence d'images élaborée par un dessinateur. L'action du scénariste n'est pas visible ; elle ne se manifeste qu'indirectement, dans ce qu'en laisse transparaître le dessinateur. Pourtant, Schumer inclut une « exception légitime » pour ceux qui, parmi les scénaristes, se montrent particulièrement impliqués dans la composition visuelle des pages : il cite en exemple les noms de Moore et Kurtzman, mais on pourrait ajouter à cette liste la plupart des auteurs du corpus qui comme Moore ont tendance à proposer des descriptions très explicites des dessins à réaliser, ou des croquis de la composition, ou les deux (Garth Ennis réalise même des croquis pour suggérer la composition des couvertures de Glenn Fabry [Fabry n.p.]). La charge auctoriale est donc au moins partagée. De fait, dans les cas et sur la période qui m'occupe, il est clair que le rôle auctorial est la plupart du temps associé au scénariste et non au dessinateur.

Il faut se rappeler que Gaiman est un scénariste tout aussi directif qu'Alan Moore et que lui aussi se considère comme l'auteur principal du récit. Il dit par exemple au sujet de sa relation avec les dessinateurs·trices de *The Sandman* : « If anything, it was a kindly dictatorship. [...] You're playing my game, you have to play according to my rules. » (Salisbury, *Writers on Comics Scriptwriting* 103) Dans sa critique de *The Sandman*, Clay Smith assimile d'ailleurs le contrôle exercé par Gaiman et célébré par le lectorat et la critique à une forme de « perversité polymorphe » [110]. Il estime notamment que les comparaisons fréquentes entre Gaiman et son personnage Dream renforcent l'hégémonie de l'auteur sur le texte, privant ainsi la lectrice de son agentivité :

> Dream (Gaiman) embodies a managerial control that determines much of what happens in *The Sandman*. Big Brother (Dream) knows better. [...] Such nominal gestures toward and ultimate

[110] L'expression est empruntée à Freud, mais l'auteur ne justifie pas cet emprunt autrement que par le jeu de mot « polyMorpheus perversity », Morpheus étant l'autre nom du personnage de Dream.

> control of textuality characterize Gaiman's strategy of polyMorpheus perversity – the self-reflexive establishment of Gaiman's singular author(ity) over the impurity of the trace that (re)articulates textuality. (Smith n.p.)

La thèse de Smith me paraît trop extrême pour rendre compte de la situation. D'abord, Dream n'est pas la seule figure auctoriale qui existe dans *The Sandman* : les narrateurs·trices sont au contraire multiples et l'autorité associée aux « grands récits » (religieux, identitaires) fréquemment mise en cause. Dream inspire les récits, il ne les raconte pas, et il est souvent mis en retrait durant des pans de récit auxquels il ne prend pas part (voir par exemple l'intégralité de l'arc narratif *A Game of You*). Enfin, si Gaiman et Dream sont effectivement comparés l'un à l'autre par les différents acteurs de l'industrie, c'est le plus souvent de manière ludique : il est question de garde-robe ou de choix capillaires et non d'autorité textuelle.

De plus, quel que soit le discours élaboré à ce propos par le scénariste, son rôle est nécessairement nuancé par le fait que c'est le/la dessinateur·trice qui, en dernière instance, élabore la planche telle qu'elle sera vue par le lectorat. Il ou elle est en mesure de prendre des décisions après que le/la scénariste a rendu sa copie ; les délais ont souvent pour conséquence la publication immédiate, sans qu'une seconde relecture soit possible. Moore et Gaiman en ont d'ailleurs bien conscience, qui ont soin d'adapter leur récit en fonction du style de dessin propre à l'artiste avec qui ils travaillent.

Au fur et à mesure que l'on avance dans la période et que les séries *creator-owned* se développent, il devient d'ailleurs de plus en plus fréquent que la création d'un titre soit confiée conjointement à un·e scénariste et un·e dessinateur·trice travaillant de concert. Ainsi, dans les années 2000, on peut lire dans une interview de Jock, le dessinateur de *The Losers* : « One of the great appeals of Vertigo is often the level of collaboration between the writer and artist, with each contributing elements to the other's work. » (Singh, « The Vertigo Bloke » n.p.) C'est ce qui s'est produit notamment au sein du tandem créatif Mike Carey / Peter Gross, lesquels font plus la distinction entre « story » et « pencils », mais se font créditer ensemble à la création, sans délimiter de rôle particulier. Ils expliquent notamment que l'intrigue de *The Unwritten* est née de la combinaison de deux idées : « [Peter Gross's] was about a child made famous in a story and then abandoned by the father/author, and Mike [Carey]'s was about a conspiracy behind Fiction. » (Arrant n.p.)

Si les scénaristes de Vertigo pratiquent la politique des auteurs, c'est donc avant tout à travers l'usage d'une rhétorique spécifique de l'auctorialité qui ne reflète pas nécessairement la distribution des rôles réelle au sein du dispositif créatif. La construction de cette rhétorique passe aussi, comme on va le voir à présent, par l'introduction de figures auctoriales à l'intérieur de la diégèse.

Les scénaristes de Vertigo consolident leur « image de marque » auprès du lectorat en se mettant eux-mêmes en scène à l'intérieur de la fiction. Cet état de fait est particulièrement visible lorsque les récits prennent un tour métadiégétique et que le scénariste fait apparaître au sein de son récit un personnage qui le représente. Grant Morrison, par exemple, joue un rôle important à la fin de son *run* sur *Animal Man*, au moment où le héros Buddy Baker se rend compte qu'il n'est qu'un personnage de fiction manipulable à volonté par un auteur démiurge. Bien que la dimension graphique du récit soit souvent soulignée au sein du récit, notamment à travers des passages montrant Baker en train d'être dessiné par la main qui réalise l'ouvrage (voir la couverture d'*Animal Man* #5 reproduite en annexe de cette étude), il n'est jamais fait mention du dessinateur (en l'occurrence Chas Truog). Tout se passe comme si Morrison lui-même était à l'origine de l'ensemble de l'ouvrage ; et comme on le voit altérer le cours des choses en tapant sur sa machine à écrire, il faut bien en conclure que le dessinateur n'est, dans la vision du monde développée par Morrison, qu'un exécutant comme les autres.

Le projet métatextuel chez Morrison prend d'ailleurs une ampleur particulière liée à la valeur mystique que cet auteur attribue à la fiction ; pour lui, la création est un acte magique qui permet d'avoir prise sur la réalité. Cette posture est explicitée par Morrison à la fois de façon métafictionnelle et durant ses entretiens. Ainsi, le magazine *Rolling Stone* résume la chose de la façon suivante *:* « [Morrison] tried to blur the lines between himself and the character, adopting King Mob's lifestyle and fetish wear. "I became the character", he says, "and he was copying me instead of me copying him". » (Hiatt, « Psychedelic Superhero » n.p.)

Ce discours, fréquemment répété en interview, ainsi que l'aura de charisme qui entoure le personnage de King Mob, espion révolutionnaire expert en arts martiaux et en yoga tantrique, contribuent à forger la posture d'auteur élaborée par Morrison, lequel ne cache d'ailleurs pas son désir d'être reconnu comme une personnalité publique (Hasted, « Interview with Grant Morrison » 62).

Si tous les auteurs ne sont pas rendus à de telles extrémités, il est néanmoins assez fréquent de voir le scénariste – et éventuellement le/la dessinateur·trice – d'une série se représenter au sein de la diégèse. Neil Gaiman, par exemple, apparaît à la fin de *The Sandman*, lors de la veillée funèbre du personnage central à laquelle la lectrice est elle aussi métaphoriquement conviée (via l'usage des pronoms de deuxième personne). Alan Moore est sans doute le modèle de Gene LaBostrie, personnage qui fait son apparition à la fin de son *run* sur *Swamp Thing*.

La question de la fonction auctoriale du scénariste est importante dans le sens où elle fait apparaître l'une des tensions constitutives du label. En effet, j'ai montré que les scénaristes de Vertigo adoptent une posture d'auteur qui évoque la figure moderne de la *rock star* et se posent en créateurs à la fois géniaux et accessibles pour le public. Cet état de fait peut surprendre lorsque l'on songe que l'époque moderne en général se caractérise plutôt par l'effacement de la figure auctoriale alors que l'emphase se porte sur la réception. Si l'on accepte en effet de penser que le récit advient dans la compréhension par la lectrice des images ou du texte qui constituent l'œuvre, on peut se demander avec Richard Beguin « comment expliquer alors que l'on nomme auteur celui qui prétend être le détenteur de la singularité d'une mise en récit, surtout si cette même singularité n'émerge qu'au moment de sa réception par autrui ? » (Begin 96) Répondre à cette question suppose de se pencher plus avant sur la façon dont les *comics* eux-mêmes dramatisent l'acte créatif ; je reviendrai sur la tension entre politique des auteurs et réception par le lectorat au cours de la dernière partie de ce travail (voir p. 424). Laissant ce problème en suspens momentané, je me tourne vers l'analyse du troisième mode de légitimation à l'œuvre au sein du corpus.

C. Pour en finir avec les super-héros

Vertigo se distingue par la renégociation des conventions du genre super-héroïque, lesquelles sont liées à une perception du *comics* comme média « de niche », apprécié d'un petit nombre d'aficionados·as mais toujours illégitime pour le grand public. Les stratégies mises en œuvre par les auteurs de l'Invasion ont pour but de subvertir les *topoi* inhérents au genre tout en démontrant une fine connaissance de ceux-ci, créant un texte attractif tant pour le grand public que pour les spécialistes.

De ce point de vue, le positionnement de Vertigo évolue dans le temps parallèlement à son changement de stratégie vis-à-vis des droits d'auteur accordés aux

créateurs. Dans la première moitié de son existence, avec les séries débutées avant 1993 selon les normes contractuelles du *work-made-for-hire*, Vertigo est effectivement l'un des lieux privilégiés de la redéfinition du genre super-héroïque, avec des travaux qui prolongent les réflexions de Moore sur *Watchmen et Swamp Thing*. De fait, le type de contrat concerné permet aux scénaristes d'utiliser les super-héros de DC Comics, ce qui ne sera plus le cas dans un second temps.

Swamp Thing, l'une des séries fondatrices du label, emploie certains motifs issus du *comics* de super-héros : le protagoniste a obtenu des pouvoirs incroyables et subi d'importantes modifications corporelles suite à un contact avec des substances chimiques. Pour autant, il n'a pas grand-chose du super-héros typique, au point que des critiques comme Klock n'hésitent pas à écrire que la série est uniquement rattachée au genre super-héroïque pour des raisons commerciales (18). Cependant, *Swamp Thing* se développant dans un environnement saturé par le genre super-héroïque, il constitue nécessairement une forme de commentaire sur ce point.

Coogan attribue à Alan Moore une position plutôt ambivalente à ce propos : « Alan Moore took a more primal horror approach, retaining superhero elements because of his fascination with the artistic and storytelling possibilities of the DC Universe. » (Coogan 90). En effet, dans sa définition du super-héros, Coogan (77) souligne l'importance des conventions génériques (il mentionne par exemple la cape et l'identité secrète, éléments qu'Alec Holland ne possède pas). Comme *The Sandman* ou *Shade*, la série s'éloigne de ses origines super-héroïques pour approcher d'autres rivages génériques, montrant que des hybridations sont possibles. Au contraire, les titres de Morrison (*Animal Man* et *Doom Patrol*) traitent directement des conventions super-héroïques et s'emploient à les régénérer non pas par une hybridation avec d'autres genres narratifs mais en proposant une considération réflexive de la façon dont le genre se lit et des effets qu'il produit. De façon générale, les stratégies intertextuelles à l'œuvre au sein de Vertigo peuvent se comprendre au prisme de l'analyse que Linda Hutcheon propose de la parodie, définie par elle comme « repetition with critical difference » (Hutcheon, *Theory of Parody* 20). Hutcheon écrit dans une perspective postmoderniste ; ce qu'elle nomme « parodie » ne se limite pas au maniement du ridicule (par opposition par exemple au burlesque, *Theory of Parody* 40) mais inclut au contraire l'ensemble des processus de référence par lesquels un texte fait appel à un autre.

À partir de la seconde moitié des années quatre-vingt-dix, les contrats proposés par DC permettent aux auteurs de s'autonomiser en créant des univers dont ils auront la propriété intellectuelle et qui seront donc indépendants du matériel super-héroïque préexistant. Or, cette évolution est rendue possible précisément par la façon dont ce même groupe d'auteurs a précédemment traité les super-héros : l'élaboration de figures auctoriales identifiables et l'utilisation de stratégies subversives permettent aux scénaristes de se distinguer en revendiquant un rôle artistique novateur. Ces « stratégies subversives » consistent en une remise en cause explicite des conventions super-héroïques, présentées comme limitantes pour les auteurs et le lectorat. En élaborant une critique métatextuelle du super-héros « traditionnel », les scénaristes de l'Invasion exhibent leur maîtrise du code générique tout en légitimant par la réflexivité leur autonomie créatrice. La critique du genre super-héroïque fait donc partie des « modes de légitimation nouveaux » qui sont l'objet de ce chapitre.

Si, comme Moore, Gaiman emploie le DC Universe comme univers de référence, c'est pour mieux en brouiller les contours. Les super-héros y font des apparitions, mais celles-ci sont dissoutes dans un réseau de références plus complexe, qui vise à briser l'autarcie référentielle du DC Universe. Par conséquent, une lectrice qui aurait fait ses humanités mais ignorerait tout de l'identité de la Justice League of America ne serait pas plus désarçonnée face à l'intrigue de *The Sandman* qu'une aficionada de l'univers DC. Je suggère donc que cette esthétique de l'allusion, généralement considérée comme une stratégie de légitimation de l'œuvre (*via* la référence à des classiques de la littérature légitime), est également une façon pour Gaiman d'ouvrir une porte aux lecteurs·trices non-initié·e·s tout en employant les stratégies propres à la bande dessinée américaine. Lorsque Gaiman fait apparaître la déesse Bastet, il ne cherche pas à *accaparer* la dignité de la littérature classique ou de la mythologie égyptienne, pas plus qu'il ne tente de les ridiculiser. Il fait simplement ce qu'ont fait avant lui des dizaines d'auteurs de *comics* : il organise un *cameo*.

La mythologie égyptienne est ainsi envisagée sur le même plan culturel qu'une bande dessinée (et non pas l'inverse). L'irruption de ses personnages dans *The Sandman* est faite pour flatter et procurer du plaisir à cette frange du lectorat qui est « dans la

confidence » et reconnaît les dieux égyptiens parce que par ailleurs, elle s'intéresse aux textes mythologiques. Il s'agit là d'une forme élaborée de *fan service*[111]. Malgré la célèbre description attribuée à Norman Mailer[112], *The Sandman* n'est pas un *comics* pour intellectuels. *Jimmy Corrigan*, de Chris Ware, ou *The Cage*, de Martin Vaughn-James, si différents qu'ils puissent être par ailleurs, sont des *comics* pour intellectuel·le·s au sens où ils se constituent respectivement comme le canon et l'avant-garde de la bande dessinée. Le *Sandman* de Gaiman est un *comics* pour *nerds*, et c'est très différent.

Ainsi, dans la seconde moitié des années quatre-vingt-dix, avec le succès de titres comme *Transmetropolitan* ou *Preacher,* les récits Vertigo n'ont plus besoin de proposer une dramatisation explicite de leur rapport à la tradition et aux personnages de DC Comics. Pour autant, l'horizon générique super-héroïque fait toujours partie de l'encyclopédie personnelle de la lectrice idéale (telle que la conçoit Eco dans *Lector in Fabula*) au sens où des allusions ponctuelles y sont faites ; il devient l'une des multiples formes populaires qui composent l'arrière-plan du récit et contribuent à en enrichir l'intertexte.

Processus de renégociation générique

Si tous les auteurs du corpus ont été, à un moment ou un autre de leur carrière, amenés à écrire des *comics* de super-héros[113], tous n'ont pas la même vision du genre, de ses écueils et de ses potentialités. À un extrême, on trouve la posture de Grant Morrison, pour qui les super-héros possèdent un pouvoir de fascination intrinsèque : ils témoignent de la puissance d'imagination de l'esprit humain et remplissent un rôle analogue à celui d'une nouvelle mythologie, capable d'inspirer les hommes. Cette vision a d'ailleurs été amplement développée par Morrison dans son livre *Supergods*. Lecteur de *comics* américains depuis son enfance, Morrison garde une approche profondément nostalgique du genre ; c'est l'énergie

[111] Ce terme, qui trouve son origine dans la pop culture japonaise, désigne comme son nom l'indique l'inclusion dans un récit d'un élément particulier dont le seul but est de plaire aux fans. Bien qu'au Japon le *fan service* consiste surtout à dénuder gratuitement les héroïnes, j'emploie le terme faute d'un équivalent plus à propos.

[112] « *Sandman* is a comic strip [sic] for intellectuals, and I say it's about time. » Cette phrase est fréquemment citée (notamment dans Anderson n.p.) mais son contexte d'origine n'est jamais précisé autrement que comme « blurb ».

[113] Le genre étant toujours largement dominant dans l'industrie *mainstream* américaine, même les auteurs les plus récents ont, au moins de façon ponctuelle, travaillé dans ce champ. Ainsi, Mike Carey a une longue collaboration avec Marvel Comics pour qui il scénarise de nombreux numéro de *X-Men*. Andy Diggle s'est vu confier *Batman Confidential* #1-6 chez DC et *Daredevil* #501-512 chez Marvel. Enfin, Simon Oliver, dont la bibliographie est plus réduite, a tout de même écrit *Gen*[13] #14-20.

et même la relative absurdité des *comics* de l'âge d'argent qu'il regrette le plus (Hasted, « Grant Morrison » 58) et qu'il s'efforce de recréer par exemple dans *Doom Patrol*, où s'enchaînent les antagonistes étranges et les retournements de situation. La spécificité de Morrison est qu'il est le seul auteur du corpus à réellement valoriser l'association historique entre super-héros et enfance :

> I think comics were more interesting when they were written for children because when people write for children it seems to free them up to be less self-conscious. Traditional American superhero comics are being written for an older audience now. I think that since superhero comics started being aimed at adults they've become a bit too self conscious and a bit less visionary. (Epstein n.p.)

Cette association entre super-héros, enfance et accès à l'inconscient est le moteur de nombreux choix esthétiques et thématiques au sein de l'œuvre de Morrison ; s'il s'inscrit effectivement dans le mouvement « révisionniste » qui interroge les fondations du genre super-héroïque, c'est pour le revitaliser et non pour en dénoncer l'hégémonie. L'affirmation de Tom Miller qui fait de *Doom Patrol* un texte purement satirique (« an apocryphal gospel whose satiric point of view may be uncomfortable for more traditional readers of super-hero comics » 412) reste donc, dans une certaine mesure, discutable. *Doom Patrol* est une parodie qui vise à la complexification des *topoi* et des enjeux liés au récit super-héroïque. Il n'est pas pour autant question d'attaquer le genre super-héroïque en lui-même. Morrison s'est d'ailleurs fréquemment distingué sur la scène *mainstream* avec les séries *JLA* #1-41 (janvier 1997-mai 2000) puis *All-Star Superman* #1-12 (2005-2008), toutes deux de grands succès commerciaux.

Comme lui, Alan Moore s'est largement consacré à l'exploration du genre super-héroïque, pour lequel il conserve un goût certain, déclarant par exemple : « I've got a lot of this silly ass sort of fanboy nostalgia in me, you know, and a great love for the superhero genre. » (Boatz 8) Avec *Marvelman* et surtout avec *Watchmen*, Moore propose une relecture réaliste et contemporaine des *topoi* afférents. Sa réticence à collaborer avec les grands éditeurs de *comics* l'a conduit en 1999 à fonder sa propre ligne de *comics*, ABC, qui a pour projet de réhabiliter une vision plus positive du genre.

D'autres grands noms de Vertigo comme Neil Gaiman et Jamie Delano sont moins radicaux dans leur approche de la question dans la mesure où l'écriture de *comics* n'est plus leur activité principale à l'heure actuelle (et donc sans doute pas celle à laquelle ils aspiraient sans réserve). Cependant, il se trouve également des scénaristes pour affirmer

que le genre superhéroïque ne les intéresse pas, voire les rebute – ce qui n'empêche pas qu'ils aient également travaillé pour des titres qui impliquent dessuper-héros ou qui font appel aux conventions du genre. Ellis déclare ainsi : « I'm not, and never was, a big superhero fan. » (Springer n .p.). Cette phrase a de quoi étonner de la part de l'auteur de *Stormwatch*, *Planetary* et *The Authority*, trois titres clairement ancrés dans l'imaginaire super-héroïque, bien qu'ils apportent de nombreuses innovations. Il faut sans doute comprendre que ce que rejette Ellis, c'est la calcification narrative liée au statut de *fan*, plutôt que le potentiel du genre en lui-même. Plus extrême encore est la position de Garth Ennis, qui déclare franchement : « I find most superhero stories completely meaningless [...] Which is not to say I don't think there's potential for the genre – Alan Moore and Warren Ellis have both done interesting work with the notion of what it might be like to be and think beyond human. » (Hoare n.p.)

L'agacement est même thématisé dans *The Boys*, série publiée brièvement chez Wildstorm (déjà filiale de DC) avant d'être récupérée par Dynamite Entertainment, qui narre les aventures d'une équipe de la CIA chargée de contrôler les débordements liés aux individus dotés de super-pouvoirs. Comme souvent chez Ennis, le récit est d'un mauvais goût assumé et jubilatoire : il décrit les super-héros comme des États-Uniens[114] propres sur eux mais incapables de percevoir les conséquences dévastatrices de leurs actions pour celles et ceux qui ne partagent pas leurs capacités surnaturelles. Les personnages de *The Boys* sont donc des anti-super-héros, dans tous les sens du préfixe anti-. En entretien, Robertson révèle d'ailleurs que le transfert de Wildstorm à Dynamite est dû à l'incompatibilité entre la veine parodique du récit et le statut historique de DC comme maison-mère du genre super-héroïque classique : « with the kind of story that Garth wants to tell, it just gets too close to the bone for them, as far as who were parodying » (Anderswolleck, « Darick Robertson » n. p.).

Malgré la diversité de postures dont je viens de faire état au niveau des carrières individuelles des auteurs étudiés, on distingue une esthétique générale du super-héros qui serait propre à Vertigo : il s'agit d'interroger sur le mode ironique les conventions du genre, tout en replaçant le récit de super-héros dans l'intertexte plus large que compose la culture populaire contemporaine. En cela, Vertigo est une tentative d'ouverture, qui suggère une

[114] Le premier numéro de *The Boys* thématise clairement cette opposition entre l'Europe prolétaire des Boys (représentée par Hughie l'Écossais, Butcher l'Anglais, et dans une moindre mesure le personnage du Français) et la superpuissance états-unienne, aseptisée mais tout aussi vulgaire et corrompue.

réponse à la vague « *grim and gritty* » des années quatre-vingt-dix, c'est-à-dire cet ensemble de textes super-héroïques qui, dans l'après-*Watchmen*, fondèrent leur attrait sur la noirceur de leurs personnages. Pour reprendre le résumé de Klock à ce sujet : « The superhero market was flooded with poorly written, violent antiheroes who looked like, or actually used to be conceived as villains : Cable, Wolverine, Venom, the Punisher, Ghost Rider, Spawn, and later Prophet, Supreme, Cyberforce (whose members include Ripclaw and Stryker), Glory, and Pitt. » (Klock 80)

Les titres « *grim and gritty* » proposent donc un réalisme sans distanciation, là où *Watchmen* suggérait avant tout de s'interroger sur les conventions super-héroïques en montrant leur inapplicabilité dans le monde réel, parce que la notion de surhumanité porte les germes du despotisme, mais aussi parce que son esthétique, avec ses costumes et ses masques, tient soit du fétiche sexuel (Dan Dreiberg et Laurie Juspeczyk) soit du trouble psychiatrique (Rorschach et The Comedian).

Au vu des développements contemporains, certains critiques comme Geoff Klock suggèrent que la fin des années quatre-vingt doit se lire davantage comme une prolongation ou une répétition de l'âge d'argent que comme un véritable troisième âge (Klock 145), cet « âge sombre » que certains associent à la vague *grim and gritty*. Pour Klock, *Watchmen* et *The Dark Knight Returns* ne sont en fait que les prémices d'un mouvement révisionniste qui prend son essor avec *Marvels, Astro City* (Kurt Busiek / Alex Ross, 1994 et 1995 respectivement) et *Kingdom Come* (Mark Waid / Alex Ross, 1996), en contestant la pertinence de cet âge sombre et en s'ancrant au contraire dans une tradition plus ancienne, celle du super-héros comme personnage idéal, solaire. La récurrence du travail d'Alex Ross, dont les peintures réalistes dégagent à la fois puissance et harmonie, est un signe supplémentaire de la volonté de réhabilitation qui gouverne ces travaux. Il suffit de comparer le style graphique de Ross à celui, dépouillé, de Steve Dillon qui débute son travail sur *Preacher* en 1995 pour trouver une preuve supplémentaire des différences qui opposent les deux courants.

Klock discerne une filiation directe entre les textes de ce « troisième âge » et *Watchmen* ; mais dans sa vision, ce dernier ouvrage a valeur d'électrochoc plutôt que d'exemple à suivre. *Watchmen* incarne ce que devient le *comics* de super-héros si on pousse trop loin le pessimisme. Klock interprète d'ailleurs le travail ultérieur de Moore avec America's Best Comics comme un moyen de faire amende honorable. Il écrit : « To some

degree, the optimistic style of America's Best Comics is intended as a kind of apology for *Watchmen* and its negative effects. » (Klock 113)

Par contraste, le catalogue Vertigo propose à *Watchmen* une autre descendance, qui consisterait plutôt à pousser jusqu'à son terme la déconstruction réflexive du genre. Il est intéressant de voir que Klock, comme d'autres critiques, rejette les termes de « postmodernisme » et de « déconstructionnisme » qu'il estime trop *prétentieux* pour son objet (Klock 3). Vertigo, au contraire, assume pleinement cette charge d'intellectualisme. Pour les auteurs du corpus, Vertigo devient le lieu privilégié d'une réflexion sur les unités narratives archétypales rattachées au genre super-héroïque et surtout sur leur hégémonie à l'intérieur du champ nord-américain.

De grandes responsabilités

Parmi les différents traits communément convoqués dans la définition du genre super-héroïque, il en est un en particulier qui constitue un enjeu saillant dans le discours commun élaboré par les productions Vertigo : c'est celui de la responsabilité qu'endosse un être exceptionnel vis-à-vis de sa communauté. En effet, des personnages tels que Batman ou Superman s'érigent en protecteurs d'entités géographiques toujours plus grandes, à mesure que croissent leurs forces et les enjeux de l'intrigue. Au contraire, nombre de héros de l'Invasion britannique se démarquent par leur propension à *ne pas* agir. Ainsi, Alec Holland, The Swamp Thing, découvre progressivement qu'il possède la capacité de faire refleurir les déserts, apportant ainsi une solution à la crise écologique qui menace la planète ; mais ce faisant, il encouragerait l'humanité à continuer l'exploitation du milieu naturel, créant une spirale infinie où son intervention serait de plus en plus indispensable. Holland décide donc de suspendre son intervention : « I'm tired… of quests and enemies… Mankind must learn… to manufacture… glories of its own… and to atone… for all its sins… without my prompting… or my aid. / It is… the only way… they'll grow… / the way of the wood. » (*Swamp Thing* #64, p. 18)

Cette réflexion sur la responsabilité se prolonge dans les titres qui ne sont pas explicitement inscrits dans le discours super-héroïque mais sont néanmoins influencés par les enjeux récurrents du genre. Par exemple, dans *Lucifer*, la jeune Elaine Belloc est investie du pouvoir démiurgique de l'archange Gabriel, dont elle est la descendante. Forte de ce nouveau pouvoir, elle est amenée à créer un monde et avec lui un peuple dont elle devient, de fait, la divinité. Cependant, plus elle intervient pour tenter de prévenir les conflits et les

catastrophes, plus les effets de son intervention se révèlent néfastes, jusqu'à ce qu'elle doive choisir entre sauver son peuple d'une épidémie en risquant des tueries liées à la surpopulation, ou laisser la maladie faire son œuvre.

> LUCIFER: Do you have a better solution in mind?
>
> ELAINE: I think — / I think maybe I'll do nothing. (*Lucifer* #58 p. 10)

Le motif du / de la souverain·e qui décide de ne pas agir constitue la réponse des auteurs de l'Invasion aux problèmes idéologiques associés à la bande dessinée super-héroïque ; en effet, l'une des critiques majeures du genre consiste à souligner que le super-héros qui protège l'humanité d'elle-même grâce à des pouvoirs supérieurs est profondément anti-démocratique. L'inégalité fondamentale entre l'homme et le surhomme a pour conséquence l'inaptitude du premier à prendre en charge sa propre existence. Cette même question est réarticulée par Moore dans *Marvelman*, série qui se conclut par l'instauration d'une utopie fondée sur la dictature bienveillante de Marvelman, montrant clairement l'aversion de son auteur pour toute forme de domination sociale et politique. Ensemble, *Swamp Thing* et *Marvelman* composent les deux termes d'une alternative entre action et inaction, entre intervention déresponsabilisante et une résignation que l'on ne peut qu'espérer constructive.

L'autre conséquence du parti-pris de Moore est une réduction drastique des enjeux fictionnels : *Swamp Thing* n'a pas pour objet le salut de la planète mais le bonheur domestique d'Alec Holland et Abby Cable. C'est un peu le même cas de figure dans *The Sandman* où les différentes créatures surhumaines constituant la cosmologie de l'œuvre ne sont jamais essentielles : durant tout le temps où Dream est emprisonné et ne peut régner sur le domaine du rêve, les humains n'en cessent pas moins de rêver (même s'il est vrai que quelques dysfonctionnements se font sentir). De même, le Lucifer de Gaiman affirme n'avoir aucune prise réelle sur l'humanité : « I have never made one of them do anything. / Never. They live their own tiny lives. I do not live their lives for them. / And then they die, and they come here (having transgressed against what they believed to be right) and expect us to fulfill their desire for pain and retribution. » (*Sandman* #23 p. 18)

En réponse aux *topoi* classiques du genre super-héroïque, Moore et Gaiman affirment la primauté de l'agentivité humaine ; c'est la banalité de la condition humaine qui, en dernier ressort, nourrit la narration. Cette esthétique du quotidien contre le cosmique et du petit contre le grand se retrouve même dans des textes plus orientés vers

l'action. On songe en particulier à un passage de *The Invisibles*, qui, en même temps qu'il s'appuie sur les codes visuels et narratifs hérités du cinéma d'action hollywoodien, produit un contre-discours qui en renverse la perspective. Au début du récit, King Mob, le leader charismatique du groupe des Invisibles, tue Bob Murray, l'un des gardes du complexe que lui et son groupe sont en train d'infiltrer. Par la suite, dans *Invisibles* vol. 1 #12, le récit revient sur la vie personnelle de ce garde, dans un registre pathétique qui met en avant l'importance de son existence et conduit la lectrice à s'interroger sur sa propre validation implicite des actions de King Mob. C'est pour Morrison l'occasion de pointer du doigt les failles morales et humaines de l'image du héros, même si celui-ci prétend agir pour le bien. Ces procédés, en interrogeant la légitimité des actions de personnages, contribuent à la réévaluation de l'idéologie qui sous-tend le genre.

Éloge de l'anti-héros

La déflation des enjeux dramatiques peut également passer par la mise en scène de personnages dépourvus des qualités héroïques habituelles. Par exemple, le groupe que composent les personnages de *Doom Patrol* ont précisément en partage leur *inadéquation* ; c'est parce qu'ils sont anormaux (littéralement en-dehors de la norme) qu'ils peuvent intervenir dans des situations bizarres que les héros standards ne peuvent pas prendre en charge (Mattozzi n.p.). Lorsque d'autres super-héros de l'univers DC apparaissent aux côtés des membres de la Doom Patrol, c'est justement pour souligner la différence fondamentale qui existe entre eux. Ainsi, dans *Doom Patrol* #28 p. 1, un groupe de super-héros perplexes contemple la peinture qui a dévoré Paris et souligne que le cas est trop étrange pour qu'ils le prennent en charge. Je rejoins ici l'analyse proposée par Tom Miller :

> Since its inception, the Doom Patrol, in its truest incarnation, has been a haven for the disabled, for the humans whose powers are a disability. Through this lens, one can now view the heroes who populate the DC Universe, the likes of Superman, Batman or Wonder Woman, from a very different perspective, that of the individual not celebrated as a result of his or her difference, but one who is shunned for it. (Miller 408)

Constantine, lui aussi, est emblématique de la subversion des conventions super-héroïques : il est clairement un anti-héros au sens où il fait passer son propre intérêt avant celui de ses condisciples. Dans *Hellblazer* #5, p. 14, alors que Constantine pressent l'arrivée d'un problème, il n'hésite pas à se mettre à couvert au premier signe de danger. C'est donc

en sécurité depuis sa cachette[115] qu'il assiste au viol brutal d'une femme par son mari, tout comme, quelques pages auparavant, il observe à travers une fenêtre cette même femme se faire gifler par sa mère, déclarant : « I'm just a neutral observer – or maybe voyeur would be more accurate. » (*Hellblazer* #5 p. 14)

La lente dilution du super-héroïsme dans le quotidien s'achève dans *The Exterminators*, où le lexique habituellement employé pour parler de super-héros (et particulièrement de ceux qui, comme Batman, opèrent dans l'ombre sans rien demander en retour) est cette fois appliqué à une bande de tueurs de cafards, sur le mode héroï-comique ; ainsi, les personnages mettent en valeur « the knowledge that we, the few, protect the many, asking for nothing in return, condemned to the shadows. / The unheralded defenders of an uncaring city » (*Exterminators* #13).

À ce sujet, Philipp Fidler et Johannes Fehrle émettent l'hypothèse que la contestation du paradigme super-héroïque classique est une façon de déconstruire le mythe de l'homme providentiel, très présent dans la culture américaine notamment *via* la figure de Ronald Reagan, qui fait jouer l'image d'une masculinité héroïque (520). En d'autres termes, contester les poncifs d'un genre est également un moyen de résister à la diffusion de valeurs socio-politiques présentes aux États-Unis et véhiculées à travers la circulation internationale de fictions.

Ainsi, l'interaction entre les spécificités génériques du super-héroïsme et le contexte sociopolitique dans lequel les récits se développent suggère la possibilité de lire Vertigo comme l'expression d'un discours moral et politique. C'est cette possibilité que je propose d'explorer dans la partie suivante.

[115] Un lecteur s'en étonne d'ailleurs dans le numéro 8, prouvant combien cette réaction pourtant réaliste est contraire à l'horizon d'attente du lectorat.

Troisième partie :
Tensions politiques et sociales

I. Altérité, identité

« Identities are not like hats. Human beings can,
and do, put on several at the same time. »

Colley 6

Dans cette partie, il sera question d'explorer la façon dont les *comics* britanniques de Vertigo s'insèrent dans un contexte socio-politique transnational et produisent un discours lui-même politique, qui peut être qualifié d'idéologique au sens que donnent à ce terme les auteurs de *Comics and Ideology :* « ideology is strongly tied in with issues of social power. It asks: why and how many comics challenge and/or perpetuate power differences in society? » (Mc Allister et. al. 2) Les auteurs rappelle en effet qu'une lecture politisée (donc idéologique) est fréquente au sein d'un média historiquement lié à la presse quotidienne (les *comic strips*) (McAllister 4) De plus, la forme qui m'occupe plus précisément ici, celle du *comic book*, est marquée par les accusations idéologiques formulées durant les années cinquante par ses détracteurs (McAllister 5). Il est donc important de considérer le média BD comme le véhicule d'une pensée politique spécifique.

En ce qui concerne Vertigo, l'élaboration d'un positionnement politique est indissociable d'une réflexion métatextuelle sur le label lui-même et sur le média BD, perçu comme « populaire » ou « illégitime ». Ainsi, je propose d'examiner l'inscription du corpus dans son époque et la façon dont il réagit textuellement à un contexte transnational en élaborant un discours politique progressiste qui, par son insistance sur les couches sociales défavorisées, interroge les hiérarchies économiques, sociales mais aussi culturelles.

A. Contexte politique

J'interrogerai ici le rapport de l'Invasion britannique au contexte politique et social dans lequel sa production est ancrée. Je proposerai d'abord un rapide retour sur le paysage politique des années quatre-vingt durant lesquelles la plupart des auteurs du corpus font leurs premières armes, puis je montrerai dans quelle mesure il est possible de lire leur travail comme une réaction à ce contexte.

L'ère Thatcher / Reagan

J'ai en effet établi que le portrait-type du scénariste britannique sur cette période était celui d'un homme blanc, issu de classes sociales modestes et doté d'une forte sensibilité progressiste. Cette sensibilité est exacerbée par le contexte politique des années quatre-vingt et quatre-vingt-dix, marquées par le mandat de Margaret Thatcher au Royaume-Uni (1979-1990) et celui de Ronald Reagan aux États-Unis (1981-1989). Il faut donc proposer un panorama succinct du contexte politique et social des années soixante-dix et quatre-vingt afin de rendre compte du changement qui s'opère durant les mandats de Reagan et Thatcher et contre lequel les scénaristes du corpus réagissent.

Dans la continuité des longues années soixante et de l'avènement de revendications contre-culturelles, la première période est marquée par une vague de mesures progressistes en faveur des minorités : après les combats des Afro-américains, puis plus tard des Latinos et des Amérindiens, c'est au tour des féministes et des minorités sexuelles de remporter une série de victoires de part et d'autre de l'Atlantique. En Grande-Bretagne, l'avortement est légalisé en 1967 (Abortion Act), année qui marque aussi la décriminalisation de l'homosexualité. Le divorce par consentement mutuel est également rendu possible en 1969. En 1975, le Sex Discrimination Act rend illicites les discriminations entre hommes et femmes dans les domaines de l'emploi et de l'éducation. De même, aux États-Unis, les années soixante et soixante-dix connaissent de nombreuses avancées sociales et marquent l'avènement d'une sensibilité progressiste favorable à l'égalité. La décision de la Cour Suprême en faveur de l'avortement Roe v. Wade intervient en 1973. L'homosexualité masculine est dépénalisée dans plusieurs États et les mouvements de revendication des homosexuels prennent leur essor suite à l'émeute de Stonewall en 1969. Dans ce contexte, les marqueurs identitaires liés à l'ethnie, au genre et aux préférences sexuelles deviennent prépondérants et invitent de nombreux individus à se définir en ces termes.

Parallèlement, les dernières années de la guerre du Viêt Nam (1955-1975) suscitent une vague de pacifisme parmi la population civile qui prend conscience des horreurs engendrées par le conflit. À ce traumatisme s'ajoute le scandale du Watergate (1974), symptôme de la corruption du système politique états-unien. En parallèle, l'écologie devient une préoccupation majeure, comme en témoigne la célébration de l'Earth Day en 1970, qui se double des premières actions politiques en faveur de la préservation de l'environnement.

En somme, tous ces éléments, conjugués au morcellement de l'identité nationale évoquée plus haut, conduisent à un pessimisme généralisé qui fait le lit d'un retour aux valeurs traditionnelles.

En effet, les années quatre-vingt marquent l'élection de Margaret Thatcher, défenseuse des « valeurs victoriennes » et celle, quasi-simultanée, de Ronald Reagan soutenu par la « Moral Majority ». Les deux dirigeants incarnent le retour au pouvoir d'un conservatisme étatique adossé aux valeurs traditionnelles de la famille, de la morale et de la responsabilisation des individus *via* une politique économique libérale. Certains phénomènes sont cependant spécifiques à l'aire états-unienne : d'abord, les valeurs morales prônées par Reagan s'appuient sur une consolidation du rôle de la religion comme modèle éthique. Ensuite, l'idéal du Rêve américain, largement déstabilisé par les événements susmentionnés, s'incarne de nouveau dans la personne du Président, qui promeut une vision romantique de l'Amérique et de son potentiel :

> Ronald Reagan was a product of Hollywood in more ways than one. In the literal sense, Americans first met him as an actor on screens large or small. [...] But Reagan seemed a product of Hollywood in a grand metaphorical sense as well. His life story read like a movie script celebrating the American dream. (Collins, *Transforming America* 29)

L'analyse de Collins apparaît particulièrement éclairante dans le cadre de cette étude, puisque le corpus Vertigo met en évidence la constitution d'un discours lié à l'Amérique comme espace mythique ; on peut supposer que la personne de Ronald Reagan et sa médiatisation internationale créent un terrain propice à l'interrogation des discours mythiques habituellement convoqués dans la description des États-Unis (l'Amérique, terre d'égalité où chacun peut réussir pour peu qu'il ou elle s'en donne les moyens).

Les années quatre-vingt coïncident avec l'apparition de nouveaux problèmes sociaux : d'une part, l'accroissement des inégalités, rendu manifeste par l'apparition de sans-abri de plus en plus nombreux (Collins 117) et plus largement par l'appauvrissement de toute une frange de la population ; d'autre part, la crise sanitaire que constitue l'émergence de l'épidémie de VIH-SIDA, dont les premiers cas sont observés au tout début des années quatre-vingt (Collins 134). L'émergence de ces deux problèmes est à peu près simultanée de l'un et l'autre côté de l'Atlantique et on verra qu'ils occupent une place proéminente au sein du corpus.

L'apparition du VIH-SIDA est initialement considérée comme un problème spécifique à la communauté homosexuelle, laquelle est effectivement la plus touchée au début. Ce n'est qu'une fois avérée la possibilité de transmission hétérosexuelle que des initiatives d'information et de prévention sont mises en place par le gouvernement de Margaret Thatcher (Storry et Child 129) à partir de 1987. L'épidémie a pour autre conséquence le développement de discours homophobes, comme par exemple celui d'Auberon Waugh dans une chronique du *Daily Telegraph* en 1985 : « No one has mentioned what might seem the most obvious way of cutting down this figure (of 1 [sic] one million by 1990) – by repealing the Sexual Offences Act of 1967 and making sodomy a criminal offence once again. » (cité dans Storry et Childs 129)

Cette hostilité se double du passage, en 1988, de l'article 28 de la loi sur le gouvernement local (*local government act*), souvent abrégé en « section 28 » ou « clause 28 » en anglais, qui proscrit la promotion de l'homosexualité et, plus spécifiquement, interdit, dans le cadre scolaire, de présenter l'homosexualité comme un mode de vie ou un modèle familial viable. Ces interdictions provoquèrent une résurgence de l'activisme homosexuel dans le pays et furent plus spécifiquement à l'origine d'initiatives développées par les scénaristes étudiés, comme *AARGH!* (Artists Against Rampant Government Homophobia), volume publié par Mad Love, le label d'Alan Moore, en 1988. Le volume contient notamment « The Mirror of Love », récit de 8 pages de Moore, Bissette et Vietch, ainsi qu'une contribution de Gaiman, « From Homogeneous to Honey ».

Cependant, les auteurs du corpus ont également une conscience aiguë des différences qui séparent la Grande-Bretagne des États-Unis. Ils estiment entre autres que leur pays d'origine est largement structuré par des mécanismes de classe (fondés sur les différences d'accent, d'éducation, de comportement, etc.) qui n'ont pas d'équivalent direct de l'autre côté de l'Atlantique. Moore explique par exemple :

> Money is class in America. Genetics is class over here. It doesn't matter how much money you've got over here, you still won't necessarily get served in the Savoy. You may even get thrown out if you're not wearing the right clothes, or if you just don't seem to be the right sort of person [...]. It's a very real thing. A millionaire pop star in this country is still never going to be upper class. (Groth, « Alan Moore part II » 86)

En entretien, Karen Berger mentionne également le système de classe comme l'une des différences centrales entre les deux pays (voir entretien en annexe 5 p. 634), même si elle précise que ce dernier semble avoir perdu de son importance au cours des trente

dernières années. Cette récurrence des mécanismes de classe dans le discours des acteurs de Vertigo renforce l'idée que le label se range, dès le départ, plutôt du côté des déclassés.

Il est important de lire les œuvres du corpus en les inscrivant dans le contexte que je viens de décrire. Pour les auteurs de Vertigo et particulièrement ceux de la première vague, la dimension politique du travail d'auteur est explicite ; on en retrouve la trace en entretien. Ainsi, Jamie Delano affirme : « I just wanted to write a story about Vietnam, basically, so I wrote that one [#5: *When Johnny Comes Marching Home*], but generally I was interested in commenting on 1980s Britain. That was where I was living, it was shit, and I wanted to tell everybody. » (Carroll, « Trail Blazers » n.p.)

Des vingt années qui précèdent leur entrée en activité, les auteurs de Vertigo retirent une attention particulière à la question des identités collectives et à celle des minorités : il ne s'agit plus seulement des minorités ethniques et sexuelles dont la visibilité s'établit dans les années soixante mais également des victimes de l'inégalité économique grandissante de l'époque. En parallèle de cet éventail de problématiques liées aux identités personnelles et collectives, on trouve chez les auteurs étudiés une série de problèmes éthiques liés à la façon dont l'être humain interagit avec ses semblables (guerres, discrimination) et son environnement (écologie, souffrance animale). Dans un contexte largement transnational, puisqu'on a vu que les États-Unis et la Grande-Bretagne suivent des trajectoires parallèles sur la période, la place des scénaristes britanniques est privilégiée au sens où ils se positionnent à la fois comme des observateurs extérieurs à la culture états-unienne (et donc à même d'en déceler les failles) et comme des interlocuteurs partageant un socle culturel commun avec leur public, puisque les deux pays évoluent en parallèle.

J'ai évoqué l'importance de l'effet de classe qui est à l'œuvre dans la pensée politique que formulent les auteurs de l'Invasion, tous issus (au moins pour la première génération) de milieux urbains défavorisés, en suggérant que l'idéologie qui s'exprime au sein du corpus est d'autant plus visible que le contexte politique ambiant lui est défavorable. Cependant, la sensibilité progressiste des auteurs profite sans doute également d'une tendance générale à la libéralisation (au sens de « pro-liberté ») de la culture en général. Comme le dit Robert M. Collins à propos de la période : « In effect, and paradoxically, politics moved right just as culture moved left. The friction generated by

these contemporaneous developments helped spark the so-called culture wars of the 1980s and 1990s. » (Collins, *Transforming America* 5)

Cette résurgence de la culture et de la fiction en particulier peut se constater également dans le champ de la littérature contemporaine. Ainsi, dans l'introduction de son ouvrage *Contemporary Novelists : British Fiction since 1970*, Peter Childs fait la remarque suivante :

> Since the early 1970s, both literature and popular culture have witnessed a number of trends in response to changes in perceptions of identity in relation to sexuality, ethnicity, and gender. Against these currents has been a counterforce led by the Conservative government and dubbed "Victorian values" in the 1980s, "family values" in the early 1990s. [...] It is a striking phenomenon that the most politically repressive decade in post-war British history should also be one in which fiction was believed to have undergone a renaissance. (Childs 8-9)

Application au corpus

L'Invasion britannique occupe ainsi un espace intermédiaire conditionné par le contexte sociopolitique : étrangère, elle ne l'est que dans la mesure où ce statut lui permet de formuler des observations sur l'Amérique contemporaine. Di Paolo, dans son ouvrage *War, Politics and Superheroes*, compare les auteurs des *comics* du corpus à leurs concitoyens employés dans d'autres secteurs de la culture populaire, suggérant que beaucoup d'entre eux partagent un point de vue libéral, progressiste, teinté notamment par des représentations spécifiques des États-Unis :

> Comic books by British writers (*John Constantine: Hellblazer*), British spy novels (*The Ghost* and *Devil May Care*), and prominent British television series (*Doctor Who*) released during the Bush-Blair years all paint a decidedly negative portrait of Americans. These popular culture artifacts collectively suggest that England is beset by three plagues: the extreme conservatism of the American government, the omnipresent threat represented by domestic conservatives, and the far-reaching influence of monopolistic, multinational corporations. The arch villains who have become the personification of these plagues, and their deadly effects, are former American President Ronald Reagan, British Prime Minister Margaret Thatcher, and mass media mogul Rupert Murdoch – as well as any and all of their heir apparents, including Georges W. Bush, Tony Blair, and James Murdoch. (Di Paolo 171)

Le rejet du conservatisme et des corporations multinationales n'est donc pas un trait spécifique à Vertigo ; il s'agit d'une critique récurrente dans la fiction populaire britannique de l'époque. Cependant, l'application par Vertigo de cette grille d'analyse au

sein de publications adressées à des Américains est, me semble-t-il, remarquable. Les auteurs de Vertigo jouent de leur altérité pour faire entendre une critique qui concerne tout autant la Grande-Bretagne que les États-Unis, et ils en jouent précisément au sein d'une industrie contrôlée par des corporations multinationales (Time/Warner) et policée de façon à ne pas (trop) offenser la frange conservatrice de la population.

À ce titre, il me semble parlant de rappeler une expression de Lopes, qui décrit les publications destinées à constituer Vertigo de la façon suivante : « adult comics by new mainstream rebels » (Lopes 112-113). L'oxymore « mainstream rebels » combine les deux notions fondamentales du travail de l'Invasion ; il s'agit d'une rébellion contenue, contrôlée, dont la limitation conditionne la recevabilité. Cette rébellion n'est pas seulement une contestation esthétique interne au champ de la bande dessinée mais bien aussi une revendication politique dictée par les valeurs progressistes des auteurs du corpus. De même, il s'agit d'une ruade contre l'hégémonie politique et culturelle des États-Unis qui reconnaît et conteste simultanément son positionnement central dans le monde contemporain.

Identités

Plus spécifiquement, le message politique de l'Invasion passe par l'interrogation de la notion d'identité et d'appartenance à des groupes de dominants ou dominés qui s'interpénètrent. Cette notion est elle aussi, par essence, oxymorique (avoir son *identité* propre, c'est être différent d'autrui ; pourtant, on parle d'*identité* entre deux personnes si celles-ci se ressemblent au point d'être identiques). Mon travail est donc fondé sur une politique des individus plutôt que des « grands récits » ; à ce titre, il est bien entendu marqué par le discours postmoderne d'auteurs tels que Lyotard. Que l'on se réfère à ce que ce dernier écrit dans *La Condition postmoderne* : « Les anciens pôles d'attraction formés par les États-Nations, les partis, les professions, les institutions et les traditions historiques perdent de leur attrait. Et ils ne semblent pas devoir être remplacés, du moins pas à l'échelle qui est la leur [...] Chacun est renvoyé à soi. Et chacun sait que ce soi est peu. » (Lyotard 30)

Ce recentrement sur l'individu s'accompagne bien sûr d'une analyse des relations qu'entretiennent les individus entre eux – Lyotard parle d'une « texture de relations plus complexe et plus mobile que jamais. » (31) Chaque individu tient une place donnée dans un réseau d'information et de représentations et c'est précisément dans l'interaction entre soi et les autres que se compose l'identité. Lyotard précise que les individus agissent sur ces représentations autant qu'ils sont influencés par elles. Ce modèle du réseau permet de

penser les auteurs de l'Invasion comme des individus pourvus de certains traits (mâles, blancs, issus des classes populaires, progressistes) qui emploient la fiction pour transmettre leurs propres idées sur les politiques de genre, de classe et d'ethnie.

The Invisibles est emblématique des préoccupations de Vertigo pour lesidentités marginales : en effet, les cinq personnages centraux semblent tous incarner une ou plusieurs formes de minorité. King Mob se décrit comme « a working-class English boy » ; il utilise des colloquialismes britanniques (« give us a kiss » pour « give me a kiss », *Invisibles* vol. 2 #3 p. 19) et il est également possible qu'il ait des origines polonaises – une scène le montre, adolescent, dans une école où on l'appelle « The Polish boy, Starorszewski » (*Invisibles* vol. 1 #17 p. 22), nom qui aurait pu être anglicisé en « Stargrave », le nom de famille le plus fréquemment attribué à King Mob. Dane est un adolescent issu des classes populaires britanniques, dont la soif de rébellion est tangible au début du récit. Boy est une femme noire originaire de New York. Robin pourrait être lue comme une représentation plutôt positive des personnes souffrant de maladies psychiatriques – elle affirme à plusieurs reprises qu'elle est folle et fait un séjour en asile psychiatrique, même si le trouble qui l'affecte n'est jamais explicité. Enfin, Lord Fanny est une femme transgenre[116], ex-prostituée, ayant grandi au Brésil.

Par ailleurs, dans la théorie littéraire postcoloniale, l'invisibilité est associée à une position sociale subalterne. Homi Bhabha en particulier, demande ainsi : « What is the secret of invisibleness that enables the migrant woman to look without being seen? » (Bhabha 47) Dans le même paragraphe, il décrit le lien entre la fonction scopique et l'expression d'un rapport de force : « to look at invisibleness, is to emphasize the subject's transitive demand for a direct object of self-reflexion. « (47). La question du rapport entre image et pouvoir apparaît cruciale à deux égards. D'abord, elle éclaire le rôle des Invisibles comme incarnations d'une marginalité triomphante, typique du discours des auteurs britanniques dans Vertigo. Leur invisibilité métaphorique s'oppose à une visibilité littérale

[116] Évoquer Lord Fanny dans le contexte de la seconde moitié des années 2010 pose quelques problèmes de terminologie que Morrison n'avait pas nécessairement en tête à l'époque où il écrivait. Le personnage lui-même emploie les mots « tranny » et « transvestite » à son sujet. Cependant, à l'heure actuelle le mot désigne une part restreinte de la population, les hommes cisgenres hétérosexuels qui s'habillent en femme dans des circonstances précises. Ce n'est manifestement pas le cas de Fanny, qui porte des vêtements féminins la plupart du temps, est implicitement bisexuelle (à Ragged Robin : « You and King Mob? God, I don't know which of you I'm more jealous of, darling » *Invisibles* vol. 2 #1 p. 15), et a été élevée comme une fille par sa famille. Il me semble donc plus prudent de parler de transidentité, et c'est le terme que j'adopterai dans la suite de cette thèse. De même, j'emploierai systématiquement des pronoms féminins pour désigner Fanny, comme le font la majorité des personnages de The Invisibles.

qui les rend accessibles à la lectrice ; l'ironie est d'ailleurs renforcée par le choix de dessinateurs au style spectaculaire, notamment Phil Jimenez dont le dessin précis et soigné dépeint des personnages séduisants, athlétiques, conférant à la série un aspect proprement hollywoodien, cohérent avec les événements qui s'y déroulent.

En somme, *The Invisibles* est emblématique de la façon dont le discours de Vertigo se développe : son attrait pour la caractérisation des personnages (on dit souvent que ces séries sont « character-driven ») permet, *via* la thématisation de l'identité et des rapports de pouvoir, d'interroger la réalité sociopolitique du monde contemporain.

B. L'Amérique rêvée

Dans cette partie, je m'intéresserai plus précisément à la façon dont les auteurs traitent les États-Unis dans leur extension géographique et culturelle ; je montrerai que cet espace est fictionnalisé par le biais d'un décentrement. En effet, les auteurs s'appliquent à montrer une Amérique rêvée, telle qu'elle se construit de façon discursive, c'est-à-dire sur le mode mythique et non comme une expérience vécue. Cette construction permet de produire un commentaire sur l'hégémonie culturelle des États-Unis comme centre symbolique d'une culture dominante vis-à-vis de laquelle les Britanniques de Vertigo adoptent une posture ambiguë.

Lieux et espaces nationaux

Le système de circulations transnationales que j'entends mettre en lumière ici a été étudié avec beaucoup de précision par Philipp Fidler et Johannes Fehrle dans le cadre de *Watchmen*, œuvre qui, bien qu'elle ne fasse pas à proprement parler partie du corpus, est néanmoins emblématique de l'Invasion britannique telle qu'elle se développe au milieu des années quatre-vingt. Dans leur article « What's Happened to the American Dream? », les auteurs remarquent que l'Amérique telle qu'elle est décrite dans *Watchmen* se construit à travers le recours à des éléments tirés de ce que les auteurs appellent l'histoire populaire (514) : une sorte de mémoire collective centrée sur des événements marquants (comme par exemple la guerre du Viêt Nam) et fondée non pas sur l'expérience d'une réalité objective mais sur l'assimilation de récits médiatiques. Ils reviennent (voir supra) sur l'importance des correctifs apportés par Moore et Gibbons au *topos* super-héroïque :

> The comic occupies a transnational place in a shared culture of superhero comics, commenting from a location outside the territorial US on a genre, superhero comics, which remains connected to its country of origin, the United States, as well as that country and its political situation in the 1980s. Obviously, the transnational dimension of *Watchmen* only comes full circle, if one takes into account its cultural impact on other American comics, which in criticism has been accepted to such an extent that we only mention it in passing (Fidler et Fehrle 497)

À cette dimension s'ajoute l'idée, souvent évoquée pour expliquer l'originalité des scripts des Britanniques, que l'Amérique est pour eux un lieu presque exotique, un « ailleurs » intangible et construit en imagination à travers les représentations visuelles colportées par les *comics*. C'est par exemple ce qu'écrit Lance Parkin :

> For Alan Moore though, a boy living in an English town where the tall buildings soared to the height of 115 feet, the Manhattan skyline that Spider-man swung though [sic], or the Lower East Side neighbourhood the Thing came from, or the Hell's Kitchen patrolled by Daredevil were themselves all as exotic as Mars. The idea of buildings of that scale, the idea of this modernity seemed to pervade everything. This was a futuristic science fiction world. (Parkin 16)

Pour les auteurs du corpus, les États-Unis réels se superposent donc à l'image d'une Amérique mythique, et c'est bien la dimension idéelle du pays qui doit être interrogée. Cette dimension se manifeste notamment à travers l'usage du stéréotype et de la convention ; exemple, dans *Animal Man*, Buddy Baker et sa famille habitent une maison dotée de tous les marqueurs de l'américanité typique : pelouse devant la maison, porche, clôture de bois blanc qui sépare la propriété de celle des voisins ; on est face au parfait pavillon de banlieue. En entretien, Timothy Callahan (qui est américain) remarque : « They look like a typical Midwestern family, but the series is set on the West Coast. Was it your plan to capture a kind of generic, American, suburban family? » Ce à quoi Morrison répond « Yeah, I just wanted it to be America *as seen by a Scottish person*, you know? » (Callahan, « Grant Morrison Responds » 244, mes italiques) Morrison développe en évoquant l'image typique de la maison américaine telle qu'on la trouve dans le film *E.T.* de Steven Spielberg. Le récit développé par Morrison vise donc à montrer une Amérique imaginaire, telle qu'elle a été construite par les médias.

En d'autres termes, l'Amérique de Vertigo est un simulacre : elle est évoquée *via* la représentation d'éléments codant l'américanité (c'est-à-dire dont le référent est à chercher dans le fonds culturel commun) et non *via* l'évocation d'un référent réel, localisable dans le temps et l'espace. D'après Baudrillard, on pourrait dire que l'Amérique mise en scène ici est

hyperréelle : on assiste à la « génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité » (Baudrillard 10) Cette mise à l'écart de la prétention réaliste au profit de l'exploration d'un *topos* n'est d'ailleurs pas propre à *Animal Man*. On en trouve un exemple analogue dans *Preacher*, série de Garth Ennis et Steve Dillon (deux britanniques) dont l'intrigue se déroule dans le Sud des États-Unis.

L'analyse de Nicolas Labarre met en lumière la codification qui sous-tend la construction de l'espace dans *Preacher* : « the ostensible Southernness of the series is established in the very first issue with broad strokes, relying on the reader's familiarity with a set of symbols codifying the South. » (Labarre 244) Ces marqueurs d'appartenance au sud sont identifiés comme provenant de l'imagerie de la *pop culture* et dans de nombreux cas à ce pan précis de la *pop culture* que constitue le Western. Jim Casey et Mark Petersen suggèrent explicitement que ce recours à une culture partagée a partie liée au statut national des auteurs : « Garth Ennis is an Irishman, and the West that he imagines has little to do with any actual history or geography. Like his protagonist, Ennis derives his knowledge of Texas and the West from John Wayne movies. » (Casey et Petersen 196)

On pourrait arguer que les recours au code et au simulacre fonctionnent comme des raccourcis narratifs qui facilitent le travail du scénariste en s'appuyant sur du « déjà connu ». Ce serait passer à côté d'une donnée importante : les fictions de Vertigo sont des métafictions ; elles se donnent à lire comme un commentaire de leur propre fictionnalité. En d'autres termes, la déstabilisation du référent devient une façon d'interroger la possibilité même de représentation. Comme le dit encore Labarre :

> By deliberately conflating fiction and reality, *Preacher* negates this naturalization and creates a space where symbols and representations of the South can be freely examined and reevaluated, placed into conversation and conflict. Further, *Preacher* attempts to clear the ground for a renovated hybrid fiction that would blend the iconography of the South and the West in order to redefine both the limitations and the possibilities of Southern identity, offering a version of the South self-consciously in dialogue with its popular representations and with the real histories those representations both reveal and conceal. (Labarre 244)

Le décor de l'intrigue est en fait le lieu de renégociation de différentes représentations, quitte à faire se superposer plusieurs espaces fictifs (le Sud d'avant la Guerre de Sécession, la conquête de l'Ouest). L'importance du lieu comme support de représentations historico-mythiques est particulièrement visible si l'on passe en revue l'ensemble des titres de Vertigo sur la période. On a déjà évoqué, dans *Swamp Thing*, les

épisodes « Strange Fruit » et « Southern Change »[117], dans lesquels le spectre du passé revient hanter le présent, renvoyant les occupants de la plantation à l'époque de l'esclavage. Cette résurgence a été comparée au phénomène de retour du passé mis en scène dans le roman *Beloved* de Toni Morrison, bien que celui-ci ait été écrit plusieurs années après *Swamp Thing*. Ainsi, Quiana Whitted mentionne le concept de « rememory », que l'on doit à Toni Morrison, pour approcher la façon dont passé et présent se mélangent. Elle précise :

> ["Strange Fruit" and "Southern Change"] adapt many of the formal and aesthetic qualities of early horror comics, yet my reading also connects the ideological thrust of *Swamp Thing*'s zombie tale with the post-civil rights era development of the « postmodern slave narrative » - a literary sub-genre concerned with issues of historical recovery, cultural rebirth, and identity formation. (Whitted 188)

Whitted suggère également de lire Swamp Thing comme un personnage liminal, à la fois objet (un corps composé des plantes du sud) et sujet (doté d'une agentivité), qui présente la « double conscience » qu'attribue DuBois aux esclaves d'origine africaine (Whitted 201).

Il me semble néanmoins que le travail de Moore dit plus que cela. En effet, les personnages qui sont affectés par ce retour de mémoire sont des acteurs de cinéma, engagés précisément pour incarner les esclaves, les propriétaires terriens et les « belles » sudistes d'avant la Guerre de Sécession. L'épisode ne concerne donc pas seulement l'irruption du passé dans le présent mais aussi l'irruption de la fiction dans la réalité. Le jeu dépasse la volonté de l'acteur ; et c'est la *performance* d'actes et de paroles censés *représenter* le passé (il s'agit d'un dialogue fictif, pas d'un texte d'archive) qui provoquent le retour du passé. Ce qui est au centre de l'épisode, c'est bien le pouvoir de la fiction et la possibilité pour le discours humain d'altérer l'histoire. À ce titre, *Swamp Thing* annonce l'une des thématiques fondamentales de Vertigo, que l'on retrouvera par exemple abondamment développée dans *The Sandman* ; la réalité n'est qu'une fiction sur laquelle il y a consensus. Le passage le plus clair à ce titre est sans doute l'épisode « A Dream of a Thousand Cats », dans lequel un conte est narré : autrefois, les chats tenaient les humains en servitude (*Sandman* #18 p. 16). Ces derniers rêvaient de liberté et, lorsque suffisamment d'humains firent le même rêve, la situation s'inversa. Ce conte exprime nettement la

[117] Les deux titres sont des références à des chansons, l'une de Billie Holliday, l'autre de Neil Young. Toutes deux dénoncent l'esclavage, les lynchages et les mauvais traitements réservés aux Noirs à travers l'histoire dans le Sud des États-Unis.

posture ontologique de Gaiman, qui se retrouve à des degrés divers chez l'ensemble des scénaristes de la première génération : le domaine de l'imaginaire influence la réalité.

En d'autres termes, de nombreux auteurs au sein de Vertigo approchent l'Amérique comme jadis l'Orient ; à travers le prisme déformant de préconceptions ancrées dans la culture européenne. La différence, bien entendu, est que les auteurs choisissent l'exotisme en connaissance de cause. Le témoignage de Dave Gibbons peut consolider cette hypothèse : « I do view America as an exotic culture, an exotic, far-off country, and I think that's the approach to take, and because of the perspective you're probably getting more to the reality of America than if you actually live there. » (Gaiman « A Portal » n.p.)

La fin de la citation est particulièrement intéressante et représente à mon avis l'un des projets fondateurs de Vertigo à ses débuts : montrer que l'Amérique est moins un lieu de vie réel qu'un espace imaginaire, ou du moins que les spécificités propres à l'espace imaginaire (qui sont le fruit d'une élaboration transnationale) construisent et influencent le lieu réel.

> The New York in *Sandman* is probably not the real New York, but the one I remember seeing on my first day there… I've always been fascinated by America. […]I knew we didn't have anything like that in England, so America has always been a "myth" that I've been fond of, and a myth I like building on and newly creating. (Bissette et Wiater 195)

Le va-et-vient incessant entre lieu réel et espace imaginaire est particulièrement sensible dans la façon dont les zones urbaines en général sont montrées : la ville devient l'emblème d'un objet dont la construction est certes géographique mais d'abord et avant tout mentale. Dans *The Invisibles* de Morrison, l'entrée de Dane dans le cercle des Invisibles passe par une découverte de la face cachée de la ville, celle qui laisse entrevoir l'importance de l'imagination dans les constructions de l'intellect. Cette notion se retrouve chez les auteurs du corpus, y compris dans des travaux extérieurs à Vertigo. Chez Moore, la notion de psychogéographie (analysée notamment par Elizabeth Ho), terme qui allie nettement géographie physique et représentation mentale, a fait l'objet d'une certaine attention critique. Gorana Tolja suggère ainsi de lire la ville comme un palimpseste, une superposition de significations : « I would argue that *From Hell* points to a conjunction of the city of "hard" architecture and "soft" myth by showing how the myths are embedded, and animated, within architecture and urban space. » (Tolja 265) Au sujet de la ville chez les auteurs de Vertigo, on pourra se reporter également à l'article de Julia Round,

« London's Calling », dans lequel l'auteure analyse la dualité de la ville comme une forme de « double identité » super-héroïque, l'une banale, l'autre extraordinaire, et parle d'une forme d'anthropomorphisme (24).

Cette dualité des espaces géographiques, qui les situe à l'intersection de constructions physiques et mentales, est emblématique de la façon dont Vertigo aborde la réalité, c'est-à-dire comme le résultat d'une élaboration discursive partagée.

Discours médiatiques

Dans leur réflexion sur la construction de l'américanité, les auteurs de l'Invasion font fréquemment référence aux médias audiovisuels et à la culture populaire en général, lesquels influencent la façon dont s'imagine la réalité du pays. Il peut s'agir de proposer des personnages qui vont à l'encontre des représentations stéréotypiques du héros de film d'action américain ; par exemple, John Constantine n'a pas le permis de conduire et ne connaît rien aux armes à feu (*Hellblazer* #29 p. 7). Son ami Chas déclare même « You were always a pussy when it comes to fighting. » (#29 p. 6)

À ce titre, *Shade, The Changing Man* est particulièrement éclairant puisque son héros est un personnage d'étranger total qui vient d'une autre planète et ne connaît l'Amérique qu'à travers sa culture, laquelle lui a été inculquée artificiellement, « from the deep culture tank on Meta. » (*Shade* #6 p. 1). La situation de Shade fait donc écho à la marginalité de l'auteur vis-à-vis de la culture états-unienne : la réalité du lieu est colorée par le discours médiatique construit autour de lui. Milligan va même plus loin en révélant que l'exposition à ce substrat d'américanité a le pouvoir de rendre fou un individu qui y serait exposé trop longtemps : « I'll tell you what happens. The subject is overdosed and overloaded with America. He's poisoned, diseased, infected by America... / He's got a galloping cancer inside him called America. / I've heard they do one for France too and that is a little easier to digest. » (*Shade* #16 p. 11)

Les premiers épisodes de *Shade* passent ainsi en revue les éléments les plus emblématiques de la culture américaine, qui sont progressivement contaminés par la Folie ; Hollywood y figure en bonne place, au côté de l'assassinat de J.F. Kennedy et des *flower children* de la période hippie. Dans le diptyque « Hollywood Babble On», Milligan développe l'importance du cinéma dans la diffusion de la culture états-unienne. Un groupe d'acteurs·trices y est engagé pour tourner *Hollywood Monsters*, apparemment un film

d'horreur dans lequel les « monstres sacrés » du cinéma américain (Charlie Chaplin, Clark Gable, etc.) deviennent des monstres tout court. Dans le même temps, la caméra utilisée pour le tournage se révèle avoir la propriété d'enregistrer la « vérité » concernant les acteurs·trices présent·e·s sur le plateau ; le réalisateur peut ainsi découvrir leurs secrets les plus honteux. C'est donc un outil spéculaire destiné à créer une fiction qui se révèle paradoxalement à même de montrer la face cachée du réel, confirmant que ce qui est imaginaire a une affinité particulière avec le vrai.

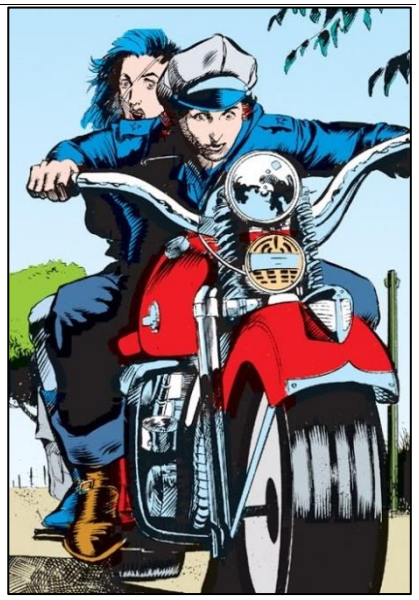


Figure 21 : *Shade* en Brando – #6 p. 4

Une fois encore, le motif de la possession entre en jeu ; lorsque la folie submerge Shade et Kathy, leur apparence se modifie de telle sorte qu'ils incarnent les personnages emblématiques de l'histoire-fiction américaine. On les voit ainsi mis en scène dans un pastiche de *Gone With the Wind*[118], où ils se disent avec l'accent du Sud des États-Unis : « Oh, Rhett, ah must have been crazy… Ah love you, Rhett… » « Frankly, my dear, I'm glad you do. Kiss me… » (*Shade* #6 p. 22) La référence est confirmée par la mention de « Tara », la propriété de Scarlett, et la citation directe de la célèbre réplique finale du film, « tomorrow's another day » (*Shade* #6 p. 24). D'autres passages montrent Kathy et Shade en motards dans une reprise de *The Wild One*[119] (*Shade* #6 p. 4-5), ou en John et Jackie Kennedy sur les lieux de l'assassinat présidentiel. Enfin, Shade est un cowboy dans « How the Vest was One », qui parodie le titre de film *How the West was Won*[120]. On remarque que certains de ces personnages (notamment le couple Kennedy) ne sont pas fictionnels, bien que l'assassinat de JFK ait donné lieu à de nombreuses spéculations quant

Figure 22 : Marlon Brando dans *The Wild One*

[118] *Autant en emporte le vent*, réalisé par Victor Fleming, sorti en 1939.

[119] *L'Équipée sauvage*, réalisé par László Benedek, sorti en 1953.

[120] *La Conquête de l'Ouest*, réalisé par Henry Hathaway, John Ford et George Marshall, et sorti en 1962.

à l'identité du tueur. Malgré son statut ontologique de personne ayant réellement existé, Kennedy est aussi le héros de scénarios fictionnels élaborés autour de sa mort ; c'est en cela qu'il représente un élément quintessentiel de l'imaginaire américain.

La question de la médiatisation et de ses effets émerge à de nombreuses reprises au sein du corpus. En effet, l'hégémonie qu'exercent les États-Unis sur le reste du monde passe d'abord par la transmission de biens culturels. Une bonne partie de ce que le monde connaît des États-Unis a été apprise dans un livre, devant un écran ou *via* un enregistrement. Ainsi, dans *Hellblazer* #5, intitulé « When Johnny Comes Marching Home » en référence à la chanson du même nom, l'intrigue fait également intervenir une forme de possession historique (un vétéran de la guerre revit une scène d'assaut et tue sa propre femme qu'il prend pour une Vietnamienne) mais cette fois, le personnage de John Constantine offre un commentaire éclairant sur la scène : « Anyway, it's not my bloody war. / But, in a way, I know it is. Vietnam was everybody's war. A movie war, fought nightly on TV in front rooms around the world. /Now the missing stars of that movie have come home. / Trouble is, they've brought the war with them. » (*Hellblazer* #5 p. 14)

L'expression « a movie war [...] fought in front rooms » rappelle que la guerre du Viêt Nam est historiquement la première à faire l'objet d'une couverture audiovisuelle détaillée. L'influence de la télévision dans l'infléchissement de l'opinion publique en direction d'un pacifisme de plus en plus prononcé a été largement documentée par la critique– Michael Arlen intitule d'ailleurs son ouvrage sur la culture médiatique dans les années soixante *Living-Room War*. La médiatisation de cette guerre dans le reste du monde modifie de deux façons cruciales sa perception : d'une part, la diffusion d'images traumatisantes (comme par exemple la photo de Phan Thị Kim Phúc, la petite fille brûlée au napalm en 1972) exige l'implication émotionnelle de chacun, faisant de cette guerre la guerre de tou·te·s (« everybody's war »). D'autre part, parce que le conflit est diffusé à la télévision au même titre que les nombeuses œuvres de fiction guerrière produites par les États-Unis, il acquiert une forme de fictionnalité. Pour les spectateurs·trices, la télévision place sur le même niveau le reportage et le cinéma, créant des représentations qui s'autonomisent et acquièrent une valeur mythique. *Hellblazer* dramatise cet effacement de la frontière entre fiction et réalité en appelant les vétérans « stars of a movie ». Dans cet extrait comme dans tous ceux que j'ai passés en revue précédemment, le « grand récit » historique est placé sur le même plan que les mythes et les récits de la littérature. Les

acteurs de l'histoire sont des personnages de fiction ; et quand John Constantine affirme « it's not my bloody war », il faut sans doute y voir une allusion à la célèbre réplique de Sylvester Stallone dans *First Blood*[121], « This is not my war » - parce que le film de par son importance au sein de la culture populaire, constitue un texte de référence sur la guerre du Viêt Nam telle qu'elle a été construite.

Mise en avant de la britannicité

Les *comics* publiés par DC sont destinés avant tout à un lectorat états-unien, comme en témoigne l'usage systématique de l'orthographe américaine. Alisa Kwitney confirme également dans le courrier des lecteurs de *Sandman* #60 : « we do try to catch the odd interloping Britishism » ; en d'autres termes, le texte tel qu'il est fourni par les scénaristes est susceptible d'être modifié pour coïncider avec les attentes du public. Certains éléments relatifs à la genèse des textes viennent corroborer cette idée. Par exemple, le personnage central de *Transmetropolitan* devait initialement se nommer Caleb Newcastle ; ce patronyme a été abandonné car jugé « trop britannique » par l'éditeur Stuart Moore (Kallies n.p.), suggérant que la nationalité du personnage ne devait pas être une source de doute, puisque *Transmetropolitan* se déroule dans une Amérique dystopique.

Cependant, dans le même temps, il semble que les auteurs, particulièrement ceux de la première vague de l'Invasion, s'appliquent à introduire dans l'intrigue des marqueurs de britannicité – un exemple parmi tant d'autres serait la présence des marionnettes Punch and Judy dans *Doom Patrol* #33. Ces marqueurs fonctionnent avant tout comme des références destinées à récompenser la lectrice compatriote (voir la notion de *fan service* p. 240) : par exemple, dans *The Invisibles*, durant le bref intervalle où Dane vit dans la rue, on le voit proposer aux passants le « Big Issue », qui est un magazine vendu par les sans-abri et un élément récurrent du paysage britannique (*Invisibles vol. 1* #2 p. 12). On le voit également faire un doigt d'honneur à la manière anglaise (deux doigts levés, paume tournée vers le visage). De même, dans *The Sandman*, Gaiman introduit un jeu de mots destiné aux Britanniques : « On page 17 of chapter 1, Barbie reveals that Ken left her for a woman named Sindy, which is an insider U.K. joke: "Sindy" was the name of the English knockoff version of the Barbie doll. » (Bender 121)

[121] *Rambo*, réalisé par Ted Kotcheff en 1982.

Il arrive aussi que ces marqueurs de britannicité fonctionnent comme des éléments anecdotiques marquant l'exotisme de la situation, ou devant susciter le rire. Ainsi, dans *Hellblazer*, Constantine emploie le *rhyming slang* typique de l'anglais cockney (« would you Adam'n'Eve it » pour « would you believe it » dans *Hellblazer* #10 p. 19). Le lexique et la prononciation britanniques, en particulier, font l'objet de plaisanteries récurrentes : par exemple, le personnage surnommé « arseface » dans *Preacher* n'identifie pas le mot « arse » prononcé avec l'accent irlandais de Cassidy et décide donc d'en faire son identité secrète. Les différences entre anglais britannique et anglais américain sont elles aussi une source de comique récurrente, par exemple dans *The Invisibles* avec le personnage de Lord Fanny, dont le nom est plus amusant en anglais britannique (où « fanny » désigne le sexe féminin) qu'en anglais américain (où il se réfère au postérieur). Le personnage de Dane fait d'ailleurs référence à ce double sens : « Every time I say "Fanny", I crack up, man. / Tt! You got no sense of humor, Americans. » (*Invisibles* vol. 2 #4 p. 24)

Enfin, l'introduction de personnages britanniques dans une intrigue supposée se dérouler aux États-Unis est souvent l'occasion de développer une vision plus critique de la britannicité. La nationalité anglaise, par exemple, code les traits stéréotypiques de la dépravation ou au contraire d'une sophistication excessive : dans *Preacher*, Bob Glover et Freddy Allen, « sexual investigators » (*Preacher* #14 p. 1), se révèlent être des sodomites de l'extrême (leur cri de guerre « it's buggering time » faisant bien entendu référence au « it's clobbering time » de The Thing dans *Fantastic Four*). Au contraire, dans *Shade,* le personnage de Shimmy, qui a la particularité de gagner sa vie en tant qu'œuvre d'art vivante, est également signalé comme étant anglais.

Plus largement, ce que j'appelle la mise en avant de la britannicité passe par des stratégies politiques de re-visualisation des phénomènes de classe – John Constantine, par exemple, est fréquemment désigné par l'expression « a working-class magician ». Cette perception est d'ailleurs confirmée par le lectorat, comme en témoigne une lettre du lecteur britannique « Odbodd Jr. » dans *Hellblazer* #48 (p. 26) : « Nowadays Constantine's real magic isn't spells or sorcery but the dirty charms, seedy bravado, and self-confident strength – the magic – of the working-class hero. » L'auteur de la lettre s'étonne d'ailleurs du succès rencontré par la série auprès du lectorat américain, en poursuivant : « Now whenever I've seen someone talking about class to an American, the American tends to pull his chest out [...] and say something like "Ah, but ahve course we don't have none of that

thar clarse system over in the good ole U.S. of A., no sir." » L'usage du stéréotype dans cette lettre (notamment dans la transcription des paroles de cet Américain imaginaire) montre bien que la question des classes se joue au niveau des représentations nationales plus que de la réalité sociale des États-Unis. L'association entre la culture états-unienne et l'idéal d'une société sans classes ne peut pas se comprendre si l'on se limite à l'étude de la bande dessinée : c'est bien l'ensemble de la production culturelle états-unienne qui se fait le véhicule de cet idéal. En effet, l'étude de la culture durant la seconde moitié du XXème siècle suggère que l'américanisation progressive de la culture (et de la Grande-Bretagne en particulier) repose sur la projection, *via* les produits culturels américains d'un idéal social égalitaire. Comme le montrent Alistair Davies et Alan Sinfield :

> While the New Left and the old right deprecated Americanization, it became for many others synonymous with the prosperity and modernisation they desired. Indeed, the immense popularity of American cinema and television programmes had much to do with the fact that they projected the fantasy of a classless society untrammeled by British restrictions on opportunity. (Davies et Sinfield 106)

En thématisant la question des différences de classe, les auteurs de l'Invasion viennent subvertir l'américanité supposée du média : alors que le *comics*, dans les années d'après-guerre, représente l'un des produits culturels les plus emblématiques de l'américanisation, l'Invasion britannique suggère qu'il est possible de proposer un contre-discours.

C. Une politique progressiste

Politiquement, les récits de l'Invasion britannique, surtout dans les années quatre-vingt-dix, se centrent sur les espaces d'une marginalité à la fois économique, sociale et culturelle. Le droit à sortir de la norme est revendiqué, faisant en cela écho à la place elle-même marginale de la bande dessinée dans le paysage culturel. Par la suite, même si toutes les séries ne parlent pas explicitement de politique, un sous-texte libéral reste nettement visible chez les auteurs britanniques.

Prises de parti

Le corpus se caractérise par une idéologie de gauche, qui joue à la fois sur des thématiques assez spécifiquement britanniques, comme l'opposition entre l'aristocratie et

les classes populaires, et sur des valeurs majeures de la culture américaine comme l'individualisme et la quête du profit. Dans les deux cas, les auteurs de Vertigo se positionnent en faveur des déclassé·e·s et des exclu·e·s du système.

Commençons par nous intéresser à la façon dont le système de classe est représenté dans le corpus. Dans le premier volume de *The Invisibles*, situé majoritairement en Angleterre, l'un des antagonistes principaux est Sir Miles, dont le titre et l'éducation[122] indiquent son appartenance à l'aristocratie. De plus, lui et ses serviteurs sont fréquemment habillés du manteau rouge typique des chasseurs. Or, la chasse au Royaume-Uni est marquée du point de vue social : historiquement, il s'agit d'un privilège royal et ce sport est aujourd'hui associé aux classes supérieures. Dans le *comics,* les proies qui sont chassées ne sont plus des animaux mais des êtres humains, plus exactement des sans-abri, ce qui renforce (et littéralise) l'idée d'une guerre des classes, dans laquelle l'aristocratie exploite les plus démunis. Cette aristocratie, représentée par Sir Miles, est au centre d'un complot surnaturel dans laquelle même la famille royale est instrumentalisée. Morrison évoque, sans les nommer, le Prince Charles, Diana Spencer et leurs deux fils :

> « She was supposed to represent the mythical Diana, you see, the moon goddess, the virgin huntress, but the very concept seemed beyond her limited comprehension. Her firstborn was to have been the moon-child, the incarnate shadow-king of a new England [...] Anyway, all that aside, the royals are finished now, it's obvious. We can't wait for the boys to grow up and breed. » (*Invisibles* vol. 1 #11 p. 7)

Sir Miles planifie l'arrivée sur le trône d'un autre « moonchild », né deux cents ans auparavant au sein de la lignée des Ducs de Strathmore (noble famille écossaise dont est issue Elizabeth Bowen-Lyon) et gardé captif dans leur château de Glamis. Toutes ces références à une géographie et une famille royale nettement identifiables concourent à composer une vision clairement négative de l'aristocratie britannique.

L'abondance d'éléments surnaturels dans *The Invisibles* n'empêche pas l'émergence d'un discours politique ; en effet, le conflit entre forces de l'ordre et forces du chaos, qui est au cœur de l'intrigue, est directement corrélé à l'opposition des classes sociales. Les serviteurs de l'Ordre sont des membres de l'aristocratie (Sir Miles en particulier), tandis que les Invisibles, qui représentent le chaos, sont pour la plupart issus de

[122] À la fin du récit, Miles chante l'hymne d'Eton, le lycée privé le plus élitiste de Grande-Bretagne. (*Invisibles* vol. 3 #2 p. 16)

classes populaires ou de groupes marginalisés (voir infra). On remarque également que cette division des rôles va à l'encontre du schéma narratif stéréotypique (non limité à la bande dessinée) où c'est le héros qui protège l'ordre établi, luttant contre un personnage maléfique incarnant le chaos. Neil Curtis suggère en effet : « We must understand superheroes as defenders of the law ; they are defenders of the stories that speak of a path from injustice to justice, from chaos to order, from dark to light. » (*Sovereignty and Superheroes* 60) Les Invisibles, au contraire, sont nettement du côté du chaos ; mais il s'agit d'un chaos créateur, garant de la liberté individuelle contre un système d'oppression. Ici, les Invisibles sont présenté·e·s sous un jour héroïque comme des révolutionnaires entraînés à l'insurrection. L'invisibilité qu'ils incarnent constitue la réponse au paradigme orwellien d'une surveillance omniprésente, garante de la pensée unique : « Big Brother is watching you / Learn to become invisible, » conseille la pancarte que les Invisibles laissent derrière eux à la fin de l'épisode 4. (*Invisibles* vol. 1 #4 p. 24)

Ce retournement des valeurs traditionnellement mises en jeu dans la fabula super-héroïque n'est bien entendu pas exclusif à Vertigo. Gregory Reece propose ainsi une analyse similaire de la série *Forever People* de Jack Kirby (1971-1972) :

> Kirby's Forever People were never the champions of order over chaos. In contrast, they are, in Kirby's words and picture, the very embodiment of disorderly creativity. The Forever People [...] were about nothing if not controlled chaos, pushing the boundaries of what has been, and expanding the horizons of the possible. Kirby [...] was on the side of change, on the side of disorder in the cause of freedom. It is Darkseid, the villain, who stands for order in Kirby's Fourth World. (Reece n.p.)

Le titre *Hellblazer* se distingue en plaçant la politique au centre même de l'intrigue, et ce dans le premier arc narratif, ce qui en accentue la visibilité. *Hellblazer* #3 a lieu au moment de l'élection générale de 1987 en Grande-Bretagne, qui ouvre le troisième mandat de Margaret Thatcher ; en parallèle, John Constantine affronte un groupe de démons. Les deux thèmes sont placés en parallèle, de sorte que les créatures occultes sont nettement assimilées au parti Conservateur. Dès la couverture, un graffiti sur une palissade proclame « voting Tory can damage your health » tandis que le visage de Margaret Thatcher, affublé de cornes et de dents, évoque directement les créatures infernales qui apparaissent dans les pages qui suivent. L'opposition entre Constantine et les démons permet de renforcer la caractérisation du personnage comme un magicien des classes populaires ; les démons qu'il

affronte s'incarnent sous l'apparence de yuppies (Young Urban ou Upwardly Mobile Professionnals) directement dévoués au capitalisme, puisqu'ils servent « the arch-demon of profit » (*Hellblazer* #3 p. 7). Le terme « Yuppie » est employé aussi bien aux États-Unis qu'en Grande-Bretagne ; en somme, bien que Constantine se trouve en Angleterre, la critique de Jamie Delano concerne un état de fait largement mondialisé.

Même *Transmetropolitan*, la seule série qui soit ancrée dans un univers d'anticipation, présente de nombreuses références à la culture et à l'histoire politique des États-Unis, en particulier celle des années soixante, le personnage de Spider Jerusalem lui-même ressemblant par bien des aspects aux journalistes « gonzo » Hunter S. Thompson et Tom Wolfe. On peut à ce sujet se reporter à l'article de Chad Nevett qui s'intéresse aux similitudes et divergences entre Jerusalem, Thompson et d'autres figures plus anciennes comme H. L. Mencken. Par exemple, le premier président mentionné dans le récit, que l'on ne connaît que sous le surnom The Beast, renvoie directement à Richard Nixon, contre lequel Thompson était explicitement positionné. Les références à Thompson peuvent également se lire comme une façon pour Ellis d'inscrire son travail dans un contexte américain. Ainsi, Sara Ellis, qui suggère la possibilité de lire *Transmetropolitan* comme une déclinaison du genre du post-Western, rappelle : « Thompson believed in that Dream, in the terms of the individualist, the nonconformist, the frontiersman, the doer as opposed to the watcher. » (16) Elle analyse certains des traits de Spider, notamment sa brutalité et son attachement à la vérité, comme autant de réminiscences de la figure du héros de Western.

Cependant la satire développée par Warren Ellis ne se limite ni à l'aire états-unienne ni au contexte politique des années soixante puisque selon ses dires, le second président, The Smiley, est une figure blairiste : « The Smiler was Tony Blair [...] who clearly had no political principles whatsoever. He professed belief in whatever would get him elected. » (Meaney, « Interview » 149) La publication de *Transmetropolitan* débute en 1997, année de l'accession au pouvoir de Blair.

Transmetropolitan apparaît également comme le dernier grand titre politique de Vertigo. Parmi les séries débutées après l'an 2000, l'ancrage politique des séries devient moins explicite et se mue en un discours plus social focalisé sur les déclassé·e·s et les laissé·e·s-pour-compte. Le thème de la corruption du pouvoir reste présent dans *The Losers*, où il est affirmé à plusieurs reprises que la CIA finance ses opérations *via* des trafics de drogue ; cependant, la dissociation opérée entre les personnages de Max, le traître, et

Siegler, agent loyal de la CIA qui incarne le dévouement à la patrie, suggère finalement que ce sont les individus et non le système social qui engendre la corruption.

De même, dans *The Exterminators*, les dirigeantes de l'entreprise Ocran sont présentées comme de redoutables *businesswomen* qui ne reculent devant aucun abus pour le progrès de leur entreprise mais aussi pour leur plaisir personnel. Celles-ci sont d'ailleurs punies l'une après l'autre pour leur cruauté et leur ambition. Pourtant, en dernier recours, les protagonistes de la série œuvrent à la préservation de l'ordre social existant plutôt qu'à sa modification : les exterminateurs protègent les humains de l'invasion des insectes malgré l'injustice explicite de leur société (*Exterminators* #30 p. 23).

Enfin, il est intéressant de voir que cette ligne politique rigoureusement anti-*establishment* se construit en amont de Vertigo, sur la scène britannique du tout début des années quatre-vingt-dix : on distingue par exemple une continuité nette par rapport à l'esprit dans lequel officiait *2000 AD* : « At its core [*2000 AD*] stood for distrust of any kind of authority; a romanticised belief in working-class culture (street credibility); the worth of rebellion for its own sake; and the fetishization of violence (real or ima-ginary). » (Sabin, *Comics, Comix*, cité dans Grimshaw 160)

J'aimerais traiter brièvement de quelques titres réalisés pour des anthologies britanniques par les auteurs du corpus, qui sont restées emblématiques de leurs convictions politiques : ainsi *Skin* de Peter Milligan et Brendan McCarthy, refusé par *Crisis,* magazine d'anthologie qui devait initialement le publier en 1990. Le récit de Milligan met en scène Martin, jeune adolescent dont les membres supérieurs sont atrophiés à cause des effets secondaires de la thalidomide (médicament prescrit aux femmes enceintes dans les années soixante) et qui évolue au sein d'une communauté de *skinheads*. Comme le dit Milligan, ce n'est pas tant le personnage en lui-même qui choqua le public que la trame narrative qui donnait à voir sa vengeance contre un représentant des laboratoires pharmaceutiques et surtout ses premières expériences sexuelles, qui se soldent par une agression :

> How Martin Atchett reacted to his disability wasn't how comic book characters were supposed to react. They were meant to overcome their disabilities, and their struggle was meant in some way to ennoble us. Instead *Skin* presents this little working class f**ker trying to get his hand into a well-meaning girl's knickers. (Smith n.p.)

Skin vit finalement le jour en 1992 grâce à Tundra Publishing, la maison d'édition fondée par Kevin Eastman. Il reste cependant l'un des titres emblématiques de la censure de bande dessinée.

Un autre titre connut à la même époque une trajectoire analogue : il s'agit de *True Faith* de Garth Ennis, sérialisé dans *Crisis* en 1989 puis publié sous forme de volume relié en 1990 par Fleetway, avant d'être retiré de la vente après seulement deux mois, suite à des plaintes émanant d'organisations religieuses[123]. Ce titre est le deuxième ouvrage d'un Garth Ennis alors âgé de dix-neuf ans : à certains égards, il annonce les thèmes développés plus tard dans *Preacher* (en l'occurrence, un homme décide d'en découdre avec Dieu, dans un univers souvent violent et grotesque). *True Faith* est également largement influencé par le travail des autres auteurs qui œuvreront par la suite pour Vertigo. Son personnage est un jeune adolescent en rupture avec l'Angleterre thatchérienne, qui se rebelle contre la double coercition de la religion et du système scolaire et se retrouve happé dans un complot destiné à brûler tous les bâtiments religieux. On pourrait suggérer un parallèle entre le sac de la cathédrale St Paul dans *True Faith* et l'attentat au Parlement que Moore met en scène dans *V for Vendetta*, qui est aussi le récit d'un personnage adolescent dans un contexte politique répressif. De façon plus nette encore, *True Faith* évoque *St Swithin's Day* (1989), scénarisé par Morrison pour le magazine *Trident*, dans lequel un adolescent en rébellion projette de tuer Margaret Thatcher – laquelle est, comme dans *True Faith,* alternativement diabolisée et tournée en ridicule. Ben que *St Swithin's Day* soit plus contemplatif et moins violent que *True Faith*, le récit fut épinglé par le tabloïd britannique *The Sun* qui y voyait un appel au meurtre.

Les déclassé·e·s

Le discours politique progressiste, libertaire et anti-*establishment* qui se dessine dans le corpus se double d'une attention narrative particulière aux déclassé·e·s, aux laissé·e·s-pour-compte et aux marginaux·ales. Dans les séries qui préexistent à la naissance de Vertigo, ces thèmes sont fréquemment abordés au prisme de l'horreur ; mais ce traitement n'est pas dépourvu d'une dimension morale ou si l'on peut dire pédagogique, puisqu'en créant l'effroi, il s'agit souvent de provoquer une réaction forte afin de

[123] Le récit fut finalement réédité par Vertigo en 1997, avec une introduction dans laquelle Warren Ellis rappelle la genèse du projet et insiste sur l'importance du soutien de Karen Berger vis-à-vis de la réédition.

sensibiliser le lectorat à un problème de société donné. Par exemple, dans *Hellbazer*, l'épisode #27 scénarisé par Neil Gaiman en remplacement ponctuel de Jamie Delano met en scène le fantôme d'un sans-abri tué par le froid, dont l'esprit est finalement apaisé par l'étreinte que lui donne Constantine. Le sous-texte de ce court récit est triple : c'est bien sûr un rappel du sort peu enviable que connaissent les personnes contraintes de vivre dehors et de la nécessité d'apporter un soutien institutionnel au problème de la pauvreté (particulièrement dans un contexte où, comme on l'a vu précédemment, les inégalités sont en hausse et l'aide sociale peu populaire auprès des gouvernements conservateurs ouvertement décriés dans le *comics*). C'est ensuite un appel à la solidarité individuelle – le fantôme n'est dangereux que parce que personne ne lui a tendu la main durant sa vie. Enfin, et ce dernier trait est typique de la poétique de Gaiman, c'est l'occasion de rappeler à la lectrice son appartenance à une condition humaine commune, puisque l'épisode se clôt sur les réflexions de Constantine, qui considère l'importance de la chaleur humaine : « when we hold each other, we feel – not safe, but better » (*Hellblazer* #27 p. 24). Le personnage du sans-abri, qui est au départ une figure d'altérité (privé de tout mais surtout comparé à une créature surnaturelle, un fantôme ou un mort-vivant) se révèle en fait très semblable à la lectrice.

Le discours sur les déclassés est donc ici un discours avant tout moral (même s'il n'est pas nécessairement moralisateur). Cette tendance se retrouve fréquemment dans la première partie du corpus : les problèmes qui concernent l'ensemble d'une classe sociale, abordés par le prisme d'un seul individu, prennent une valeur exemplaire et contribuent à éveiller une empathie propice à l'action politique. Si les personnes sont considérées avec empathie, de même, certaines pratiques sont présentées comme dangereuses. Ainsi, par rapport aux comportements à risque qui pourraient concerner les lecteurs·trices, les premiers textes de Vertigo ont une mission nettement pédaogique, qui est d'avertir et de dissuader. L'exemple le plus frappant à ce sujet est sans doute le cahier de quelques pages intitulé « Death talks about Life », inséré dans plusieurs *comics* datant de janvier 1993 et qui met en scène deux des plus fameux personnages du label (en l'occurrence Death et John Constantine) dans le but de promouvoir l'utilisation du préservatif dans le cadre de la lutte contre le SIDA. L'insert, dessiné par Dave McKean, constitue une réponse concrète de la part de Vertigo à la crise sanitaire du VIH/SIDA.

La question est également interrogée au sein des récits eux-mêmes, comme dans *Hellblazer* #8 p. 23, où Constantine, suite à un pacte avec un démon, reçoit dans les veines

du sang démoniaque. Le résultat est de l'ordre de la contamination : « The demon blood has triggered some sort of psychic AIDS in you. » (#9 p. 6) Cette contamination, conçue comme une forme d'impureté, est d'ailleurs transmissible, puisque Zed en est également atteinte après avoir fait l'amour avec lui. Le traitement global de la question du VIH résonne avec l'anxiété que suscite le virus durant les années quatre-vingt-dix. Cependant, l'épisode ne pointe pas vers une stigmatisation sociale des malades mais fait plutôt écho à une forme de sympathie exprimée à la fois dans *Hellblazer* (où Ray Monde meurt du SIDA) et dans *The Sandman* (où la lesbienne Zelda, également atteinte du virus, l'a contracté non pas par voie sexuelle mais par transmission sanguine, ce qui participe à un discours de déculpabilisation des homosexuel·le·s, à une époque où la maladie leur est encore très associée).

Il faut cependant rappeler que Vertigo n'est pas le seul label à aborder la question du VIH et de sa diffusion. Le problème est relativement saillant dans la bande dessinée *mainstream* à partir de 1988, année qui correspond d'ailleurs à une augmentation de la visibilité des personnages homosexuels au sein du média (voir p. 334). Guynes estime même que la bande dessinée *mainstream* a joué un rôle concret dans l'éducation sanitaire du public : « in their physical form of the comic book and its popularly consumed narratives creators also provided HIV/AIDS education. They directed reader attention to the social, cultural, and political problematics of the epidemic, but also gave practical information about how the virus spread. » (Guynes 206)

Figure 23 : Rachel - *Sandman* #3 p. 1

Tout comme le VIH, l'addiction fait aussi l'objet d'une attention particulière qui est caractéristique mais pas spécifique à Vertigo. Au début de la série *Hellblazer*, Gary Lester, surnommé Gaz, est dépeint comme un drogué rendu amorphe par le manque et dont la faiblesse psychologique le met en situation de danger. Dans *The Sandman*, la drogue est évoquée à travers la représentation du sable magique de Dream, dont la lectrice doit constater les effets délétères sur la personne de Rachel. Ces effets sont mis en exergue dès la première page de *Sandman* #3 : « Her nipples are hard and dark and shrunken on breasts like empty pouches. / Her hair

comes out in clumps [...] / Her skin is flaking [...] Bedsores cover her back and legs. » La victime, seulement entrevue lors de la scène d'ouverture (voir côté), est de nouveau aperçue page 21, où la mise en page bascule (les cases pivotent légèrement) avant la révélation de son corps nu dévasté par la maladie. L'effet de suspense créé par cette anticipation rappelle les processus du genre horrifique, assimilant le corps de Rachel au corps monstrueux d'une créature surnaturelle.

Figure 24 : Rachel - *Sandman* #3 p. 21

Cependant, il me semble aussi que la position de la jeune femme, son léger sourire, la chanson d'amour qu'elle fredonne (« All I Have to Do is Dream », chanson interprétée par les Everly Brothers) et surtout son statut d'ancienne amante de John Constantine sont autant d'éléments qui suggèrent de lire au contraire la séquence comme la subversion d'un récit érotique. L'énumération de la première page, que l'on avait interprétée comme un outil de suspense, fonctionne en fait comme le morcellement du corps désiré : ses seins, ses cheveux, sa peau, son dos et ses jambes sont autant de sujets qui connotent l'érotisme mais auquel le prédicat attribué se révèle terrifiant. Peut-être faut-il voir dans le corps de Rachel une métaphore de la substance addictive elle-même, tout à la fois objet de désir et de répulsion : la transposition de cette dialectique du désir sur le plan sexuel permet d'ancrer le message moral qui est véhiculé.

Ce traitement, qui combine images choquantes et visée « pédagogique », peut également être observé dans *Shade,* série dont l'héroïne Kathy a un problème d'alcoolisme depuis la mort violente de ses parents. La question de son addiction est présente en filigrane dès le début de la série mais culmine dans *Shade* #17, après que Kathy a découvert que l'esprit de Troy Grenzer, l'assassin de ses parents, est toujours présent dans le corps de Shade. Seule dans un bar mal fréquenté, la jeune femme boit verre sur verre jusqu'à perdre conscience de son environnement. Alors qu'un homme s'apprête à abuser d'elle, elle est

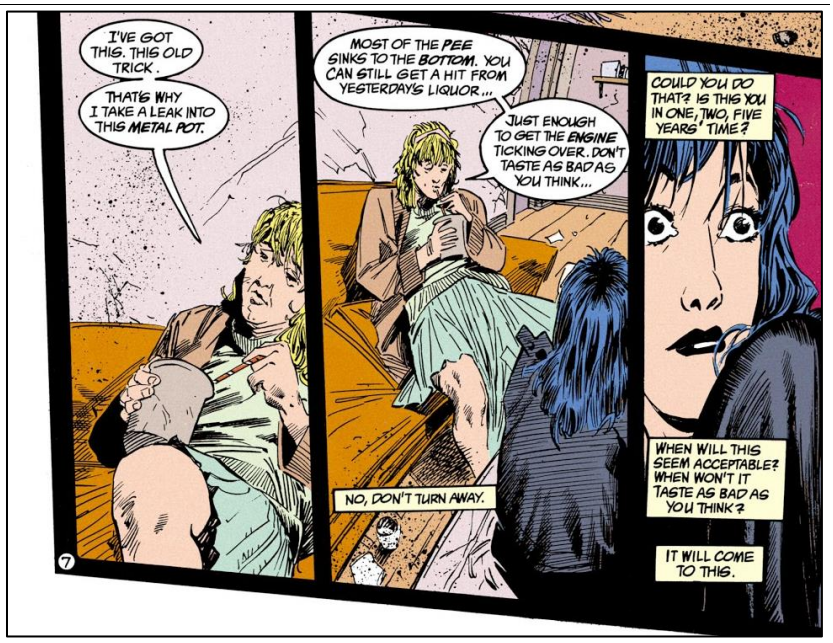


Figure 25 : Kathy et Ella - *Shade* #17 p. 7

sauvée de justesse par l'intervention d'Ellsa, une femme plus âgée, manifestement elle aussi alcoolique, qui lui propose de passer la nuit chez elle. Le lendemain, Ellsa se réveille en état de manque et explique à Kathy la solution qu'elle emploie pour commencer la journée : « I take a leak into this metal pot. / Most of the pee sinks to the bottom. You can still get a hit from yesterday's liquor [...] don't taste as bad as you think » (*Shade* #17 p. 7). Plus que la tentative de viol, c'est cette vision d'une femme réduite à boire sa propre urine qui cause une prise de conscience pour Kathy. Des cadres récitatifs prennent alors en charge l'énonciation de ses pensées : « No, don't turn away. / Could you do that? Is this you in one, two, five years' time? / When will this seem acceptable? When won't it taste as bad as you think? / It will come to this. »

Le monologue intérieur de Kathy présage de la dégradation inévitable associée à l'alcool. L'interrogation sur la possibilité (« could ») se transforme en interrogation sur la temporalité (« when »), qui suggère une actualisation inévitable de la proposition. Finalement, la forme interrogative disparaît et le modalisateur « will » indique la certitude de la déchéance de Kathy si elle continue à boire. Au-delà, la séquence insiste sur l'importance de la vision : Kathy s'enjoint de ne pas détourner les yeux d'Ellsa, laquelle a un rôle spéculaire. Elle est le reflet de Kathy, l'un de ses avenirs possibles. L'effet de miroir est amplifié par la reprise de l'expression « not taste as bad as you think », qui se transmet d'Ellsa à Kathy. Il est également souligné par la mise en page : la dernière case, verticale et étroite, montre le regard interloqué de Kathy (alors que précédemment, la lectrice voyait Kathy de dos et Ellsa de face). Métaphoriquement, c'est la lectrice qui détourne le regard après la phrase « no, don't turn away » : Kathy, elle, continue de fixer Ellsa alors qu'elle boit sa propre urine. Le visage de Kathy reflète donc le dégoût de la lectrice, laquelle se retrouve intégrée dans le jeu de regard entre les différents protagonistes et implicitement

invitée à partager la prise de conscience de Kathy, qui quelques pages plus loin fait état de sa décision d'arrêter de boire.

Cette dimension « éducative » disparaît peu à peu du corpus, même si l'impératif de représentativité est, pour l'essentiel, conservé. À mesure que diminuent les exigences de bienséance qui pèsent sur la bande dessinée, la représentation de comportements « répréhensibles » est au contraire exploitée sous des angles non-moralisateurs, qui étaient auparavant interdits ou du moins hautement suspects. Car après tout, entre le corpus Vertigo du début des années quatre-vingt-dix et l'épisode 96 d'*Amazing Spider-Man* consacré à la drogue, si la forme se modernise, l'idée reste sensiblement identique. En effet, en 1971, Peter Parker déclarait déjà « I'd rather face a hundred super-villains than toss [my life] away by getting hooked on hard drugs – 'cause that's one fight you can't win! ». Les différents épisodes que je viens d'évoquer ne sont guère différents dans leur intention.

Au contraire, après le relâchement du contrôle éditorial qui s'opère au milieu des années quatre-vingt-dix à la faveur de l'adoption du label « for mature readers », on observe une réelle transformation du rapport aux comportements à risque. *Transmetropolitan* est emblématique de cette tendance, puisque Spider Jerusalem ne travaille efficacement que sous l'emprise de plusieurs drogues et demande explicitement à son assistante de commencer à fumer lorsqu'elle se met à travailler pour lui (*Transmetropolitan* #4 p. 4). Tout au long de la série, la transgression et l'excès deviennent des ressorts comiques ou tout simplement des signes du non-conformisme des personnages. Un phénomène semblable s'exprime dans *The Invisibles*, où l'usage de drogues n'est jamais présenté comme dommageable ou répréhensible (Edith, centenaire, fume régulièrement le houka et semble s'en porter fort bien ; dans *Invisibles* vol. 2 #10 p. 15, elle et King Mob composent un ragtime à la gloire de la cocaïne). Il me semble que *Transmetropolitan* et *The Invisibles* sont emblématiques non seulement de la modification des demandes formulées par la société à l'encontre de la bande dessinée, mais encore de l'impact qu'a cette modification auprès de la communauté des créateurs·trices.

On peut penser cette modification à la lumière du concept d' « autoclasme », récemment développé par Christopher Pizzino dans *Arresting Development*. Le terme désigne la mise en scène réflexive du statut culturel d'une œuvre : pour Pizzino, l'autoclasme est un trait spécifique à la bande dessinée américaine qui a à voir avec

l'illégitimité effective du média (sa thèse reposant sur l'idée que le *comics* n'a pas été rendu plus légitime par le développement du *graphic novel* mais que ce développement a contribué à invisibiliser la question de la légitimité elle-même [Pizzino 4]). Le fait que des séries comme *Transmetropolitan*, *Preacher* ou *The Invisibles* fassent un usage « décomplexé » (c'est-à-dire très souvent humoristique) de la violence, des substances illégales et d'autres comportements répréhensibles, là où leurs prédécesseurs immédiats jouaient la carte d'un discours plus normatif, peut être lu précisément comme une réaction à l'échec de l'institutionnalisation du média BD malgré les avancées des années quatre-vingt.

Ainsi, pour prendre un exemple tiré de l'œuvre de Grant Morrison, montrer King Mob, Dane et trois de leurs amis, hilares, prendre de l'acide sur un haut plateau du Nouveau Mexique, c'est aussi dire quelque chose à propos de la bande dessinée et de son histoire (*Invisibles* vol. 2 #2 p. 6). Le LSD est historiquement associé à la période de la contre-culture, tout comme le travail de Carlos Castaneda qui est explicitement mentionné dans le récit, à la page précédente (le premier livre de Castaneda, *The Teachings of Don Juan*, paraît en 1968). Or, la mouvance contre-culturelle a constitué le terreau de nombreuses innovations *via* la bande dessinée *underground*, dont l'illégitimité est le centre même de sa poétique.

L'utilisation d'une substance illicite renvoie au statut illégitime de la bande dessinée et ce lien est renforcé par le fait que sa consommation est marquée comme une activité masculine : alors que la série fait intervenir de très nombreux personnages féminins, aucun ne fait partie du groupe qui se réunit pour consommer le LSD. Or, une forte masculinisation est également typique de ce qu'étaient par le passé les communautés de *fans* de *comics* de super-héros. Dans la première case de la séquence, Mason expose aux autres hommes une de ses théories habituelles : « If it wasn't for the bats, insects would take over the world ». Il est difficile de ne pas associer les chauves-souris au super-héros qui s'inspire d'elles, Batman (et qui est d'ailleurs explicitement mentionné p. 17 par King Mob). Si l'on garde à l'esprit le fait que les antagonistes des Invisibles, les Archons, adoptent la plupart du temps une apparence insectoïde, la remarque de Mason devient presque transparente : il s'agit d'une réflexion sur les pouvoirs respectifs du bien et du mal tels qu'ils s'expriment au sein d'un scénario archétypal : celui du récit super-héroïque.

Au-delà, il semble surtout déterminant que le LSD soit hallucinogène, c'est-à-dire générateur d'images : de fait, la drogue permet aux personnages d'atteindre une forme de clairvoyance. Dane trace dans le sable une représentation de Barbelith, permettant à ses

compagnons de *voir* l'une des clés de la nature de l'univers. Austin, un Amérindien qui prête main-forte aux Invisibles, détaille la façon dont il a infiltré, par la pensée, le complexe scientifico-militaire que le groupe se propose d'attaquer : « So I tried going into that base in Dulce you told me about. We have a different name for it but you call it remote viewing. I kinda sent out my mind. [...] Before they caught me I got a glimpse of level six ». Deux cases accompagnent le récit d'Austin et montrent en noir et blanc l'extérieur du complexe, puis le mystérieux contenu de l'étage en question, permettant à la lectrice de rétrospectivement partager la vision d'Austin. À la case suivante, King Mob ajoute « I just saw this ... Porcelain train... Right in front of me... It explains everything... » (*Invisibles* vol. 2 #2 p. 8) Le train en question est également une vision de l'intérieur du complexe, que la lectricer pourra voir directement aux pages 18 et 20 du même numéro qui constituent la suite directe des cases reproduisant la vision d'Austin. Enfin, la composition des quatre planches qui traitent du LSD est elle-même suggestive de l'hallucination : en effet les cases qui représentent les protagonistes et sont entourées d'un large cadre noir se détachent sur une illustration plus vaste qui occupe l'ensemble de l'hypercadre et qu'elles dissimulent partiellement. On aperçoit des masques (p. 6), des plumes (p. 7) et des figures qui suggèrent les représentations attribuées aux civilisations précolombiennes. Ces images ne sont pas diégétiques – aucun des personnages ne les voit. Elles existent pour la lectrice de la même façon que les hallucinations de la drogue existent pour les personnages.

Il me semble donc que ce passage de *The Invisibles* peut être lu comme un moment d'autoclasme, où l'exposition de concepts importants pour le développement de l'intrigue (la phrase de Mason, « a universe that is totally interdependent and holographic », p. 6, étant cruciale pour la compréhension de la série) a lieu dans le contexte le plus illégitime possible : durant une conversation décousue entre un groupe d'hommes drogués et avinés. Cette situation rappelle assez nettement la démarche de Morrison, qui souhaite que sa série agisse comme une sorte de déclencheur d'une conscience supérieure chez ses lecteurs·trices, tout en étant conscient que cette intention est en contradiction flagrante avec le statut profondément illégitime du média dans lequel il opère. La mise en scène de la consommation de drogue ne repose donc plus sur un discours moral raisonnable (comme c'était le cas dans des séries comme *The Sandman* ou *Hellblazer*) mais sur une approche profondément ludique dont il est attendu que la lectrice la comprenne et la partage. En faisant valoir son droit à *jouer*, le *comics* embrasse la contradiction entre le sérieux des sujets qu'il traite et l'absence de sérieux qui caractérise sa réception.

On a vu que le traitement des problèmes de société au sein du corpus se modifie dans le courant des années quatre-vingt-dix : avant cela, les séries tendent à développer un discours social fondé sur l'idée que les *comics*, malgré leur prétendue légèreté, sont à même de traiter de sujets contemporains importants et ce de façon responsable vis-à-vis de leur lectorat (on parle souvent de « *relevant comics* » en anglais). Au contraire, dans les années quatre-vingt-dix, des séries comme *Preacher* ou *The Invisibles* proposent une approche ludique qui reconfigure profondément la façon dont s'envisage la représentation de comportements considérés comme répréhensibles.

Dans le même temps, il semble aussi que l'ancrage géopolitique des différentes séries se fasse plus lâche. Dans la première partie de l'existence de Vertigo, comme on l'a montré plus haut, les références à la nation sont un point essentiel du récit (*Swamp Thing* est indissociable des bayous de Louisiane, *Hellblazer* est attaché au territoire britannique, *Preacher* a recours à l'imaginaire du Sud et plus précisément du Texas, etc.). Au contraire, des séries comme *Transmetropolitan* ou, plus récemment, *Lucifer*, présentent des enjeux qui ne sont pas liés à un espace national mais concernent au contraire l'ensemble du monde contemporain. Un exemple parlant de cette transition serait celui de la façon dont la xénophobie est abordée : dans *Hellblazer*, elle est rattachée au contexte des *race riots*, émeutes qui ébranlèrent la Grande-Bretagne à plusieurs reprises dans le courant des années quatre-vingt (l'année 1981 étant particulièrement marquée par les incidents multiples de Brixton, Birmingham, Leeds et Liverpool). Ainsi, dans *Hellblazer* #4 p. 2, Constantine surprend deux jeunes hommes en train d'écrire « British Boys Kill Pakis » à la bombe sur un mur de la ville et les met en fuite. L'allure des deux hommes, leur crâne rasé, leurs vêtements qui proclament « British Boys » et l'usage du terme dérogatoire « Paki » renvoient tous à un contexte social clairement identifié, celui des mouvements néo-nazis dans les milieux urbains britanniques et spécifiquement de la mouvance *skinhead* (fait confirmé par Karen Berger dans *Hellblazer* #9 p 25). On note que dans le même numéro, un très grand nombre de témoignages de lecteurs·trices anglais·e·s sont reproduits, dont la plupart insistent sur le lien entre les événements dépeints dans le *comics* et le contexte dans lequel ils vivent au quotidien.

Par contraste, la série *Lucifer*, qui débute en 2000, a un traitement différent de l'extrémisme politique et de la haine raciale qui figurent au cœur de son intrigue, et ce dès son premier épisode. Le récit suit Karl, jeune membre d'un groupe néo-nazi, dont les ennemis sont clairement identifiés : « Jews. Turks. Pakis. Lefties. / Queers. » (*Lucifer* #1 p.

17). Dès le second épisode, le même groupe se rend coupable du lynchage de Jayesh, jeune homosexuel d'origine étrangère (son prénom et la mention de certaines spécialités culinaires suggèrent qu'il est Indien mais le fait n'est jamais confirmé). L'ancrage géographique du récit, Hambourg, confère une dimension internationale à la critique du fascisme qui était auparavant placée dans le contexte de la société britannique. De plus, le rassemblement de différentes minorités stigmatisées au sein d'un seul personnage met en avant son caractère exemplaire : Jayesh représente l'ensemble des victimes de la haine, non seulement en Allemagne mais dans l'ensemble du monde occidental.

Enfin, la série *The Exterminators* se concentre elle aussi sur des questions de classe mais témoigne d'une certaine lassitude vis-à-vis du personnage du « *working-class hero* » prototypiquement incarné par Constantine, relayée notamment dans cet extrait du *Comics Journal*, où *The Exterminators* est examiné à la lumière des textes produits par les autres auteurs de l'Invasion : « There's something enormously refreshing about Henry, a character who genuinely enjoys [...] the hard but rewarding work he's doing at the Bug-Bee-Gone company [...] he never cops a "look how cool I am" attitude or a working-class antihero pose. » (Underhill 100).

La figure du déclassé rebelle est devenue, pour ce lecteur, un motif éculé, au point que le personnage principal de *The Exterminators* constitue une rupture avec ce lieu commun. Il est vrai que le travail d'Oliver et Moore, malgré de nombreuses faiblesses (que l'article du *Comics Journal* ne se prive pas de relever), évite un certain nombre de développements attendus : Le passé de délinquant de Henry, au lieu de fonder une réflexion sur la prison comme zone de non-droit et de violence, sert surtout à étayer son désir de réinsertion et, partant, le fait qu'il travaille pour une compagnie d'extermination. *The Exterminators* incarne donc la tentative de renouveler les poncifs narratifs établis par Vertigo sur l'ensemble de la période. Simon Oliver, son auteur, signera d'ailleurs un second titre important pour Vertigo, FBP: *Federal Bureau of Physics* (2012-2015) ; bien que trop récent pour intégrer le corpus primaire de cette étude, le titre a connu un certain succès et repose sur des prémices originales (en l'occurrence l'idée que les lois de la physique ne fonctionnent plus correctement). Oliver pourrait, dans les années à venir, s'imposer comme l'un des auteurs britanniques majeurs du label.

Le leurre de la normalité

Il sera question ici d'une problématique qui, elle, traverse nettement l'ensemble du corpus toutes époques confondues. Il s'agit de la question de la « normalité » et de la possibilité pour les personnages de vivre en marge d'un système. Dans le corpus, la notion de normalité est généralement connotée négativement et associée au conformisme et à la coercition : les personnages sont souvent des hommes et des femmes hors-normes qui se heurtent à un système répressif dans lequel ils n'ont pas leur place. Dans certains cas, cette inadéquation a des conséquences tragiques, comme dans le cas d'Abby Cable dont les relations amoureuses avec Alec Holland sont perçues comme criminelles par les autorités, étant donné qu'Alec est techniquement une forme de vie non-humaine (voir *Swamp Thing* #48).

D'autres séries sont plus explicites encore : *Shade* et *Doom Patrol*, dont les personnages se définissent majoritairement par leur statut de *freaks*, affrontent des « méchants » qui incarnent l'impératif de conformisme de la société et particulièrement le mode de vie consumériste et la morale conservatrice stéréotypiquement attribués aux classes moyennes. Dans *Shade*, ce groupe s'appelle « the normalcy snatchers » (*Shade* #10 p. 6), en référence au film *Invasion of the Body Snatchers*[124], dont l'intrigue repose sur la transformation des habitants d'une petite ville en créatures dénuées de sentiment. Ici, le policier Chuck Klein découvre peu à peu la diffusion de ce qu'il interprète comme des comportements aberrants dans la bourgade de Crystal Falls. Le visionnage *d'Invasion of the Body Snatchers* le convainc que ces « anormaux » sont des victimes d'une invasion extraterrestre. Bien entendu, pour le personnage, la notion de « normalité » est naturalisée au point qu'il n'en donne jamais de définition. On sait cependant à quoi il s'oppose : « Rows of tee vees playing filthy porn movies, smutty soaps like *Thirtysomethings [sic]*[125], liberal documentaries… » (*Shade* #10 p. 6) Bien entendu, l'arrivée de Shade et Kathy à Crystal Falls ne passe pas inaperçue – ils sont rendus immédiatement suspects par le fait qu'ils ne sont pas mariés et surtout qu'ils ne possèdent pas de voiture.

[124] *L'Invasion des profanateurs de sépultures*, sorti en 1956 et réalisé par Don Siegel.

[125] *Thirtysomething* est une série télévisée dont les protagonistes, trentenaires dans les années quatre-vingt, étaient de jeunes adultes à l'époque de la mouvance contre-culturelle, laquelle a influencé durablement leurs opinions et leur mode de vie.

Dans *Doom Patrol*, les agents du conformisme sont les « men from N.O.W.H.E.R.E. », recrutés par l'étrange Mr Jones. La notion de normalité (*normalcy*) est d'ailleurs rendue explicite lorsque Mr Jones explique : « Okay, Fellas. As I was saying, I formed the men from N.O.W.H.E.R.E. to act as normalcy agents. Our job is to eradicate eccentricities, anomalies, and peculiarities wherever we find them. » (*Doom Patrol #35* p. 15) Affublé d'un patronyme qui connote son appartenance à une « moyenne » américaine (« Jones » étant un nom de famille générique, comme dans l'expression « keeping up with the Joneses »), Mr Jones est lui-même si « normal » que son apparition dans les pages du *comics* provoque la transformation de celui-ci en sitcom : dans le numéro 35, on le voit rentrer du travail en costume et saluer sa femme blonde qui porte un tablier rose et s'active à préparer le dîner. Le récit est entrecoupé toutes les deux ou trois cases par des « hahaha » répétés qui évoquent clairement les rires préenregistrés à la tonalité artificielle, typiques des sitcoms. Le dessin et les couleurs utilisées évoquent les *romance comics* des années cinquante mais sont sans doute plutôt une allusion à la réutilisation qu'en a faite Roy Lichtenstein durant les années soixante, précisément pour proposer un commentaire sur le consumérisme de l'époque. Encore une fois, la normalité est associée à un mode de vie spécifique, celui des classes moyennes américaines. Morrison fait appel à ce qu'Umberto Eco appelle « l'encyclopédie du lecteur » (*Lector in Fabula* 15), soit l'ensemble de ses connaissances concernant un scénario donné : parce que nous reconnaissons les macro-propositions qui régissent l'intrigue typique de la *sitcom* américaine, nous sommes capables d'élaborer des suppositions concernant le déroulement des événements. En apprenant que le dîner préparé par l'épouse ne conviendra pas au patron de l'époux qui est invité à dîner, la lectrice s'attend à une situation cocasse et est donc doublement surpris par la résolution réelle de la scène, où le mari se saisit d'une fourchette à viande et crève les yeux de sa femme alors que retentissent les rires pré-enregistrés (*Doom Patrol* #35 p. 10). Cette punition infligée par Mr Jones vient sanctionner l'incapacité de sa femme à jouer son rôle ; mais la punition elle-même a un effet disrupteur du récit attendu.

Dans *Shade* comme dans *Doom Patrol*, les héros sont du côté de l'anormalité, alors que le conventionnalisme est caricaturé, considéré comme dangereux et érigé en repoussoir ; dans *The Invisibles*, cette opposition est compliquée par l'introduction d'une dimension nationaliste, dans laquelle l'hégémonie de la culture états-unienne est caricaturée et placée du côté du conformisme :

> QUIMPER: Homogeneity is good. / We must destroy diversity.

> COLONEL FRIDAY: Hell, we're doing what we can. You ask any kid in Tibet what he'd rather have – Buddhist enlightenment or a fucking Big Mac. (*Invisibles* vol.2 #1 p. 18)

En somme, le corpus dans son ensemble se réclame de l'étrange, du bizarre, du déviant, érigeant ces notions en véritables revendications politiques : il s'agit d'affirmer la valeur de celles et ceux qui habitent les marges de tout système social ou hiérarchique, précisément parce qu'ils suggèrent une autre voie, une autre façon d'imaginer le monde, donc un antidote possible aux inégalités que ce système naturalise. Comme on va le voir dans la partie suivante, ces revendications sont également visibles *via* l'utilisation de conventions génériques : en effet, les récits dits « de genre », habituellement dévalorisés dans la hiérarchie littéraire (voir supra), servent là de support à une réflexion politique.

II. Politisation des récits de genre

« This is one of the chief problems with Vertigo : it's fine – indeed, admirable – to tackle real-world ills, but I can't help thinking that lowering them like a bridge into a genre construct [...] is in some way diminishing and even trivializing them.»

Robert Rodi (Rodi 30)

L'une des spécificités médiatiques de la bande dessinée est la possibilité qu'elle offre de figurer, avec une grande économie de moyens, l'impossible et le démesuré. Parce qu'elle repose sur la poétique de l'image dessinée, elle n'est pas, contrairement au cinéma, astreinte à l'utilisation d'un référent réel que capte l'appareil de prise de vue. Comme le suggère Fresnault-Deruelle, « la B.D., de par les modalités de sa manifestation, semble particulièrement apte à rendre crédible l'incroyable » (*Récits et Discours* 104). Il n'y a en bande dessinée rien d'autre que des effets spéciaux et c'est précisément parce que le réel est tenu à distance que l'incroyable devient plus acceptable. Selon Fresnault-Deruelle, l'acceptation des événements comme vrais (la *suspension d'incrédulité* fameusement théorisée par Coleridge) survient avant même l'ouverture du livre. Bien qu'il ne soit bien entendu pas rare de voir la bande dessinée figurer des événements « réels », la médiation du dessin, qui porte en lui-même la trace de la main de son auteur·e, rapproche la bande dessinée de ce que l'on appelle les genres de l'imaginaire.

Dans cette partie, je considérerai la relation entre Vertigo et la notion de récit de genre. On a vu que sur ce plan, la bande dessinée états-unienne prend le contre-pied des rapports de force à l'œuvre dans le champ de la littérature. Alors que cette dernière considère l'appartenance à un genre donné (policier, science-fiction, *fantasy,* etc.) comme un marqueur d'illégitimité, le *comics*, au contraire, exploite l'opposition entre ces genres narratifs transmodaux et celui, dominant dans la BD, du récit super-héroïque. Cette situation est reflétée par l'usage très spécifique du terme de « genre » qui a cours dans les bureaux de DC Comics au début des années quatre-vingt : en effet, dans un entretien datant de 1985, Karen Berger l'utilise pour désigner non pas la littérature à formule en général mais bien les *comics* de super-héros en particulier.

> KAREN: One thing that I like about my editing assignments is that I just happened to get books that are all "off-genre" - not superhero books.
>
> LESLEY: Is that a technical industry term, "off-genre"?
>
> KAREN: I don't know if it's technical, but we use it at DC, at least I do. (Benjamin-Aull 46)

Il n'y a pas trace de cet usage dans des documents plus récents, ce qui suggère que l'emploi du terme se soit normalisé avec l'ouverture de la bande dessinée à une plus grande diversité de genre. Il reste néanmoins significatif que Berger, instigatrice du projet Vertigo dans son ensemble, dise avoir été dès l'origine attirée davantage par des récits non-super-héroïques. L'emploi de formules narratives non spécifiques à la bande dessinée est en effet une façon pour DC Comics de décloisonner sa production et de la rendre plus accueillante pour les nouveaux·elles lecteurs·trices, qui peuvent approcher la lecture de bande dessinée à la lumière de leurs propres pratiques culturelles : cette appartenance générique est en partie à l'origine de la situation d'entre-deux qu'occupe le label, entre le *mainstream* souvent super-héroïque et les créateurs·trices indépendant·e·s qui opèrent en-dehors de ce paradigme. La trajectoire de Berger elle-même est exemplaire de cette tendance et vient appuyer le postulat que le lectorat féminin en particulier est plus susceptible d'être attiré par des récits non-super-héroïques.

La plupart des récits publiés par Vertigo peuvent être considérés comme des récits de genre, au sens où ils emploient un certain nombre de conventions génériques spécifiques. Pour autant, ils se distinguent moins par leur adhésion à ces conventions que par leur capacité à dépasser, subvertir et interroger les frontières de l'appartenance générique. En entretien, Neil Gaiman explique par exemple : « I tend not to believe wholeheartedly in genre, and I get bored easily. I tend to use genre as a condiment rather than the main dish. » (Lawless n.p.) Ainsi, j'interrogerai la généricité non pas pour elle-même mais pour ce qui se joue sur le plan politique à travers l'usage de tel ou tel genre.

En 1993, Vertigo se fédère autour de séries perçues et classifiées comme des « *horror comics* » : *Swamp Thing*, *Hellblazer* mais aussi *The Sandman*, lequel était clairement étiqueté comme tel au moment de sa conception, bien que la série prenne ensuite un tour plus fantastique (au sens anglais de *fantasy*). Un encart promotionnel utilisait d'ailleurs une citation du poème « The Waste Land » de T.S. Eliot, « I will show you fear in a handful of dust », avant l'amendement de « fear » en « terror » afin d'éviter tout démêlé judiciaire (Eskey n.p.).

Si le genre horrifique est historiquement celui qui fonde Vertigo, il perd graduellement sa place de paradigme dominant au profit du film noir et l'esthétique des récits de gangsters, comme le souligne cet article du *Comics Journal* publié en juin/juillet 2005 :

Figure 26 : Publicité pour *Sandman*

> With the success of *100 Bullets,* it seems as though Vertigo has hitched its wagon to the crime and noir genre, at least for the time being. Not that the fantasy and horror milieux don't provide a good deal of bread and butter, but it's obvious the company sees an opportunity to run yet another genre into the ground, hence the recent plethora of titles like *Human Target*, *Gangland, Bite Club* (which is basically *Sopranos* Meets *Dracula*) and *The Losers*. That's a bit unfair, Vertigo publishes plenty of enjoyable, well-respected comics, but also seems to have an almost gleeful tendency to head in the other direction and serve up warmed-over genre leftovers – books that trod a familiar well-worn pace but do little to make us notice their gait. (Mautner 59)

Cette dénonciation correspond au récit traditionnel du déclin de Vertigo : après une période d'innovation intense liée à une utilisation subversive des genres littéraires, le label se repose peu à peu sur des lieux communs qu'il a lui-même contribué à populariser. Victime de son propre succès, le label semble entré dans la période de crise ou de décadence fréquemment constatée dans l'histoire des genres littéraires, qui nécessite la remise en cause de l'ancien modèle par une nouvelle génération de créateurs·trices. À l'heure actuelle, le recul historique dont on dispose n'est pas suffisant pour déterminer si une telle régénérescence aura lieu. Dans cette partie, je m'intéresserai plus spécifiquement à la première phase durant laquelle les conventions génériques sont exploitées de façon innovante, soit en les mêlant, soit en les revisitant de façon à en proposer une remise à jour. Je montrerai comment la généricité du texte est liée à une pragmatique, c'est-à-dire à la recherche d'un effet particulier sur la lectrice, à travers deux ensembles génériques en particulier : le récit d'anticipation et le mode horrifique.

A. Apocalypse et post-humanisme

Le discours eschatologique

La question de la fin du monde est fréquemment évoquée dans la bande dessinée de super-héros, laquelle est en effet friande de conflits d'envergure planétaire – on songe par exemple aux événements du Fourth World de Kirby, dans lequel le personnage de Darkseid ambitionne de conquérir l'univers. Souvent, ces conflits permettent la gratification de la lectrice qui prend plaisir à l'inflation des enjeux liés à l'affrontement du bien et du mal et au triomphe du premier à travers la figure d'un héros rédempteur – un exemple parmi tant d'autres serait l'arc narratif *Warworld (DC Comics Presents vol.1*, #27-29), durant lequel Superman et Supergirl parviennent à détruire un satellite de guerre de la taille d'une planète, que l'antagoniste Mongul voulait employer pour oblitérer l'univers.

Ce simple constat permet de s'interroger sur les intentions pragmatiques qui président à l'élaboration des *comics* de Vertigo ; en effet, une lecture qui se focaliserait sur la possibilité d'un rétablissement de l'ordre par la puissance d'un héros extraordinaire serait insatisfaisante dans le contexte de Vertigo, dont les personnages sont fréquemment présentés soit comme défaillants, soit comme redondants dans un monde qui les dépasse.

Envisager la fin du monde sert donc d'autres fins que le simple divertissement ; en l'occurrence, il s'agit d'interroger la façon dont l'humain traite ses semblables et son environnement, en suggérant la possibilité d'une extinction massive. Il serait d'ailleurs plus juste de parler de fiction *anti-apocalyptique* en ce qui concerne Vertigo, puisque l'éventualité de la catastrophe doit précisément être évitée – j'emprunte ce terme à un article de Thomas M. Doyle centré sur la fiction populaire, qui se fonde entre autres sur des exemples tirés de Vertigo. Je ne m'attarderai pas ici sur les implications religieuses de la fiction apocalyptique (la question de la religion étant traitée en quatrième partie).

Là où l'horreur repose sur une implication personnelle, la fiction apocalyptique suppose le passage à une conscience d'un danger global. À ce titre, la possibilité d'une destruction planétaire est un objet discursif profondément influencé par la modernité et l'apparition progressive dans le courant du XXème siècle de dangers supranationaux, d'abord sous la forme de guerres dorénavant mondiales sur lesquelles plane la menace de l'arme nucléaire, puis *via* la prise de conscience liée au changement climatique et les interrogations qui pèsent sur un mode de vie occidental consumériste en passe de se mondialiser. À ce

sujet, Maggie Gray suggère : « Radical environmentalism [...] can be conceived as a Gothic politics invoking the malevolent spectre of a cataclysmic eco-apocalypse. » (Gray 41) On peut voir ce propos comme une affirmation que le motif de l'apocalypse constitue un prolongement contemporain du genre gothique, adapté aux enjeux qui sont actuellement les nôtres. Le discours eschatologique tel qu'il se déploie chez Vertigo véhicule donc les anxiétés du monde contemporain, lesquelles s'expriment à un niveau supranantional.

Dans *Hellblazer* #13, Jamie Delano consacre un épisode entier au dévelop-pement d'un scénario catastrophe ; il s'agit d'un rêve de Constantine, explicitement signalé comme tel (on voit le héros s'endormir sur une plage avant que la séquence apocalyptique ne démarre). Le contenu manifestement grotesque du rêve permet de mettre en avant les problèmes réels soulignés par Constantine (la plage est défigurée par l'installation d'une centrale nucléaire, les quelques manifestants écologiques sont stigmatisés tandis que les vacanciers continent de jeter des déchets dans la nature). Dans ce rêve, l'explosion de la centrale est le déclencheur d'une série de catastrophes : les mouettes sont tuées en vol, tandis que les humains développent des maladies de peau de plus en plus effrayantes et meurent un à un jusqu'à ce que Constantine et une autre survivante conçoivent le dernier bébé de l'espèce humaine, en espérant qu'il pourra s'adapter à son nouvel environnement. Ironiquement, le bébé s'avère être un phoque bicéphale, qui meurt dévoré par les oiseaux avant de rejoindre la mer. L'enchaînement apparemment aléatoire des événements reproduit la logique du rêve. Le petit phoque peut se lire comme une référence aux mouvements de conservation de la biodiversité et leur opposition, entre autres, à la chasse aux phoques qui se développe dans la seconde moitié du XXème siècle. La présence d'une tête surnuméraire exprime la peur des mutations liées à la radioactivité (cet élément est d'ailleurs repris, sur le mode satirique, dans le monde de *Transmetropolitan*, où la radioactivité est telle que le chat de Spider a trois têtes et fume des cigarettes sans filtre). La filiation inattendue entre un humain et un animal, quant à elle, semble être affirmer l'interdépendance de la biosphère et de la nécessité d'une évolution vers une perspective post-humaniste.

À travers cet exemple, on voit nettement se distinguer l'importance du problème environnemental dans le corpus Vertigo qui peut être subdivisé entre d'une part la question de l'écologie dite « radicale » et d'autre part le problème spécifique de la protection des animaux.

Préoccupations environnementales

Après l'émergence des premiers textes écologiques à l'aube des années soixante-dix (notamment dans le sillage de *Silent Spring* de Rachel Carlson en 1962), la nécessité de prendre en compte l'impact de l'activité humaine sur la nature intègre peu à peu la société – on note d'ailleurs que la bande dessinée *underground* s'empare de la question avec la BD écologiste *Slow Death Funnies* (dix numéros entre 1970 et 1979). Au début des années quatre-vingt, lorsqu'écrivent Moore et Delano, la pollution semble avoir rattrapé la bombe atomique au palmarès des risques planétaires encourus par l'humanité. Ces deux auteurs utilisent leur position auctoriale privilégiée pour se faire le relais de discours invitant à une prise de conscience globale. Gray rappelle d'ailleurs que Moore a commencé par s'investir sur le front politique *via* son engagement avec la section locale du Green Party de Northampton. Cependant, découragé par ce qu'il percevait comme un manque d'intégrité des acteurs politiques, il se tourna vers la création pour promouvoir ses convictions (Gray 46).

Du fait de la connexion de son personnage central à l'environnement naturel, la série *Swamp Thing* devient rapidement pour Moore le véhicule de considérations écologiques adossées à une mythologie du végétal créée de toutes pièces. Moore place Swamp Thing dans une généalogie de « plant elementals » qui ont, avant lui, assuré la protection du règne végétal. Le critique Colin Beineke suggère de plus que Swamp Thing est assimilable à la figure du Green Man, motif folklorique qui connaît de multiples incarnations :

> Among the figures that have been identified by scholars as being part of the Green Man tradition are Osiris, Dionysus, Pan, St. George or Green George, Jack-in-the-Green, the Green Knight of *Sir Gawain and the Green Knight*, Robin Hood, the Wild Man and—in more recent, specifically American times—Johnny Appleseed and the Jolly Green Giant. (Beineke par. 6)

Gaiman reprend d'ailleurs cette question en élaborant pour Berger et Veitch un essai de « théologie végétale » (*Notes towards a Vegetable Theology*) fondé sur les personnages de Swamp Thing et Black Orchid, dont Gaiman a scénarisé les aventures juste avant de débuter son travail sur *The Sandman*. Gaiman opère une récupération syncrétique de deux figures, celle du Roi des Aulnes (der Erlkönig), créature du folklore allemand rendu célèbre par un poème de Goethe, et celle de la Reine de Mai (May Queen), incarnation païenne de la fertilité de la terre. Le premier est représenté par les élémentaires immortels

comme Swamp Thing, la seconde par les diverses incarnations de Black Orchid, personnage dont Gaiman a d'ailleurs écrit les aventures. L'un comme l'autre sont connectés à l'ensemble de la planète *via* ce que Moore nomme The Green, un réseau qui relie entre elles toutes les formes de vie végétale. Cependant, leur forme et leur conscience humaine font d'eux des passeurs entre les deux règnes, ce qui est cohérent avec la mythologie du Green Man : « The Green Man is often assigned the duty of uniting the spheres of nature and civilization — to serve as an intermediary and mediator between the two. » (Beineke par. 8)

On remarque que *Swamp Thing* fait l'objet d'un regain d'intérêt très net depuis l'an 2000, à l'heure où l'urgence climatique suscite l'émergence de nouvelles façons de penser la critique culturelle – notamment sous la forme de l'écocritique. Brian Johnson, comme Maggie Gray, discerne dans la mythologie de Moore le fondement d'une écologie radicale : « The Green [is] a model of interconnectivity that can serve as a microcosm for the belief in the more profound interconnectedness of the entire human-nonhuman ecosphere in which the tenets of deep ecology is rooted. » (Johnson 19) D'autres auteurs comme Carney reprennent ces considérations pour les relier à la question de la morale et de l'éthique :

> The Swamp Thing alone is able to answer the question of the purpose of evil, because he is a mixture of nature and civilization. In isolation, neither pole can figure the answer. When the Swamp Thing asks a parliament of trees where evil comes from, they dismiss it as a human concept, unknown to the natural world. (Carney 7)

C'est également ce que font Annalisa Di Liddo et Matthew Candelaria, qui reviennent sur un moment central du développement du personnage par Moore, en l'occurrence sa vengeance contre Gotham City où Abby est retenue prisonnière suite à son arrestation pour dépravation sexuelle : dans cet épisode, Alec envahit la ville de plantes et de fleurs, bloquant toutes les communications. Di Liddo commente : « Swamp Thing [...] becomes a sort of green superhero, the incarnation of the primeval forces of the elements, ready to rebel against man's violent invasion of natural spaces » (52). Voici la réponse de Candelaria : « Di Liddo misses the point that what Swamp Thing does here is evil, or at least illegal, and not good, and he has become in this issue not a "green superhero", but a red supervillain, akin to Woodrue. » (Candelaria 36) L'argument est faible, puisque de nombreux super-héros se caractérisent précisément par de fréquentes incursions dans l'illégalité, justement au nom d'une forme de justice plus haute. Néanmoins, cette conversation entre critiques révèle leur vision commune de l'écologie comme un combat où

deux parties s'affrontent : en d'autres termes, la question écologique est lue à travers le prisme du genre super-héroïque, alors même que Moore ne le mentionne pas explicitement.

Or, ce qu'affirme *Swamp Thing*, c'est que l'humanité ne doit pas compter sur l'intervention d'une quelconque force surnaturelle pour le salut de son écosystème : comme on l'a vu plus haut, le *run* de Moore se clôt sur la décision d'Alec de ne pas intervenir, laissant à Abby et ses camarades écologistes la tâche d'infléchir le cours des choses. On peut rapprocher cet épisode du passage de *The Sandman* situé au XVIIème siècle, où Dream et Destruction visitent le Collège Invisible, symbole des avancées scientifiques de l'époque. Destruction évoque les découvertes physiques présentes (la double nature corpusculaire et ondulatoire de la lumière) et celles qui auront lieu dans leur sillage (l'élaboration et l'utilisation de la bombe atomique) : « Are not light and gross bodies intraconvertibles? Alas, they are. And from that follows the flames… / The big bang. The loud explosions. » (*Sandman* #44 p. 19) Face à l'invention d'une arme de destruction massive, Destruction choisit de quitter ses responsabilités, laissant l'humanité maîtresse de son destin, pour se consacrer à son propre développement personnel. En d'autres termes, il choisit, comme Swamp Thing, d'abandonner ses prérogatives surhumaines. Dans les deux cas, la morale est qu'aucune autorité supérieure ne peut décharger l'humainté de ses responsabilités.

La question de la responsabilité individuelle vis-à-vis de la nature trouve un écho très ironique dans *The Exterminators*, où l'antagoniste A.J. constate les failles de la civilisation humaine et souhaite l'avènement d'une société d'insectes. Il accuse :

> « Your species has had its chance, but ever since the switch from hunter-gatherers to an agrarian-based society it's been one long fuck-up. Industrialization, pollution, strip-mining, deforestation, global warming, genetically engineered Cheetos, even that asswipe Bono[126] – the list goes on and on. » (*Exterminators* #23 p. 12)

On peut y voir une déformation grotesque de l'opposition entre Alec et Woodrue au début de *Swamp Thing*, où Woodrue souhaite éradiquer toute vie animale pour sauvegarder la planète. Alors qu'Alec remporte l'affrontement en prouvant que les hommes, les animaux et les humains ont besoin les uns des autres, dans *The Exterminators*, la série s'achève sur ces mots : « Nature wants to get rid of us. And that's where we come in. Day in, day out, on the front lines, fighting nature for your fuck-ups and the survival of the

[126] Chanteur du groupe U2, connu pour son engagement en faveur de la cause écologiste.

human race… » (*Exterminators* #30 p. 23) Encore une fois, là où les titres les plus anciens (*The Sandman, Swamp Thing*) traitent du problème de façon sérieuse, le titre le plus récent le simplifie et le tourne en dérision jusqu'à le vider de sa substance.

Activisme animal

L'intérêt pour l'écologie que manifestent les auteurs présents lors de la fondation de Vertigo se double d'une attention particulière à la souffrance animale et à la consommation de viande ; encore une fois, ces thèmes ont à voir avec le genre horrifique, puisque les mauvais traitements des animaux forment un catalogue étoffé des cruautés humaines, que l'on pourrait aisément imaginer transférer à d'autres sortes de victimes.

De la même façon que le personnage de Swamp Thing invite Moore à développer un discours écologiste, les super-pouvoirs d'Animal Man, qui lui permettent d'emprunter les capacités physiques de n'importe quelle créature, conduisent Morrison à interroger la façon dont notre civilisation exploite les animaux. En résulte un traitement frontal de cette question, qui du reste coïncide avec les intérêts personnels d'un Morrison récemment converti au végétarianisme. La mise en scène de la cause animale dans *Animal Man* a été analysée en détail par Adam Mahmutovic, qui remarque que Morrison, tout en perpétuant une conception classique de la division entre humains et animaux (via la conscience du bien et du mal, l'usage du langage, etc.), développe des moyens de la remettre en cause. Mahmutovic suggère que la position dans laquelle se situe Buddy Baker à la fin du *run* (comme personnage fictionnel soumis à la volonté de son auteur, cet *autre* qui se présente comme ontologiquement supérieur à lui) le renvoie à l'animalité. C'est pour Mahmutovic l'occasion de proposer une lecture de la série qui va à l'encontre de l'orthodoxie critique en la matière : « the dominant critical approach to the series, which emphasizes its metafictional aspects over all other, presents his deprivations in terms of reality and fiction rather than human and animal. » (Mahmutovic par. 29)

Cependant, il est vrai aussi que les convictions personnelles de l'auteur donnent parfois un ton moralisateur à la série, comme lorsque Buddy Baker demande : « Have you any kind of idea of the terrible conditions these animals live in before they get dragged on down to the slaughterhouse and turned into somebody's "groceries"? » (*Animal Man* #5 p. 8) Comme pour les problèmes sociaux que j'ai abordés plus haut, il y a dans les premiers titres Vertigo une volonté d'engagement qui confine parfois au discours pédagogique.

On peut également voir dans la question de la souffrance animale un élément privilégié du récit d'horreur, puisqu'il révèle la cruauté. Dans *Hellblazer*, Constantine et ses compagnons de voyage rencontrent Martin, un jeune garçon que son père, boucher, contraint à travailler à l'abattoir. Le personnage du père est rendu particulièrement odieux par un comportement ordurier et violent envers sa famille, qui se reflète directement dans la façon dont il traite les animaux : c'est-à-dire que dans le récit, les animaux incarnent, par métonymie, toutes les victimes de la violence humaine. En particulier, l'abattoir est construit comme le lieu d'une violence hyper-masculine dirigée contre les femmes : lorsque le père déclare « [there's] nothing like steel in a sow's belly to make a man feel alive » (*Hellblazer* #37 p. 16), il est difficile de ne pas voir dans l'acte décrit une métaphore du viol, d'autant plus que le personnage utilise aussi le terme « sow » pour parler de sa femme. (« just shut up, you stupid, fat sow », #37 p. 4). Le réseau lexical du règne animal est constamment associé à la féminité (« Them cackling, scrawny hens, sagging heifers, broken-down old ewes and wet-eyed does » #38 p 16) et l'épisode culmine avec la littéralisation de cette association, lorsque le père, en lieu et place de sa femme, croit trouver une truie anthropomorphe affublée d'accessoires érotiques.

Figure 27 : Odin Quincannon - *Preacher* #48 p. 7

Figure 28 : Horreur, cruauté animale et sexualité – *Hellblazer* #38 p. 21

Cette scène résonne particulièrement avec un passage de *Preacher*. Dans ce titre, qui se distingue par son abondance de personnages mauvais et sordides, l'association entre la viande et une forme déviante de sexualité apparaît comme

preuve de la corruption morale d'Odin Quincannon, propriétaire d'une firme d'abattoirs dont les employés sèment le trouble en ville. Après divers développements durant lesquels Quincannon est frappé par la foudre, ce dernier va agoniser dans son entrepôt à viande. On le voit finalement, en pleine page (*Preacher* #48 p. 7) accroupi pantalon sur les chevilles, entre les cuisses d'une immense effigie féminine faite de viande.

Le parallèle entre cette scène et son analogue dans *Hellblazer* rend claires les différences de ton et d'intention entre les deux récits. Dans *Hellblazer*, le personnage féminin est révélé peu à peu : son corps affublé des accessoires stéréotypiques de l'érotisme (corset noir, porte-jarretelle et bas résille) révèle successivement ses cuisses, son entrejambe et ses hanches, son sexe uniquement dissimulé par une lanière de cuir. Son visage, en revanche, reste éludé ; on la voit d'abord de trois-quarts dos, puis sur la page suivante, tête baissée, en ombre chinoise sur le mur, pour finalement que son visage termine hors-cadre tandis que son corsage révèle une blessure béante entre ses deux seins. Ce jeu sur l'apparition progressive de l'objet rappelle autant les codes du récit horrifique que ceux de l'érotisme : la proximité de ces deux genres permet d'accentuer l'implication de la lectrice. Ce n'est que dans les deux dernières cases qu'apparaît le visage de la chose, passant d'une image de cochon humanoïde relativement innocente à une créature cauchemardesque dont le sourire rouge fait écho aux deux plaies sanglantes qu'elle porte à la gorge et à la poitrine. Le récit culmine avec la littéralisation brutale d'un sous-texte établi au cours des deux derniers épisodes, qui associe violence animale et violence sexuelle et renforce la monstruosité psychologique du personnage.

Au contraire, dans *Preacher*, la pleine page arrive après plusieurs effets d'annonce, destinés à susciter la curiosité et non l'angoisse. L'absence de tension sexuelle dans le dessin de Dillon (une perruque blonde sur un poulet au croupion orné de rouge à lèvres) et le fait qu'il soit révélé d'un seul coup en pleine page, focalisé à travers Jesse Custer et non à travers Quincannon, renforce le ridicule de la situation de ce grand patron qui n'est en fait qu'un petit homme. C'est l'absurde et non l'horreur qui domine, ce qui est cohérent avec l'utilisation récurrente par Garth Ennis de la perversion sexuelle comme marqueur comique d'amoralité (un autre exemple serait celui de l'avocate de Quincannon, amatrice de jeux de rôles érotiques néo-nazis – voir *Preacher* #48 p. 3). Le motif de l'abattoir sert à mettre en avant la déviance sexuelle, et non l'inverse.

Cependant, au-delà de cet épisode, la violence envers les animaux reste, dans *Preacher*, un marqueur moral : les personnages qui maltraitent les chiens, par exemple,

encourent une punition proportionnée (*Preacher* #40 p. 36). Dans *Preacher Special : Tall in the Saddle*, qui est un récit analeptique situé dans la jeunesse de Jesse et Tulip, la violence animale est employée pour caractériser les principes moraux du héros : alors qu'il ne rechigne pas à voler des voitures, Jesse, en bon *cowboy*, place au pinacle des crimes le vol de chevaux (gravement puni durant la période du Far West car les colons dépendaient de leurs chevaux comme moyen de transport). Dans cet épisode, Jesse est érigé en incarnation de la droiture morale américaine, envers et contre la décadence que représente Napoléon Vichy (sic), Français obèse, hautain, et dont le stéréotype est rendu complet par son port de l'inévitable béret. L'opposition entre Jesse et Vichy se cristallise autour du sort d'un troupeau de chevaux volés, que l'un veut restituer à sa propriétaire et l'autre transformer en viande destinée à sa propre consommation – le tout se solde par l'abattage sommaire de Vichy. Si Vichy est grotesque, la scène qui se déroule dans l'abattoir, elle, est proprement atroce et donne du poids à la condamnation morale du personnage.

Il est d'ailleurs étonnant de constater que la série *The Exterminators* fait un traitement tout à fait opposé de la violence animale. Les abattoirs mis en scène dans *Hellblazer* ou *Preacher* visent, par leur réalisme, à créer une réaction de choc et de dégoût. Au contraire, la série d'Oliver présente la mutilation d'animaux comme une forme de divertissement grotesque qui doit manifestement faire rire, qu'il s'agisse de tuer une colonie de grenouilles à l'aide d'un rouleau à gazon (*Exterminators* #16 p. 7), ou de faire imploser une gerbille suite à un bouche-à-bouche trop violent (*Exterminators* #14 p. 19).

Ces exemples mettent en lumière une évolution claire dans les usages et la représentation de la violence au sein du corpus. Alors que la violence n'est presque jamais envisagée sous l'angle comique dans les séries proto-Vertigo, la seconde vague de titres, qu'il s'agisse de *Preacher*, *The Exterminators* ou *Transmetropolitan*, propose de considérer certains actes violents comme des ressorts humoristiques. Cette position ne veut bien sûr pas dire que la brutalité en général est perçue comme « drôle », seulement que le récit alterne plus aisément entre deux tonalités, dont l'une serait réaliste et pathétique, l'autre excessive et grand-guignolesque. Ennis en particulier insiste sur la nécessité pour la lectrice de savoir faire la différence entre ces deux registres (Hasted, « Garth Ennis » 63). Dans le même entretien, il suggère d'ailleurs une comparaison entre son travail et la tradition des *comics* britanniques de guerre, qui présente un même mélange de violence et d'humour.

Figure 29 : Hypercadre et espace-temps - *We3* #2 p. 8-9

S'il nous interroge sur nos modes de consommation et sur les conséquences de nos choix écologiques en tant que civilisation, le thème des droits des animaux permet également, en creux, d'interroger l'humanité en tant qu'espèce dominante dans ses rapports avec la vie animale d'une part, et avec l'intelligence artificielle d'autre part.

C'est précisément la question que développe Morrison quand, plus de dix ans après *Animal Man*, il s'attelle au projet *We3*, mini-série publiée en 2003 chez Vertigo avec Frank Quitely au dessin. Dans ce court récit, la lectrice suit le périple d'un chien, un chat et un lapin qui ont été partiellement mécanisés grâce à des technologies militaires de pointe, afin d'être utilisés comme soldats lors d'opérations spéciales. Après l'abandon du projet par les autorités, les trois animaux parviennent à s'échapper de leur laboratoire, évitant de justesse l'euthanasie. L'un des traits remarquables du récit est le rôle majeur qu'y tiennent les animaux en tant que focalisateurs : alors que dans *Animal Man* c'était Buddy Baker qui jouait le rôle de porte-parole pour un règne animal largement dépourvu d'agentivité, *We3* utilise un langage graphique qui ambitionne de restituer la spécificité de la perception animale. La lectrice est guidée dans sa compréhension du texte par les interprétations que proposent les humains présents dans le récit ; cependant, ces derniers restent relégués à un rôle périphérique.

Morrison postule ainsi que les trois animaux ont une perception spécifique du temps qui passe : « They're much faster than any human. They experience time and motion differently. » (*We3* #2 p. 3) Ce constat est renforcé par une mise en cases atypique qui rend

sensible la différence entre une temporalité et l'autre. Par exemple, lors d'une séquence de combat entre le chat et un groupe de militaires (*We3* #2 p. 8), l'hypercadre est découpé par une série de trapèzes verticaux évoquant des cases que l'on aurait faites pivoter sur elles-mêmes et à l'intérieur desquelles sont contenus les personnages humains. Au contraire, le chat est représenté de multiples fois en différents endroits de l'hypercadre, donnant l'impression d'un déplacement si rapide qu'il confine à l'ubiquité. Comme souvent en bande dessinée, la représentation de l'espace doit donc se lire comme un symbole de la temporalité : dans ce cas précis, l'impression qui se dégage est celle d'un temps qui se déroule de façon discrète pour les humains, de case en case et de seconde en seconde, tandis que l'animal en a une perception continue qui lui permet de se déplacer plus librement dans un espace-temps unifié.

La suggestion de perceptions non-humaines va de pair avec une revendication d'authenticité sur le plan graphique, puisque Morrison explique avoir souhaité un traitement graphique « réaliste », propre à rendre compte de la spécificité des corps des animaux – c'est également ce que revendique Quitely. Cependant, malgré son trait détaillé et réaliste, il n'est pas certain que l'écueil de l'anthropomorphisme soit complètement évité. En plusieurs endroits, des postures corporelles typiquement humaines sont employées comme signifiants d'une émotion : lorsque Pirate le lapin essaie de calmer la querelle entre ses deux camarades, on le voit étendre les bras dans un geste d'apaisement, geste structurellement impossible pour un animal qui ne peut pas écarter les pattes avant. Le geste n'est d'ailleurs identifiable que parce que l'armure de Pirate a des pouces opposables (*We3* #2 p. 12). De même, p. 10, la concentration du chat est rendue visible par son attitude faciale, un œil fermé et la langue partiellement visible, qui encore une fois peut être conçue comme une forme d'anthropomorphisme.

Figure 30 : Anthropomorphisme - *We3* #2 p. 10

Le texte de *We3* est donc parcouru d'un cisaillement systématique entre l'humain et le non-humain: d'une part, il y a la déshumanisation des hommes et des femmes, fréquemment placé·e·s partiellement hors-cadre et réduit·e·s à des mains affairées et des bouches avides, pour souligner leur cupidité et leur manque d'empathie. Au contraire, on remarque une très nette humanisation des

animaux, non pas sur le plan de leur apparence et de leurs réactions mais plutôt dans la mesure où ils sont présentés comme des créatures douées d'émotions et de raison. Philip Miletic propose une interprétation convaincante du problème en suggérant la chose suivante : « Morrison's refusal to anthropomorphize the We3 animals does not sentimentalize the animals, nor does it merely demonstrate their animality; the resistance to anthropomorphizing the animals also allows them to have their own subjectivity as a species within a biopolitical world. » (Miletic 583)

Le travail de Morrison repose sur une dissociation entre l'humain d'une part et la raison ou la pensée d'autre part. L'effort de « réalisme » qui est fait dans la représentation de l'animal permet précisément de clarifier cette dissociation. La capacité d'intelligence des animaux est rendue manifeste pour la lectrice par le fait que les trois créatures ont appris le langage humain et sont capables de s'exprimer verbalement grâce à leur armure biomécanique. La possibilité de créer l'empathie repose en grande partie sur cet état de fait, puisque le langage permet à la lectrice l'accès aux pensées des animaux ; leur usage de la parole, s'il reste fragmentaire et mécanique, est néanmoins plus honnête que celle des humains – alors que ces derniers s'expriment par euphémismes (« decommission » pour « kill ») et par sous-entendus (« do the talking » qui implique un danger mortel, *We3* #2 p. 11), Bandit le chien cherche constamment à savoir si son comportement est celui d'un « bon » chien (c'est-à-dire qu'il prend l'adjectif dans son sens plein, qui concerne un jugement moral).

Parce qu'il interroge la limite effective entre l'humain et l'animal, le travail de Morrison a été qualifié de texte « posthumaniste » par certains critiques, parmi lesquels Philip Miletic (« This equal distribution of power in *We3* enables an ethical posthumanism in which each species is given a subjectivity of its own, each contributing to the formation of a just posthuman world. » [Miletic 583]) Miletic oppose le posthumanisme à un humanisme qui constitue l'homme en unique sujet pensant dans un monde dont il peut disposer. Au contraire, le posthumanisme éthique aspire à la déconstruction de la frontière entre l'humain, l'animal et plus généralement le reste du vivant.

Sur la question des droits des animaux, la trajectoire de Morrison *d'Animal Man* à *We3* marque une complexification progressive du discours. Cette complexification n'est pas le seul fait du scénariste : sur un travail comme celui–ci, la compétence graphique du dessinateur est primordiale. Elle est également rendue possible par l'abandon du paradigme super-héroïque au profit d'un cadre science-fictionnel « dur ». En cela, *We3* peut être

rapproché d'autres titres du corpus qui emploient la spéculation anticipative afin de mettre en cause le présent. Grant Morrison estime d'ailleurs que les modifications biomécaniques dont il est question ne sont qu'une légère anticipation vis-à-vis des technologies contemporaines. (Brady n.p.)

Dystopie et science-fiction

La science-fiction est un genre peu représenté au sein du corpus, lequel privilégie généralement les mondes imaginaires reposant sur une prémisse fantastique (au sens anglais de *fantasy*) plutôt que sur l'usage de l'anticipation. Cependant, la description d'un avenir marqué par l'avènement des nouvelles technologies permet le traitement de problématiques contemporaines spécifiques, et il est possible que le genre connaisse une résurgence dans les années à venir, comme en témoigne notamment la série *FBP: Federal Bureau of Physics*, que Simon Oliver débute en 2013, c'est-à-dire trop tard pour être inclus dans le corpus principal de cette étude. *FBP*, qui constitue pourtant un jalon important de l'histoire récente du label, traite d'un univers dans lequel les lois de la gravitation peuvent se dérégler à tout moment et où les phénomènes physiques anormaux font l'objet d'interventions spécifiques reposant sur des technologies de pointe. Il est en tous cas certain que la modernité, qui entraîne des modifications profondes de notre rapport civilisationnel à l'image (*via* l'utilisation de nouveaux médias) est d'ores et déjà en train d'inaugurer de nouvelles façons de faire de la bande dessinée – je reviendrai sur cette question dans la dernière partie de cette étude.

Sur la période étudiée, le seul titre ancré dans un univers science-fictionnel est *Transmetropolitan*, scénarisé par Warren Ellis et dessiné par Darick Robertson. L'intrigue de *Transmetropolitan* est explicitement située aux États-Unis, dans l'avenir de notre monde actuel (le personnage de Mary, qui a été cryogénisée, se rappelle la guerre du Viêt Nam, la mission Apollo 11 et la destruction du mur de Berlin, voir *Transmetropolitan* #8 p. 4). Par plusieurs aspects, les problématiques éthiques liées au transhumanisme et au post-humanisme apparaissent dans *Transmetropolitan* : les modifications physiques et génomiques y sont légion et il est possible de changer de corps à volonté, de façon temporaire (« *temping* ») ou permanente (« *transience* ») : par exemple, le personnage de Fred Christ est en transition vers un corps d'alien (*Transmetropolitan* #2 p. 11), tandis que Xiang, l'ancien amant de l'une des protagonistes, fait télécharger sa conscience hors de son corps dans un nuage de nano-machines (*Transmetropolitan* #7).

Cependant, cet environnement technologique sensiblement plus avancé que le nôtre se double d'une réalité politique et sociale très proche de celle que nous connaissons. Plus précisément, les enjeux qui s'y développent opèrent une synthèse entre plusieurs problèmes politiques de la fin du XXème siècle. Meaney rappelle ainsi que l'usage par Ellis d'un scandale sexuel pour discréditer le président qu'affronte Spider (en l'occurrence, le fait que le président Callahan ait fréquenté de prostituées à moitié alien) est ancré dans le contexte de l'affaire Monica Lewinsky (1998-1999). De même :

> The outlaw journalist covering a presidential campaign are ideas that are specifically of-the-moment as the book was being published: the 24-hour news cycle, the internet, the politics from the era of Tony Blair and the Gore / Bush election, Lady Diana dying, and media blackouts. (Witzle, « Zero Society » n.p.)

Ellis suggère que si la technologie est plus avancée, les vicissitudes humaines sont restées le mêmes : par exemple les crimes racistes ou homophobes ou les agressions en pleine rue, dont j'ai eu l'occasion de traiter plus haut à propos des immigrés pakistanais de Grande-Bretagne, sont directement transposés dans le contexte de *Transmetropolitan via* les maltraitances dont est victime la communauté des Transients dans le quartier d'Angels 8. En cela, on pourrait penser que *Transmetropolitan* fonctionne comme une dystopie classique, à la façon de *1984* : *via* une projection dans l'avenir, l'auteur dénonce des dérives qui sont déjà présentes, en germe, dans le contexte qui préside à l'écriture. Cependant, *Transmetropolitan* transgresse cet horizon d'attente générique en composant une vision complexe de l'avenir.

Witzke insiste, à juste titre, sur le fait que le monde créé par Ellis et Robertson est en fait assez problématique à cet égard. Il affirme ainsi : « Ellis, in writing *Transmetropolitan*, first gives us a dystopian outlook, then betrays its utopian intentions. » (Witzke xx). En dernière instance, le monde dans lequel Spider évolue est en effet un monde qui a vu, entre autres, l'éradication de nombreuses maladies et une série de progrès technologiques majeurs qui ont permis la fin de la pollution. Que ces avancées soient combinées à de nombreuses dérives n'annule en rien leur importance. De même, le personnage de Spider Jerusalem est avant tout guidé par une forme de philanthropie – malgré le caractère excessif de ses réactions, il œuvre à une plus grande justice sociale. Spider se positionne du côté des déclassé·e·s (« the new scum », titre du quatrième arc narratif), en cohérence avec la sympathie typique des auteurs de l'Invasion pour les classes populaires.

Witzke remarque également que la « Ville », lieu principal de *Transmetropolitan* n'est pas une cité tentaculaire dont la représentation est fondée sur une architecture monumentale – elle est un lieu *habité*. Ce sont les personnages inattendus et hauts en couleurs qui rendent les rues de la Ville reconnaissable. C'est bien l'humain qui est au cœur du récit, et cette assertion touche à quelque chose d'essentiel dans le discours politique élaboré par *Transmetropolitan* : l'importance du jugement éclairé de chacun·e. Dans un monde centré autour des libertés individuelles pour le meilleur comme pour le pire, l'individu est laissé responsable des décisions qu'il prend pour lui-même. Le simple fait que Spider soit journaliste implique d'ailleurs une certaine foi en l'importance de la démocratie, puisque son ambition n'est pas simplement de punir les méchants mais aussi de rendre visible leur corruption afin de les forcer à rendre des comptes à leur électorat.

Bien que *The Invisibles* ne relève pas à proprement parler de la science-fiction, on y trouve un passage d'anticipation, où Morrison suppose que la technologie peut apporter à l'homme une prise de conscience nouvelle. À la fin du récit, durant la portion censée se dérouler en 2012, juste avant la fin du monde, il est question d'une modification de la façon dont l'humain envisage la réalité, *via* l'avènement du « supercontexte) dans lequel la perception subjective du monde a un impact sur sa réalité objective – cette vision étant supposément une extrapolation fondée sur des observations scientifiques, en l'occurrence la mise en évidence d'une influence sur la structure cérébrale des processus d'apprentissage chez l'humain (Rauch, « We Have All » 356). En d'autres termes, la science-fiction de Morrison est une science-fiction évolutionnaire visant à confirmer l'un des postulats fondamentaux du label, selon lequel la réalité est une construction liée à son appréhension par l'humain.

Transmetropolitan et *The Invisibles* incarnent donc deux issues possibles de la science-fiction, qui résument les deux tendances majeures de ce que l'on entrevoit à présent comme une poétique de Vertigo : d'une part, un engagement politique tourné vers l'égalitarisme, qui prône la défense des exclus du système ; de l'autre, une conception philosophique post-structuraliste de la réalité, qui vise à mettre en valeur la centralité de la perception individuelle. Bien que ces deux paradigmes se côtoient au sein du label, il semble bien qu'une dépolitisation progressive soit à l'œuvre. C'est ce que souligne Singer lorsqu'il met en avant l'inefficacité de *The Invisibles* en tant que texte politiquement subversif :

> The revolution proposed in *The Invisibles* is so focused on individual development rather than collective action – and in the end, so complementary with transformations in global capitalism – that it poses no threat to Time Warner, only a revenue stream. (Singer 133)

B. Horreur et « relevance »

Les genres de l'horreur et du gothique

Le récit d'horreur a une importance particulière pour l'histoire de Vertigo dans la mesure où il positionne le corpus à la croisée des chemins entre la tradition littéraire britannique et l'histoire de la bande dessinée américaine. En effet, des travaux fondateurs de Mary Shelley (*Frankenstein*, 1818) et Bram Stoker (*Dracula*, 1897) aux innovations proposées Ramsay Campbell puis Clive Barker durant la période contemporaine à l'élaboration de Vertigo, le genre horrifique plonge ses racines dans l'espace littéraire britannique. On en trouve la trace chez les auteurs du corpus, non seulement à travers la mention récurrente de l'influence de Cliver Barker dans des entretiens mais aussi à travers des apparitions intertextuelles de cet auteur. Par exemple, Michael Niederhausen estime que le personnage de Richard Madoc, un écrivain fictionnel qui apparaît dans l'épisode « Calliope » (#17) de *The Sandman*, ressemble à Barker (qui est d'ailleurs explicitement mentionné page 14) : « Madoc is obviously modeled after Clive Barker. [...] Gaiman, who has written articles on Barker as well as interviewed him, is well aware of Barker's rise to fame in the horror genre in the 1980′s. » (Niederhausen n.p.)

L'ancrage britannique de « Calliope » est explicité à plusieurs reprises, attestant de la conscience qu'a Gaiman de la dimension nationale du motif horrifique. Cependant, une trace plus explicite encore de l'association entre horreur et britannicité est visible dans la postface qu'offre Alan Moore au travail de son compatriote Jamie Delano sur *Hellblazer* : « Jamie Delano and John Ridgway remonstrate that English horror didn't vanish with the fog and gas-lit cobble stones at the end of the Victorian era. » (*Hellblazer* #1 p. 42) *Hellblazer* devait d'ailleurs s'appeler *Hellraiser* mais dut finalement changer de nom à cause de la sortie presque simultanée du roman du même nom écrit par Barker en 1986 et adapté au cinéma en 1987.

À la fois romancier et cinéaste, Clive Barker est emblématique de l'importance du genre horrifique dans le cinéma britannique : David Pirie, dans son étude *A New Heritage of Horror,* estime même que le genre est intrinsèquement lié à l'identité britannique et serait

le seul mythe cinématique fondamental qui lui soit propre. Il suggère d'ailleurs un parallèle entre le rôle joué par l'horreur dans la culture britannique et celui que tient le Western dans la culture américaine. Plus précisément, Pirie postule que l'horreur, descendante du gothique, doit se comprendre à la lumière du statut qu'occupe le genre dans la tradition culturelle britannique (Pirie xv).

L'association entre gothique et britannicité est également défendue par Niall Kitson, qui s'intéresse à l'usage dans *Preacher* des conventions génériques contradictoires du Western et du gothique :

> The Western as a modern, secular (albeit Protestant-fuelled) genre, comes with a realism based on the concrete*, agrarian reality of American history*... the more realistic the better. In the other corner broods the Gothic; a romantic genre concerned with flights of fancy, emotional effect and the supernatural with a conflicted religious identity - here heavy leaning toward Catholic iconography including angels, demons and gods - valuing effect over rationality*... the scarier the better. [...]* It is here that the "Irishness" of *Preacher* comes to the fore, legitimizing the link of the Gothic and the Western through a mythic structure which predates both genres and is introduced by a combination of back-story and plot through the character of Cassidy. (Kitson n.p., italiques dans l'original)

Ce détour par la tradition littéraire du gothique anglais a été largement analysé par la critique Julia Round, spécialiste du corpus Vertigo dont elle considère qu'il constitue « un cas d'absorption par le gothique » (Round, « Gothique » 77). La lecture de Round repose sur une conception fort large du gothique comme mode d'écriture (plutôt que comme genre) caractérisé par une « propension au renversement, à la parodie, à la subversion et au dédoublement » (79). Son argumentation, bien que très intéressante, me semble néanmoins attribuer le terme de « gothique » à des formes de discours qui sont, plus largement, caractéristiques de l'écriture post-moderne.

Pour évoquer l'importance du genre gothique, je vais me concentrer sur le motif récurrent du vampire, qui persiste durant la seconde moitié de l'existence de Vertigo. Malgré la récession globale du genre horrifique, ce motif persiste au point de devenir récurrent : on le retrouve dans plusieurs titres récents du corpus – Cassidy dans *Preacher*, ou Richard dans *The Unwritten.* Or, dans *A New Heritage of Horror*, David Pirie utilise le concept de « Fatal Man », qu'il emprunte à Mario Praz, pour mettre en évidence les liens entre la tradition littéraire britannique et les incarnations modernes de la figure du vampire. La figure du *Fatal Man* inclut le Lucifer de Milton dans *Paradise Lost*, Schedoni dans *The*

Confessional of the Black Penitents d'Ann Radcliffe, ainsi que le poète Lord Byron (« It is no coincidence that Byron claimed to model his scowl on Mrs Radcliffe's villain », Pirie 3). À cette liste s'ajoutent Ambrosio, héros du *Moine* de Matthew Gregory Lewis, le personnage éponyme du roman *Melmoth the Wanderer* de Charles Maturin, et évidemment Dracula, de Bram Stoker. Ces personnages ont en commun l'attirance pour le mal et la rébellion contre l'ordre établi mais ils partagent également certains traits physiques, comme une peau très blanche et un regard perçant ou enflammé ; le Lucifer de Vertigo en est une incarnation manifeste, de même, sur le mode satirique, qu'Eccarius, le vampire ridicule de *Preacher Special: Cassidy*.

La diffusion de la figure du vampire n'est pas propre à la bande dessinée et tient sans doute aussi à l'omniprésence globale du motif dans la culture populaire, et à travers différents supports : en littérature (les romans d'Ann Rice ou Poppy Z. Brite), à l'écran (la série *Buffy The Vampire Slayer*) comme dans le monde du jeu vidéo (*Castlevania*) et du jeu de rôle (*Vampire, The Masquerade*), les circulations du motif sont innombrables et le vampire devient un véritable phénomène de mode qui culmine dans les années deux mille avec le succès de la saga *Twilight* et de ses émules, lesquelles forment désormais un sous-genre à part entière de la *fantasy* urbaine. Dès lors, il n'est pas étonnant de constater que les titres vampiriques s'enchaînent chez Vertigo, de *Bite Club* (juin-novembre 2004) à *American Vampire* (2010, toujours en cours). Ce dernier titre est d'ailleurs particulièrement intéressant sur le plan de la représentation de la nationalité, puisque le récit dépeint l'affrontement entre les vampires européens, astreints aux règles et aux limitations traditionnelles de leur race, et la lignée des vampires américains, plus résistants car plus adaptés à des conditions difficiles.

Avec ces titres, Vertigo dramatise la question de la modernisation de l'horreur : c'est particulièrement clair dans *The Unwritten*, où il est explicitement question de découvrir les règles qui régissent la transformation de Richard en vampire, lorsque Lizzie l'expose successivement à une série d'accessoires liés aux récits traditionnels autour du vampire : une croix, de l'ail, etc. (*Unwritten* #20 p. 19) Lizzie explique : « Mostly, I just wanted to make sure you were a Wilson Taylor vampire, rather than, say, Stoker, Matheson or King. » (*Unwritten* #21 p. 3) En d'autres termes, les motifs fondamentaux du gothique sont replacés dans le contexte de leur histoire littéraire, laquelle va des textes classiques aux incarnations les plus récentes de la culture populaire et souligne les métamorphoses de ce motif qui en vient à incarner la réflexion menée par la bande dessinée autour de la violence.

En parallèle, le label interroge également le rapport entre l'horreur et l'héritage britannique où elle plonge ses racines.

Pour autant, le récit d'horreur est loin d'être une exclusivité britannique et de nombreux romanciers américains ont travaillé à l'intérieur de ses paramètres. Dans le cadre de cette étude, je laisserai de côité la question de l'horreur au cinéma et enlittérature pour m'intéresserer plus spécifiquement aux développements américains du genre horrifique au sein de la bande dessinée. En effet, les *comics* d'horreur, particulièrement ceux publiés par l'éditeur EC Comics, ont marqué l'histoire de l'industrie tant par le succès remarquable dont ils ont firent l'objet dans les années cinquante que par leur interdiction retentissante en 1954 *via* l'adoption du Comics Code. Par la suite, le genre perd en visibilité et vivote sous une forme atténuée chez DC Comics, *via* des titres comme *House of Mystery* et *House of Secrets*. Le mot « horror » lui-même étant proscrit par le Code, c'est l'atténuation « suspense » qui lui est fréquemment substituée.

La persistance de titres fondés sur le genre de l'horreur eut une autre conséquence : elle permit d'assurer une certaine variété générique dans une industrie largement dominée, surtout dans les années quatre-vingt-dix, par la bande dessinée de super-héros. Or, cette variété est également synonyme d'attractivité pour des lecteurs·trices peu friand·e·s de super-héroïsme. À ce titre, Karen Berger elle-même semble faire figure d'exemple :

> Back then, comics were almost only about superheroes, but thankfully DC was publishing some horror, some mystery, and that was the first stuff I started to edit. DC always had odd, fringe books which have kept me interested and kept me here for as long as I've been. (Groth, «Vertigo Roundtable» 48)

Le profil de Berger est doublement atypique : contrairement à de nombreux·ses lecteurs·trices de *comics*, elle n'a pas découvert le genre durant son enfance et n'a pas d'appétence pour les récits de super-héros, dont elle connaît peu de choses. D'autre part, elle est diplômée de lettres et possède donc une formation littéraire qui la rend particulièrement sensible au riche intertexte littéraire associé au genre de l'horreur, auquel les auteurs de l'Invasion font fréquemment référence.

Les titres proto-Vertigo, particulièrement *The Sandman* et *Swamp Thing,* présentent des liens intertextuels directs avec les titres de « suspense » publiés par DC après l'instauration du Code, notamment *via* la récurrence des personnages d'Abel et Cain, hôtes[127] respectifs des séries *House of Mystery* et *House of Secrets*. Pour autant, les titres d'horreur publiés par EC jouent éclalement un rôle clé. L'éditorial de Jenette Kahn (appelé « publishorial ») dans *Sandman* #3 est clair sur ce point - la présidente de DC Comics y cite directement les propos de Joe Orlando, dont la carrière avait débuté chez EC, et qui témoigne : « We did horror stories about things that made us mad. If we read a story in the newspaper, like one about police forcing teenage girls into sexual acts, we'd write a horror story about it. If we saw an injustice, we'd address it in a story. » (*Sandman* #3 p. 1)

La citation confirme le rôle d'Orlando comme passeur entre EC et DC Comics, puisque ce dernier est recruté en 1968 par DC, auprès duquel il occupera le rôle de rédacteur pour plusieurs séries, parmi lesquelles *Swamp Thing*. L'idée que l'horreur joue un rôle de catalyseur pour des problèmes sociaux est en effet au cœur de la tentative de modernisation du genre que mènent les auteurs de Vertigo et Alan Moore en particulier. Moore considère en effet que les motifs traditionnels de l'horreur (loups-garous, morts-vivants, etc.) n'ont de pertinence que s'ils sont symboliquement reliés à des problématiques contemporaines. On a déjà évoqué la façon dont Moore revitalise la figure du mort-vivant en l'associant aux zombies du folklore afro-américain et, partant, à l'histoire de l'esclavage dans le Sud des États-Unis (dans « Strange Fruit », *Swamp Thing* #42). La même stratégie s'applique dans le cas du loup-garou, qui devient sous la plume de Moore une métaphore de la condition féminine dans « The Curse » (*Swamp Thing* #40), *via* une analogie entre la périodicité de la lycanthropie et celle de la menstruation, toutes deux traditionnellement associées aux cycles de la lune.

Cet épisode est analysé en détail par Megan Condis, qui propose une critique très fine de la façon dont Moore développe un discours féministe à la fois remarquable dans le contexte de l'industrie *mainstream* où la majorité du lectorat est masculin, et symptomatique des préjugés idéologiques qui caractérisent le discours des féministes blanches dans les années quatre-vingt. Dans le récit, Moore fait référence à la pratique amérindienne de la « Red Lodge », cette cabane dans laquelle on isolait les femmes durant

[127] À la manière des comics d'horreur EC comme *Tales From the Crypt*, les séries *House of Mystery* et *House of Secrets* proposent plusieurs récits cours reliés entre eux par l'intervention d'un personnage « hôte » qui assure la cohésion du récit-cadre.

leurs règles, pour l'ériger en symbole de l'oppression des femmes. Condis explique que ce choix valide implicitement l'opposition entre les blancs et les peuples aborigènes, les seconds étant supposés particulièrement misogynes. Elle suggère que Moore reproduit l'idéologie coloniale en interprétant au prisme des préjugés de la société occidentale une pratique qui était en fait vécue par ses acteurs·trices comme une retraite spirituelle : « It is not a question of purity versus impurity. Rather it is a question of balance. Menstruating women are at the height of their spiritual potency. The fullness of their power holds the potential to tip the balance between the male and the female out of harmony. » (Condis 14)

La critique de Condis est éclairante et témoigne de l'inscription de Moore dans une mouvance intellectuelle de son temps, avec ses forces et ses faiblesses. Il me semble cependant que le texte de « The Curse » doit être approché non seulement dans sa dimension politique mais aussi dans sa dimension pragmatique : en l'occurrence, il s'agit bien d'un récit d'horreur dont le but est de provoquer la réaction des lecteurs·trices. Le discours féministe n'est présent que parce que le genre horrifique est fondé sur l'exploration des objets propices à susciter l'angoisse, parmi lesquels la sexualité occupe une place importante. Moore rend explicite le sous-texte latent de la figure traditionnelle du loup, associé à la sexualité dans de nombreux contes et récits populaires, dont le Petit Chaperon Rouge est sans doute l'exemple le plus célèbre. À la manière du conte, le récit de Moore déplace l'anxiété liée à la condition féminine et à la menstruation pour « exprimer un conflit intérieur sous une forme symbolique », selon l'expression employée par Bettelheim dans *Psychanalyse des Contes de Fées* (39).

En somme, comme le dit fort bien Cyril Camus : « les éléments d'une lecture mythique, empreinte de l'effroi et de la violence sublime qui caractérisent le numineux, viennent dans ce récit se superposer à ceux de cette lecture sociologique » (Camus 142) – c'est-à-dire que le genre de l'horreur est employé de façon à procurer une lecture politiquement pertinente de la façon dont la société contemporaine traite les femmes et influence leur rapport au corps.

Le même sujet est d'ailleurs abordé d'une façon analogue par Morrison dans *Doom Patrol*, sous une forme qui met en abyme la façon dont fonctionne l'horreur. L'épisode « Imaginary Friends » (*Doom Patrol* #25) est centré sur le personnage de Dorothy, jeune fille au visage simiesque dotée de pouvoirs psychiques, qui est soudainement attaquée par les amis imaginaires de son enfance et forcée d'enfiler des chaussures rouges, référence à une autre Dorothy, celle du Magicien d'Oz et ses « ruby slippers ». Or, Dorothy explique

que dans son esprit, les « ruby slippers », symboles d'élégance et de féminité, sont associés aux souliers rouges du conte d'Andersen, *The Red Shoes*. Dans ce récit, une jeune fille aime tant ses souliers rouges qu'elle préfère danser qu'accomplir ses devoirs ; en guise de punition, les souliers la forcent à danser sans s'arrêter jusqu'à ce qu'elle doive se couper les pieds. Ce n'est qu'à la fin de l'épisode que Dorothy, en pleurs et manifestement traumatisée, révèle la signification du motif : « I was eleven... Blood running down my legs... Turning my white shoes red... / I was eleven! / No one told me about the blood! » (*Doom Patrol* #25 p. 20) La structure de l'épisode reproduit celle du processus de thérapie psychanalytique : une image anxiogène est décryptée et liée à un événement traumatique précédemment refoulé – le tout est d'ailleurs rendu explicite par l'intervention de Clay qui résume « the red shoes have turned into a kind of charged-up symbol... / ... of growing up.» (*Doom Patrol* #25 p. 20). Bien que l'épisode en soi ne relève pas du genre horrifique[128] (les amis imaginaires de Dorothy sont trop grotesques pour être effrayants), il explicite la façon dont fonctionne la peur : avec Dorothy comme métaphore de la lectrice, il devient clair que le genre horrifique repose sur l'exploitation d'éléments susceptibles de causer un traumatisme ou une détresse psychologique. La puberté et la sexualité, qui sont le sujet implicite de nombreux contes, sont ici rendues explicites et reconnues comme des sujets d'angoisse. Le fait que Dorothy explique également « I don't want to grow up... I don't want to... I don't want to think about... boys... » clarifie le lien entre le sang menstruel et la terreur que Dorothy ressent vis-à-vis de l'acte sexuel.

Une autre récurrence est celle de l'insecte comme vecteur privilégié de l'horreur. Dans *Swamp Thing*, ce sont des insectes qui prennent possession de cadavres et donnent l'illusion qu'ils vivent, avant d'infester Abby Cable (voir *Swamp Thing* #29)[129] ; *Hellblazer* s'ouvre également sur des scènes d'infestation (*Hellblaze*r #1 p. 8 et #2 p. 18) ; l'un des démons majeurs des enfers tels que dépeints par Gaiman est une mouche géante : Beelzebub, Lord of the Flies. Les Archons, antagonistes principaux du groupe des Invisibles chez Morrison, ont une apparence insectoïde, et leur but, qui est d'asservir l'individu en anéantissant son libre arbitre, repose sur la métaphore de l'essaim. Enfin, *The Exterminators* repose intégralement sur le potentiel horrifique de cette notion : dans cette série, les

[128] Pour une exploitation de ce *topos* dans le cadre du récit d'horreur, on peut se reporter à *Hellblazer* #11, où Astra, une petite fille victime d'abus sexuels, donne naissance à un démon qui incarne sa terreur.

[129] Cet épisode est d'ailleurs lui aussi lié à un traumatisme sexuel, puisqu'Abby est infestée après avoir eu un rapport sexuel avec Matt, alors lui-même contrôlé par les insectes.

insectes sont des créatures qui ne pensent pas, ne sentent rien, infiniment interchangeables et reproductibles. Contrairement aux mammifères, qui sont souvent présentés comme provoquant l'empathie chez Vertigo, les insectes deviennent un vecteur privilégié de l'horreur dans la mesure où ils représentent l'absence d'individualité, éminemment dérangeante au sein d'un label qui postule l'importance fondamentale de l'identité et de l'imagination individuelle.

Récit noir et meurtre en série

La réflexion que mènent les auteurs du corpus autour de la violence et de l'horreur passe aussi par des figures plus modernes, qui sont le pendant du vampire et de la tradition gothique : je songe en particulier au tueur en série[130] dans le contexte du récit noir. J'emploie le terme de récit noir dans le sens que lui prête Agnès Deyzieux, pour désigner une intrigue marquée par les conventions génériques développées conjointement au cinéma (film noir), dans la littérature (roman noir) et dans une certaine mesure en bande dessinée, avec comme série emblématique le *Dick Tracy* de Chester Gould (1931). Le récit noir est particulièrement associé à l'aire états-unienne, où il naît et dont il prétend faire le portrait à travers la représentation de son climat social. Si, comme suggéré plus haut, le gothique et l'horreur capturent quelque chose de l'ordre d'une essence britannique, alors le récit noir en serait peut-être le pendant outre-Atlantique. Or, il semble bien que dans Vertigo, comme ailleurs, le souhait de moderniser l'horreur en l'adossant à des thèmes plus « réalistes » (donc plus susceptibles de susciter la peur que l'éventail classique des monstres et fantômes du genre) passe par des emprunts au récit noir – ce qui par ailleurs n'empêche pas la combinaison de ces emprunts avec d'autres éléments fantastiques.

Agnès Deyzieux précise la généalogie du roman noir, « issu de la littérature policière mais délaissant le roman à énigme » (Deyzieux par. 13). Cette distinction semble être applicable au corpus : s'il est vrai que certains passages reposent sur l'enquête (comme *Shade* #11 qui s'ouvre sur une scène de meurtre dont Stringer entend trouver le coupable, ou, en-dehors du champ britannique, *Fables*, dont le premier arc narratif repose sur l'élucidation du meurtre de Rose Red), l'évocation du crime et de la violence ne se limite pas au récit de détection.

[130] J'emploie ce terme au masculin dans la mesure où tous les tueurs en série du corpus (excepté certaines invitées jouant un rôle très mineur durant la convention des *serial killers* dans *The Sandman*) sont des hommes.

Il s'agit dans cette sous-partie d'analyser la façon dont l'emploi de codes génériques permet de proposer un discours à plusieurs niveaux, qui aborde nettement la question de la violence sociale mais dit également quelque chose de la nature du média BD. En cela, je rejoins une idée formulée par Jonathan Gaboury, qui suggère : « the inquest into violence is molecular to comics itself after Wertham[131] and the taboo of the Comics Code ». Il ajoute :

> I will say that comics as a medium is impressively and ambivalently suited to the task of carrying the full historical weight of violence: its tools for satirizing violence and disarming naive beliefs about physical or cultural violence are often the same tools that relish in visible and invisible violence. (Gaboury n.p.)

Un motif en particulier se détache au sein du corpus britannique de Vertigo : il s'agit de la figure du tueur en série. Le phénomène peut être corrélé à l'émergence, au cours des années soixante-dix, d'affaires comme celles de Charles Manson (arrêté en 1971), David Berkowitz (« Son of Sam », 1977), ou John Wayne Gacy (1978). Le phénomène se poursuit durant les années quatre-vingt et pénètre l'imaginaire collectif, comme en témoigne l'émergence du *slasher*, sous-genre du film d'horreur américain reposant sur le rapport complexe d'attraction / répulsion qu'entretient le public avec la figure du tueur. Par ailleurs, les années quatre-vingt voient se développer une forme de culte du meurtre en série, auquel les auteurs de *comics* participent et réagissent.

Dans les textes de Vertigo, le *serial killer* est nettement associé discursivement à l'américanité, au point qu'il semble en devenir une figure folklorique, similaire à ce que représente le vampire dans le folklore et la littérature européenne. L'intrigue de *Shade, The Changing Man* s'ouvre précisément sur un meurtre multiple, celui des parents de Kathy par Troy Grenzer, dont Shade emprunte ensuite le corps. Le discours prêté à ce tueur fait entendre l'élaboration d'un récit identitaire : « I'm a star. I'm Charles Manson and James Dean rolled into one. I'm an *American hero*. » (Shade #1 p. 12, mes italiques) C'est pour l'auteur le moyen d'insister sur l'élaboration par le tueur d'un mythe (au sens barthésien) qui cautionne et justifie ses actes. Cette idée d'un mythe du tueur apparaît également dans *Sandman* #14, numéro dont la couverture est ornée du drapeau états-unien et du titre « Collectors », qui fait référence aux tueurs en série. Le récit correspondant fait intervenir

[131] Psychiatre auteur de *Seduction of the Innocent*, dans lequel il accuse les *comics* de promouvoir la violence auprès des enfants. Voir p. 101.

The Corinthian, créature issue du domaine du rêve, qui doit être comprise comme la personnification d'un concept. Dans *Sandman* #14, The Corinthian prononce un discours devant une assemblée de *serial killers*, employant notamment les phrases « We are the American dreamers » et « we are entrepreneurs in an expanding field » (#14 p. 32). On retrouve donc très précisément l'idée, déjà exprimée dans *Shade*, que le meurtre en série constitue une donnée essentielle de la psyché américaine. La vision exprimée par The Corinthian associe le *serial killer* au *self-made man*, personnage emblématique du Rêve américain qui incarne l'autonomie et l'innovation, mais aussi à son ancêtre le pionnier, habitant d'un territoire hostile dans lequel la violence est indissociable de la survie. Slotkin suggère que l'entreprise de fabrication de mythes indigènes à la nation états-unienne repose sur l'emploi de la violence :

> In American mythogenesis the founding fathers were not those eighteen-century gentlemen who composed a nation at Philadelphia. Rather, they were those who [...] tore violently a nation from the implacable an opulent wilderness – the rogues, adventurers, and land-boomers; the Indian fighters, traders, missionaries, explorers, and hunters who killed and were killed until they had mastered the wilderness. (Slotkin 4)

L'idée que le tueur en série incarne la prolongation d'un mythe permet de mieux comprendre pourquoi Troy Grenzer se compare à James Dean : le *serial killer*, comme l'acteur ou le musicien, incarne un idéal mythique qui le dépasse et qui lui vaut l'adulation d'une frange de la population. C'est également ce que suggère Robert Conrath dans un article consacré aux *serial killers*, dans lequel il analyse le meurtre en série comme un phénomène profondément contemporain, ancré dans les paradigmes de la consommation de masse et de l'anonymisation de la violence :

> Fed up with the power brokers of anonymous mass murder, alienated from faceless slaying, these criminals give a certain subjective clarity, a certain down home, grassroots « I can kill too » - and therefore « I too exist » - scenario to what has become an increasingly abstract, fragmented, and dysfunctional project : the American Dream, freedom as the Founding Fathers conceived it. They stalk their victims just as they shop for meat at the supermarket, with a discerning eye for those subtle differences between generic products that makes one of them somehow special, unique. They represent « gone shopping » gone awry in a day and age when shopping has become a sort of personal quest for authentification. (Conrath 145)

L'utilisation de *serial killers* au sein d'un récit pose bien entendu la question de sa réception par le public, inévitable étant donné la suspicion dont fait l'objet le média BD. De

fait, les scénaristes du corpus écrivent avec la conscience de l'impact potentiel de leur récit sur le public. À titre d'exemple, Alan Moore écrit *From Hell* (récit centré sur Jack l'éventreur qui constitue sans doute l'une des plus fameuses explorations bédéiques du meurtre en série) précisément dans l'optique d'une démystification du meurtre : « we want to do something that does not glamorize murder » (Gary Groth, « Alan Moore part III » 79). Moore continue en expliquant que les médias ont normalisé la violence et éduqué les lecteurs·trices à ressentir de l'excitation plutôt que de la répulsion. Le choix de confier la mise en images de *From Hell* à Eddie Campbell repose précisément sur sa maîtrise d'un dessin sec et sans excès, propice à traiter le récit en-dehors du paradigme graphique propre au récit d'horreur (Parkin 249). Cependant, tout comme le personnage de Rorschach, dans *Watchmen*, avait au grand dam de Moore fait l'objet d'un certain culte parmi le lectorat, de même *From Hell* a été largement lu comme une exploration de la fascination causée par Jack l'Éventreur. Cette position se retrouve également dans certains textes critiques, notamment celui d'Antonio Ballesteros, qui affirme : « Moore dote l'éventreur, au sommet de sa cruauté, d'une aura attirante, trait qui ne peut aucunement nous être étranger à une époque comme la nôtre, où le serial killer est devenu une sorte de héros populaire. » (Ballesteros 324)

Il est donc nécessaire de demander si cette fascination est également encouragée par le corpus Vertigo, ou si les créateurs travaillent à en saper les fondations. Il est vrai que le label présente un réel intérêt pour la provocation et la mise en scène de situations dérangeantes. Précisément, les auteurs de Vertigo s'intéressent à la description de points de vue déviants, inhabituels ; ainsi, le tueur en série qui déclare « I found torture through religion » (*Shade* #33 p. 16) ou le personnage de Tsuki-Yomi, qui fabrique des lanternes de chair humaine encore vivante et affirme « pain is my medium. » (*Lucifer* #39)

Pour autant, les auteurs ne tombent pas dans un discours de glorification du meurtre. Neil Gaiman, par exemple, évoque en entretien la portée explicitement morale de l'épisode 14 de *The Sandman*, en réaction à ce qu'il présente comme une situation préoccupante : « Serial killing had not yet been depicted as hip and groovy, but I could see that coming. For example, I'd begun noticing serial killer fanzines, complete with prison interviews. And I wanted to say "this isn't hip, this isn't cool". » (Bender 57)

Pour décourager une lecture admirative des personnages de *serial killers*, Gaiman fonde son approche sur une dissociation entre d'une part le mythe romantique du tueur, d'autre part les personnes réelles qui perpètrent les crimes. Ces derniers sont les invités de

la Cereal Convention, l'événement central de *Sandman* #14, qui réunit des tueurs en série. Le fait que le mode de réunion choisi soit la convention, comme pour les fans de *comics*, n'est évidemment pas fortuit ; il peut être lu soit comme un simple sursaut d'humour noir, soit comme une façon de suggérer à la lectrice sa propre proximité avec les tueurs – ceux-ci collectionnent les meurtres comme celle-là les *comic books*. Cette seconde possibilité me semble pertinente dans la mesure où le traitement des tueurs met en avant leur humanité banale (dans *The Sandman*, le redoutable tueur a le trac avant de monter sur scène) et leur tendance à se consacrer corps et âme à leur imagination.

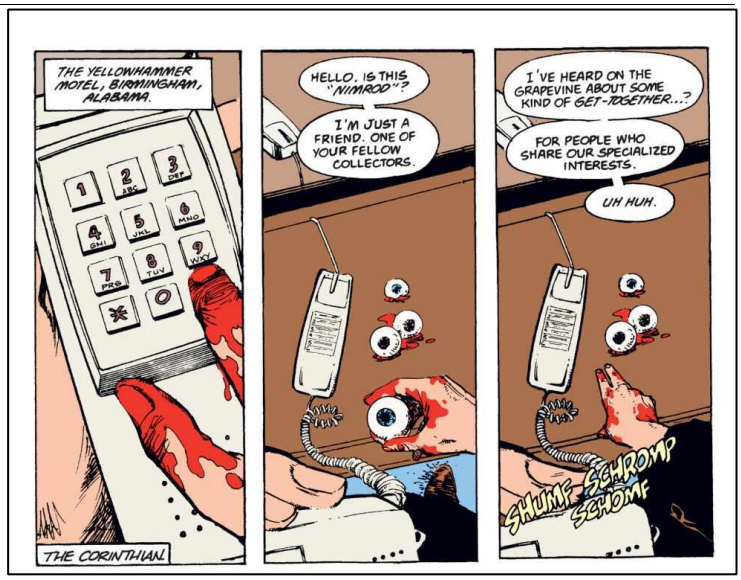


Figure 31 : point de vue oculaire - *Sandman* #11 p. 18

Cependant, l'analogie entre le tueur et la lectrice va plus loin. Lorsqu'il traite de la question du meurtre, Gaiman fait un usage particulièrement intéressant des possibilités offertes en matière de point de vue, qui influence d'ailleurs durablement l'ensemble du corpus. L'usage d'une mise en image focalisée (voir p. 63) repose sur la possibilité de dessiner la scène sous l'angle de vue d'un personnage. Par exemple, the Corinthian, cauchemar ayant pris forme humaine qui constitue la personnification du meurtre en série, n'est jamais directement représenté au cours de ses premières apparitions : sa présence est suggérée par l'adoption d'un point de vue oculaire à travers lequel se déroule l'action.

On retrouve cet exact procédé dans *Shade* #11, où la folie qui s'est emparée de l'Amérique provoque l'apparition d'un

Figure 32 : point de vue oculaire - *Shade* #11 p. 7

tueur en série qui s'attaque aux familles. L'identité du tueur est là encore dissimulée grâce à l'emploi du point de vue oculaire. Tout l'enjeu de l'épisode est d'ailleurs de découvrir si le personnage va se révéler être Shade lui-même. Dans les deux cas, la focalisation vient appuyer l'une des connotations propres au tueur en série : son impunité. Ceux que la lectrice ne peut pas voir se révèlent précisément être les personnages les plus dangereux.

Le tueur est associé à la destruction brutale de l'illusion de sécurité entretenue par les autres personnages. D'ailleurs, les victimes privilégiées de cette violence sont des familles traditionnelles, souvent conservatrices ; dans *Hellblazer*, la famille occupe une maison mitoyenne, typique des classes moyennes en Angleterre, et l'épouse fait une remarque sur l'immoralité de l'avortement. Dans *Shade*, le tueur lui-même insiste sur la normalité et la décence de ses victimes : « I can smell their niceness. Nice people. Always hated nice people. Nice houses. Nice kids. Nice wives. » (*Shade* #11 p. 7) Le choix de ces victimes va à l'encontre du récit prototypique de meurtre en série, perpétré de préférence sur des personnes isolées et marginalisées – des prostituées pour Jack l'Éventreur, des enfants, etc. En contestant cette prémisse, les auteurs de Vertigo renforcent le sentiment d'insécurité que provoque la figure du tueur, confirmant qu'aucune structure sociale ne peut garantir une sécurité totale.

Dans *Hellblazer*, le Family Man s'en prend à Constantine et à sa famille dans les numéros 28, 29 et 30. L'arc narratif met en avant l'humanité banale du Family Man, un homme d'une soixantaine d'années, paradoxalement plus menaçant que les phénomènes surnaturels avec lesquels Constantine traite habituellement. Ce dernier souligne : « Demons I can handle – this trouble's strictly human » (*Hellblazer* #29 p. 7). L'apparition du Family Man déstabilise les conventions implicites qui régissaient la série jusqu'alors : Constantine, normalement doté d'une confiance inébranlable en son intelligence et ses compétences, en est réduit à acheter une arme à feu dont il sait à peine se servir, et c'est sa terreur qui est constamment mise en avant. Sur le plan formel, l'arc narratif est intégralement construit sur la base d'une structure en gaufrier (3x3 cases). La seule variation vient de la possibilité de fusionner deux cases du gaufrier en une seule (voir ci-dessous). Cette mise en cases contraste fortement avec les habitudes stylistiques de la série, laquelle utilise une mise en page expressive, propre à souligner les phénomènes surnaturels qui s'y développent ; d'ailleurs, une fois le Family Man mort, le gaufrier disparaît (comparer ci-dessous). Dans les numéros 28 à 30, l'utilisation d'une mise en page régulière sert à confirmer l'impossibilité d'une issue surnaturelle – le tueur qu'affronte John est humain, et

cette humanité est ce qu'il y a de plus terrifiant, car elle renvoie au monde extradiégétique : les tueurs en série existent dans le monde réel, celui de la lectrice, et cette dernière peut donc partager la terreur de John. La récurrence du gaufrier crée un effet presque carcéral, renforçant à son tour le sentiment de menace qui plane sur l'épisode.

Comme c'était le cas plus haut avec les insectes, on peut associer le meurtre en série à une forme de négation de l'individualité ; non content de menacer l'intégrité physique de ses victimes, le tueur en série les considère comme des numéros dans un palmarès – c'est par exemple le cas du Bogeyman de *Swamp Thing #44* qui numérote ses victimes. De plus, nombre de tueurs procèdent par des mutilations au visage, détruisant ainsi le lien identitaire essentiel entre la personne et son apparence : c'est le cas dans *The Invisibles* avec Orlando, l'homme sans visage qui revêt des masques faits de la peau de ses victimes, ainsi que dans *Preacher*, où Si, le vieil ami de Cassidy, se révèle être un tueur en série dont le mode d'opération consiste à arracher la peau du visage des hommes qu'il kidnappe (*Preacher* #5 p. 6), rappelant le *modus operandi* du serial killer Ed Gein, lequel écorchait ses victimes pour en faire des masques et des costumes.

Figure 33 : Structure en gaufrier - *Hellblazer* #30 p. 7

Figure 34 : Mise en cases irrégulière - *Hellblazer* #31 p. 7

En dernière instance, les vampires, les tueurs en série et les autres personnages qui peuplent notre imaginaire sous les modalités jumelles du gothique et du récit noir sont, dans Vertigo, les supports fantasmatiques d'une angoisse fondamentale liée à la perte d'identité et d'individualité. Ils servent aussi à exprimer sous une forme détournée la violence réelle de la société contemporaine, tant au niveau de l'interaction entre l'homme et son environnement que dans le cadre des relations interpersonnelles. En d'autres termes, on voit réapparaître la proéminence des mécanismes de domination et la mise en question de l'autorité. La partie qui suit s'inscrit dans le prolongement direct de ce questionnement puisqu'elle traite des identités marginales en termes de genre et de préférences sexuelles, pour donner finalement à voir comment la notion d'identité est construite au sein du label.

III. Le corps et sa politique

« Sexual abuse, obviously a serious subject, has played a role in so many Vertigo books that it has practically become de rigueur; a sexual-abuse free Vertigo series might actually be refreshing. »

Rust 48

Je m'intéresserai ici à représentation du corps comme lieu de négociation politique de l'identité qui interroge les différences catégories structurant la perception sociale du genre et de l'identité, tout en offrant une réflexion sur la norme et l'anormalité, c'est-à-dire sur les frontières de ce qui fait l'humain. Le corps bédéique[132] apparaît comme un sujet profondément médiagénique, c'est-à-dire qu'il est mis en valeur par les spécificités du média : en effet, il ne dépend pas de la mise en scène de corps réels mais bien d'une représentation dont chaque aspect peut être lu comme signifiant. C'est de cette médiagénie que témoigne Eisner lorsqu'il écrit : « By far the most universal image with which the sequential artist must deal is the human form… The human body, the stylization of its shape, and the codifying of its emotionally produced gestures and postures are accumulated and stored in the memory, forming a non-verbal vocabulary of gesture. » (Eisner 103) Le corps en BD, particulièrement dans la bande dessinée de super-héros, donne à voir l'inscription des rapports de domination, de normalisation et de résistance au cœur de l'individualité.

A. Genre, féminisme, transsexualité

Bien qu'aucune femme ne figure parmi le groupe d'auteurs ciblé par cette étude, l'histoire de Vertigo est marquée par d'importantes figures féminines : j'ai évoqué le rôle de Karen Berger, Shelly Bond et d'autres éditrices comme Alisa Kwitney à des postes clés, ainsi que l'apparition d'un lectorat féminin important pour des séries comme *The Sandman* ou *Preacher*. Il faut donc s'interroger sur les représentations spécifiques véhiculées par les

[132] La corporéité est une question récurrente dans les études contemporaines portant sur la bande dessinée, comme en témoigne la profusion de colloques et journées d'étude liées au corps dans le domaine francophone ces dernières années : le colloque « Les langages du corps en bande dessinée » (ENSL 2014), mais également les événements d'Angoulême en 2015 « Les êtres contrefaits, corps difformes et corps grotesques dans la bande dessinée » et 2016, « Au-delà du corps : figure du corps augmenté dans la bande dessinée », pour s'en tenir aux événements qui mentionnent explicitement le corps dans leur titre.

séries de Vertigo et en particulier sur la façon dont les personnages féminins sont mis en scène. En effet, l'une des raisons invoquées pour expliquer le faible nombre de femmes lisant des *comics* de super-héros à l'époque est le fait que les personnages féminins y sont marginalisés, réifiés et réduits à un rôle subalterne ; qu'en est-il chez Vertigo ?

Tim Hanley (n.p.) et Walt Hickey (n.p.) montrent à quel point la culture du *comics* de super-héros, même en 2014 (c'est-à-dire durant une période qui a vu la création de *Ms Marvel*, série ayant pour héroïne une jeune fille musulmane, ou encore la féminisation du dieu Thor de Marvel), reste largement une culture masculine. Cette constante est valable tant parmi les professionnels de la bande dessinée (90 % d'hommes parmi les employé·es, 95% si l'on se concentre uniquement sur les scénaristes et les dessinateurs·trices) que parmi leurs personnages (quatre hommes pour une femme). Pour le lectorat, il reste difficile d'obtenir des statistiques fiables :

> Because the vast majority of the $365 million market is spent in those comic book shops, many of which are independently owned, demographic data on buyers has been difficult to track. What information does exist — collected by DC, Marvel or Diamond Comic Distributors — isn't publicly available. (Hickey n.p.)

Étant donné la disparité entre Vertigo et le reste de l'industrie concernant la féminisation tant du personnel que du lectorat, on peut faire l'hypothèse que le label prend le contrepied des poncifs inhérents au reste de la production *mainstream* et que la représentation du genre et de la sexualité y fait l'objet d'un travail différent.

Féminisme

Le contexte dans lequel écrivent les Britanniques de Vertigo est marqué non seulement par la disparité de genre au sein de la communauté des créateurs de BD, mais aussi, plus largement par les luttes féministes. Depuis les années soixante et la seconde vague du féminisme, les discours de résistance à la domination masculine se répandent dans la société. De plus, l'arrivée au pouvoir de Margaret Thatcher se double d'une vague conservatrice prônant une lecture traditionnelle des rôles genrés, qui place le débat au centre de l'attention publique.

L'équipe rédactionnelle largement féminisée de Vertigo constitue un point d'ancrage important pour le développement d'un message égalitaire. Les titres du label se construisent en opposition au reste de la production : par exemple, dans le paratexte de

l'édition Absolute de *The Sandman*, Alisa Kwitney, rédactice et auteure, fait l'éloge de *The Sandman* par opposition à ce qu'elle ressentait comme une écriture sexiste de la fiction horrifique de Warren Publishing :

> The stories [of *Creepy* and *Eerie*[133]] weren't just written by men for men – there were stories that treated women as something other than human. And I don't just mean that the women were werewolves and androids and vampires – although they were. I mean that there was this underlying sensibility that to be human, i.e. imbued with self-awareness and/or a soul, was to be a male. (Kwitney, *Absolute Sandman* 5)

Au contraire, le corpus a à cœur de développer une représentation complexe et positive du rôle des femmes. Dans la série fondatrice, *Swamp Thing*, de longs développements sont consacrés à la relation amoureuse entre Abby Cable et Alec Holland. Bien qu'Alec, de par son statut de créature surnaturelle, dispose d'infiniment plus de ressources que sa compagne qui est une humaine normale, l'équité entre l'un et l'autre est constamment réaffirmée, notamment dans ce passage de *Swamp Thing* où les deux personnages s'apprêtent à affronter une situation potentiellement dangereuse :

> ALEC: If you are concerned… We can go there now…
>
> ABBY: Right. / You, uh, aren't going to say that it's too dangerous and that I should stay here, or something?
>
> ALEC: I have too great… A respect… For your strength… The idea… Would be ridiculous.
>
> ABBY: Uh, Yeah. Yeah, that's right. / Ridiculous. (*Swamp Thing* #41 p. 19)

La cohésion entre Alec et Abby est mise en valeur graphiquement par l'emploi d'une case circulaire centrée sur l'épaule d'Abby, qui attire le regard sur leurs mains jointes. En même temps, la différence

Figure 35 : Subversion de clichés - *Swamp Thing* #41 p. 19

[133] Magazines d'horreur édités dans les années soixante et soixante-dix par Warren Publishing.

manifeste de carrure entre les deux personnages, clairement visibles sur le dessin (Alec dépasse Abby d'une tête et ses épaules sont deux fois plus larges que les siennes) vient justifier l'hésitation comique d'Abby en ce qui concerne sa propre force. En cela, les auteurs attirent l'attention sur un lieu commun du récit de genre (en l'occurrence la nécessité de protéger le personnage féminin) pour mieux en saper les fondements.

Une autre convention fréquemment remise en question au sein du label est celle de la marchandisation du corps féminin. Par exemple, Bissette et Totleben insistent en entretien sur le fait que le personnage d'Abby devait avoir un physique « réaliste » et des vêtements correspondant à son statut social modeste : le but était de dresser le portrait d'un personnage crédible émotionnellement, pas d'en faire un pur objet de fantasme.

L'utilisation du corps féminin à des fins mercantiles *via* l'écriture est d'ailleurs dramatisée à plusieurs reprises : un exemple fameux serait l'épisode « Calliope » de *The Sandman*. Il y est question d'un écrivain de fiction, Richard Murdoch, qui retient prisonnière la muse de l'éloquence, Calliope, afin de profiter de l'inspiration qu'elle lui procure. Cette séquestration se double de viols répétés qui font écho à l'exploitation de l'image féminine dans la fiction – et donc, métatextuellement, dans la bande dessinée elle-même. Le comble de l'ironie est que le personnage de Murdoch cultive publiquement l'image d'un auteur sensible à la cause féminine et va jusqu'à expliquer à une lectrice: « Actually, I do tend to regard myself as a feminist writer » (*Sandman* #17 p. 12). L'impact de cette réplique est renforcée par la réponse de la lectrice de Murdoch : « So tell me – where do you get your ideas?[134] », moment d'ironie dramatique dans la mesure où le récit a précédemment montré que l'inspiration de Murdoch venait précisément de l'exploitation des femmes.

Le même schéma narratif est répété dans *Preacher* (peut-être s'agit-il d'un effet d'hommage intentionnel, puisqu'on a vu que la série inclut un personnage ressemblant fortement à Neil Gaiman). Cette fois, c'est Amy qui relate la fin de sa précédente relation avec un dénommé Nigel, lequel s'est inspiré d'une conversation intime avec Amy pour écrire un roman d'horreur médiocre traitant apparemment d'une adolescente possédée par le diable. Amy juge l'ouvrage « trashy, misogynist, derivative, [...] humourless » (*Preacher*

[134] Cette phrase est également une plaisanterie à caractère intertextuel, puisque Gaiman a ailleurs expliqué que la question qu'on lui pose le plus souvent en tant qu'auteur est « où trouvez-vous toutes ces idées ? » (Gaiman, « Where do you Find Your Ideas? » n.p.)

#27 p. 14) et rapporte une conversation entre Nigel et une lectrice qui le congratule sur sa capacité à écrire du point de vue d'une femme, et à laquelle il répond « I've always tried to empathize with a woman's pain » (*Preacher* #27 p. 15). Ce passage pose plusieurs questions. Il met en cause la veine horrifique, ce qui est une façon de répondre à l'hégémonie exercée par des textes comme *Swamp Thing* et *The Sandman*, en affirmant la nécessité de s'intéresser au réel ; mais il problématise également le féminisme d'Ennis lui-même (puisqu'il est, comme le dénommé Nigel, un auteur masculin qui prétend représenter le point de vue de personnages féminins).

En effet, *Preacher* est le lieu d'une négociation complexe autour de l'indépendance féminine. Le *comics*, construit sur la relation amoureuse entre Jesse et Tulip, dramatise à plusieurs reprises l'inadéquation entre les valeurs conservatrices de Jesse et les demandes formulées par Tulip, qui souhaite être une partenaire reconnue pour sa compétence et non une femme qu'il faut protéger. Pourtant, à deux reprises au cours de l'intrigue, Jesse écarte volontairement Tulip de situations dangereuses et il est à chaque fois pardonné par elle. Ainsi, si la question du rôle des femmes est clairement formulée dans *Preacher* (y compris à travers la citation intradiégétique d'auteures féministes) le *comics* semble plutôt pencher, en dernière analyse, vers une validation du modèle de masculinité traditionnel incarné par Jesse et associé au genre du Western[135].

Le paradoxe qu'il y a à parler de féminisme au sein d'un label dont les auteurs sont presque exclusivement des hommes n'a pas échappé à la critique, qui produit des interprétations parfois contradictoires. Ainsi, l'article « "Being" Decentered in *Sandman* » de Rodney Sharkey offre une lecture déconstructiviste de la série, largement inspirée des travaux de Lacan et Derrida et suggère que le texte est compatible avec une lecture féministe : « *Sandman* succeeds in both constructing a realistic picture of relations between the sexes – where phallocentric discourse can often entrap and brutalize women – and in providing a space where a handful of women arrive at a form of liberation from this discourse. » (Sharkey n.p.) Au contraire, la série a été vivement critiquée par K.A. Laity, qui, tout en reconnaissant les efforts de Gaiman en matière de subversion du discours masculiniste des *comics*, met néanmoins en cause le rôle réservé aux femmes dans la dernière partie du récit, l'arc narratif *The Kindly Ones* :

[135] Pour plus de détails sur la question du genre dans Preacher, on pourra se référer à Hill, « American Masculinity ».

> The slow build-up of the Furies over thirteen issues ends with their anticlimactic dismissal by Death in the final issue. All these female characters serve only as instruments for Dream's death-wish. The adversaries in the end are only pawns, and Death acts as her brother's agent to express his deepest desires. Apparent female power turns out to be merely a tool for male composition. (Laity 65-66)

En d'autres termes, les textes de l'Invasion ne sont pas dénués de contradictions concernant la représentation des femmes. Pour autant, les auteurs de l'ère proto-Vertigo font preuve d'efforts manifestes sur ce plan. Par exemple, Gaiman évoque son intention d'alterner entre des arcs narratifs masculins, centrés sur Dream (par exemple *Season of Mists*), et des récits féminins, dont les personnages principaux sont des femmes (par exemple *A Game of You*). Booth et Brisbin remarquent d'ailleurs que la structure narrative de ces récits fait également écho à la représentation du genre : « Whereas the standard linear rise and fall of plot action is masculine, reflection and cyclicality as a method of storytelling is feminine » (27). L'effort d'inclusion mené par Gaiman se joue à la fois sur les contenus (en présentant un grand nombre de personnages féminins) et sur la forme (en employant des structures narratives propres à subvertir la téléologie du héros) et témoigne d'une volonté, sinon de subvertir, du moins d'interroger la représentation du féminin.

À ce propos, il est éclairant de comparer le travail de Gaiman avec d'autres séries représentatives des tendances en vigueur dans le reste du secteur *mainstream*. Ironiquement, un exemple idéal pour ce faire serait la série de Simon Oliver *The Exterminators*. Le titre est un véritable cas d'école, dans lequel *The Comics Journal* détecte : « a sordid vibe that borders on misogyny whenever sexuality is broached. [...] Aside from the single angelic Hispanic mother [...], women in *The Exterminators* haven't yet proven to be a whole lot more than whores. » *(Underhill 100)*

Les passages incriminés sont légion et je prendrai pour exemple la page 3 du deuxième numéro de *The Exterminators*, où Laura, la compagne du héros, apparaît pour la première fois. Dans un récitatif, ce dernier affirme : « Laura and I were always a team. If it wasn't for her smarts I'd have gone down even harder and faster than I did. » Sur le plan verbal, le récit met donc l'accent sur l'agentivité de Laura (le couple est comparé à une « équipe » égalitaire), sur son intelligence et sur son parcours professionnel (elle est membre du comité de direction d'une entreprise). Cependant, la façon dont le personnage est mis en scène sur le plan visuel la ramène au statut d'objet, objet d'un regard sexualisé.

Partiellement dissimulée par la porte de la salle de bains, Laura d'abord nue, enfile des bas puis une jupe. Les parties les plus érotiques de son corps (seins, fesses) sont dissimulées par le décor mais néanmoins nettement suggérées. La tension entre les deux interprétations contradictoires du passage (Laura comme partenaire intellectuel / Laura comme objet sexuel) se résout à la page suivante lorsque le personnage est représenté en pied, dans une pose de *pin-up*, demandant « How do I look? » à Henry et, indirectement, à la lectrice ou au lecteur pour qui elle est ainsi mise en valeur.

Figure 36 : Laura – *Exterminators* #2 p. 3

Les autres personnages féminins, comme le remarque Underhill, ne sont guère mieux traités. Après sa rupture avec Laura, Henry rencontre une jeune femme nommée Page qui est employée au « Libarius Fantaisus », un club privé proposant à ses clients d'assouvir leurs fantasmes littéraires. Ici encore, lors de sa première apparition, Page porte une jupe très courte et est en train de grimper à une échelle, tandis que Henry se situe en contrebas (*Exterminators* #6 p. 7). L'endroit, ainsi que les noms des protagonistes (« Henry James » comme l'auteur[136], « Page » comme une page de livre), sont sans doute une façon de créer une continuité entre

Figure 37 : Page – *Exterminators* #6 p. 7

[136] L'homonymie est intentionnelle. La chronique On the Ledge de mars 2006, précise « And this is all coming from the main guy in this, me, Henry James. Not the long dead, esteemed giant of literature Henry James, but

The Exterminators et les titres plus anciens au sein de Vertigo, qui se distinguent souvent par l'abondance de leurs références au monde littéraire. L'endroit n'est cependant pas exploité pour les possibilités narratives qu'il offre ; les apparitions ultérieures du Libarius Fantaisus et de ses employées ne feront que confirmer que l'emploi de Page est bien une forme excentrique de prostitution.

Comme dans *Preacher*, il arrive que la question féministe soit mentionnée, puis immédiatement invalidée par un personnage masculin. Ainsi, lors du combat final contre les insectes, Henry force Page à s'enfuir en première et ajoute : « Page, this is no time to argue fucking gender politics. You go first and we'll be right behind you. » (*Exterminators* #30 p. 2)

Des remarques analogues s'appliquent pour la série *The Losers :* son seul personnage féminin est Aisha, dont l'aptitude au combat (censément féministe) dissimule mal l'accumulation de clichés sur lesquels le personnage est construit. Aisha, femme orientale mutique, a pour seule motivation le désir de venger son père, figure masculine par rapport à laquelle elle se définit. Elle est constamment remarquée pour son potentiel sexuel par ses coéquipiers qui plaisantent à ses dépends (Clay, le chef du groupe, s'exclame par exemple « Gonna have to put that girl on a leash. », et ajoute « … You got a dirty mind, Cougar », après que ce dernier lui a adressé un sourire entendu. [*The Losers* #10 p. 3]) Aisha développe rapidement une attirance pour Clay, laquelle se manifeste sous des modalités violentes unissant sexualité et désir meurtrier.

Comme précédemment, on voit que les titres les plus récents occupent une place d'*outsider* au sein du corpus : s'ils reprennent des thématiques jadis centrales pour les séries proto-Vertigo, ils échouent cependant à en proposer une lecture complexe. Il est encore trop tôt pour savoir si ce changement de direction sera amené à se généraliser au sein de Vertigo ; pour l'instant, des titres comme *The Exterminators* ou *The Losers* (eux-mêmes extrêmement différents) côtoient d'autres séries bien plus typiques de l'héritage de Vertigo dans leur traitement des problématiques identitaires – on songe notamment au travail de Mike Carey.

his present-day, ex-con namesake. » Le personnage signe lui-même la chronique, de sorte que le nom de Simon Oliver n'apparaît pas (ce qui est en soi significatif quand on compare avec la chronique « On the Ledge » de Morrison quelques années plus tôt, voir p. 229). C'est à ma connaissance le seul moment où Henry James endosse une posture auctoriale ; dans le récit lui-même, il se borne à une fonction de narrateur.

En effet, *Lucifer* de Carey et Gross semble incarner l'autre versant du Vertigo du XXIème siècle, à savoir la continuité avec l'école britannique telle qu'établie par Gaiman et Moore. Les personnages féminins dans *Lucifer* sont nombreux – Elaine, notamment, devient au cours du récit le pendant féminin de Dieu, puisqu'elle crée un univers séparé du nôtre. Ces univers alternatifs sont pour Carey l'occasion de mettre en scène des mondes imaginaires dans lesquels les rapports genrés s'envisagent autrement. Ainsi, l'univers créé par Lucifer est peuplé par des communautés de centaures (collectivement nommés « the Folk »), qui ont la particularité d'être organisées en matriarcats. L'autorité politique revient aux femmes qui possèdent des pouvoirs de sorcellerie et ces derniers, héréditaires, ne sont pas transmissibles aux hommes (*Lucifer* #24 p. 3). Par ailleurs, Esa-Kira, une jeune sorcière, mentionne la coutume mortuaire qui impose aux maris de se jeter dans le bûcher funéraire de leur épouse décédée (*Lucifer* #24 p. 15). Ce rituel est une forme inversée de la *Sati* indienne, c'est-à-dire l'immolation des veuves qui prouvent ainsi leur fidélité à leur mari, qui se fit connaître en Occident notamment par les débats que la pratique suscita au sein de l'administration coloniale britannique. Or, dans la Sati comme dans sa forme centaure inversée, on retrouve l'idée qu'il s'agit de l'accomplissement d'un devoir assigné au sein du couple en fonction du sexe de l'individu ; Esa-Kira dit « my father threw himself on her funeral pyre, as a *good husband should* » (*Lucifer* #24 p. 15, mes italiques).

Bien plus tard dans la série, une seconde incursion dans le monde des centaures revient sur le sujet et en complexifie le traitement. Le contexte est cette fois celui d'une compétition publique entre conteurs – ou plutôt entre conteuses, puisque les participantes sont toutes des femmes, encore une fois pour des raisons culturelles : « The centaurs think storytelling is a matter of hormones. Women only. Like magic. » (*Lucifer* #70 p. 9). Lorsqu'un jeune homme (humain) décide de participer, sa présence fait doublement scandale, en raison de son sexe et de son espèce. Cependant, aucune règle ne lui interdit de concourir : habituellement les centaures mâles choisissent d'eux-mêmes de ne pas participer au concours (*Lucifer* #70 p. 1), parce que leur environnement culturel les en dissuade. Cet état de fait et la détermination du jeune garçon résonnent comme une confirmation que le peuple centaure ne doit pas être considéré comme une organisation sociale utopique mais bien comme un outil de réflexion qui, par un processus de défamiliarisation, met en évidence les effets délétères des inégalités sexistes.

Sexualité et écriture du trauma

La question de la sexualité dans les *comics* est nécessairement liée, surtout au début de la période, aux limitations internes ou externes avec lesquelles les auteurs doivent composer. L'autocensure imposée par les maisons d'éditions à leurs auteurs depuis le Comics Code rend longtemps toute mise en scène de l'acte sexuel impossible. Pour cette raison, dès que cette mise en image est rendue possible par une modification du régime de publication (comme pour les textes proto-Vertigo qui s'émancipent du Code), l'utilisation du droit d'expression prend valeur de revendication. Par son appartenance à la sphère de la vie adulte, la sexualité permet d'affirmer la possibilité de s'adresser à un public mûr, notamment pour explorer la question des relations intimes (c'est le cas dans *Swamp Thing* avec l'épisode #34, « Rite of Spring ») ou, plus fréquemment, dans la continuité de la veine féministe dont il était question plus haut, pour aborder le problème de la violence sexuelle à l'égard des femmes et des enfants. On a déjà traité de ce problème plus haut au sujet de Calliope : en l'occurrence, dans son scénario original, Gaiman insiste auprès du dessinateur Kelley Jones sur la nécessité de représenter le corps de Calliope comme un corps en souffrance et non comme un corps désirable : « This shoulnd't look titillating, it's not a hubba hubba kind of naked woman shot – it's one that it almost hurts to look at. Tear their hearts out, Kelley. » (p. 9 du script reproduit dans le TPB *Dream Country*)

Même lorsque la mise en scène invite à une lecture compassionnelle, Vertigo n'échappe pas à un certain nombre de lieux communs fréquents dans la bande dessinée contemporaine. Notamment, le *topos* du personnage féminin dont la personnalité a été façonnée par un viol antérieur trouve plusieurs expressions au sein du corpus – alors même qu'il est explicitement dénoncé comme un lieu commun particulièrement rebattu par exemple dans *The Sandman*, où Barbie demande « What is this? Some kind of moment of revelation? Like in the books? Is this where I find out I was abused as a child and I've been blocking it all these years? » (*Sandman* #36 p. 4)

The Unwritten #33.5 retrace l'origine de Madam Rauch, personnage mineur du récit. L'histoire est située dans le passé, alors que le personnage est encore une enfant. Un soldat découvre que son père la viole à intervalles réguliers avec l'aval de sa mère et que la petite fille a même été enceinte suite à cela. Le récit suggère également que c'est ce traumatisme qui lui a permis de développer des pouvoirs psychiques de manipulation de marionnettes, les seuls objets peuplant son imaginaire de petite fille. Le tout construit donc le viol comme

un épisode traumatique mais « utile » du point de vue scénaristique puisqu'il a pour conséquence le développement du personnage dans une direction donnée. Un exemple plus extrême serait le viol de Laura dans *The Exterminators* (#15 p. 20) : celui-ci est orchestré par sa supérieure hiérarchique en guise de punition et signifié par une série de détails sordides (au réveil, Laura trouve un flacon de lubrifiant vide dans la corbeille). Ce viol, qui n'est jamais examiné d'un point de vue psychologique, est simplement le point de départ de la vengeance de Laura contre sa supérieure.

Dans *Doom Patrol*, le personnage de Crazy Jane, développe un syndrome de personnalités multiples suite à des viols réguliers subis dès l'âge de cinq ans et perpétrés par son père. Cependant, Morrison se distingue par l'attention qu'il prête à l'exploration des conséquences du viol sur le personnage et surtout par la mise en scène du processus thérapeutique.

L'épisode qui figure ce processus fait coïncider deux séries d'images, les unes religieuses, les autres psychanalytiques. Pour ce qui est du discours religieux, le titre de l'épisode, « Blood of the Lamb », associe Jane (appelée « baby lamb » par son père) à l'agneau sacrificiel de l'iconographie chrétienne ; l'innocence sacrifiée est ici celle de Jane enfant. L'iconographie religieuse est employée pour renforcer l'horreur du traumatisme. Cependant, en parallèle, le titre « blood of the lamb » reprend et complète le thème menstruel précédemment associé à Dorothy dans *Doom Patrol* : le sang est non seulement celui des règles mais aussi celui, symbolique, de la souffrance de Jane et de sa vengeance « the blood was hot and red, like the blood daddy hated, running down our legs. The blood was our only friend » (*Doom Patrol* #55 p. 21). La thématique religieuse est employée pour renforcer un message mais elle est entremêlée d'images tout à fait païennes – je reviendrai sur cette stratégie propre à Vertigo dans la dernière partie de cette analyse.

Le second réseau de symboles est celui de la psychanalyse : le puits dans lequel son père menaçait de la jeter si elle désobéissait devient le symbole du domaine de l'inconscient, souterrain comme le métro qui incarne le réseau de personnalités de Jane. De même, le processus qu'elle traverse pour connaître une forme de cure manifestée par l'intégration de ses personnalités (« Is it we, or is it me? Everyone talking at once so that it sounds just like one voice. » [*Doom Patrol* #56 p. 19]) passe par un retour à la pensée traumatisante, qui se caractérise par une souffrance émotionnelle forte. Comme dans la théorie psychanalytique, une grande partie de l'intrigue passe par le déchiffrement de symboles : pour reprendre la terminologie que Freud applique au rêve, les « contenus manifestes » ne sont pas

identiques aux « contenus réels », et tout l'enjeu pour Jane est de parvenir à les déchiffrer. Le média BD est ici particulièrement adapté à l'exploration du trauma puisqu'il substitue à l'expression directe une expression imagée.

Dans le cas de Jane, les images psychanalytiques sont éclairées par des références à la poésie et à la peinture : Morrison prend soin de rappeler que « Crazy Jane », personnage initialement présentée comme une peintre, tire son nom d'une série de poèmes de W. B. Yeats et d'une toile de Richard Dadd. Jane est également à plusieurs reprises comparée à Sylvia Plath ; l'une de ses personnalités s'appelle en effet Sylvia (*Doom Patrol* #30 p. 12) et récite des bribes de vers qui font de convaincants pastiches de Plath, particulièrement de son poème « Tulips ». On peut par exemple mettre en regard ces deux extraits, celui de Morrison d'abord : « I have become thin as paper, shadowless [...] A life diminished to this white room, these walls, plants, letters. » et deux vers du poème de Plath : « I am learning peacefulness, lying by myself quietly / As the light lies on these white walls, this bed, these hands. » (Plath, « Tulips » 160)

Le rapprochement entre Plath et Jane a plusieurs fonctions ; d'abord, en comparant Jane à une poétesse, il préfigure le statut d'auteur qu'endosse Jane à la fin du récit et sur lequel je reviendrai dans la dernière partie de ce travail. Ensuite, il crée un réseau d'allusions à un texte pré-existant qui vient complexifier la question du viol en l'abordant sous l'angle de la relation au père.

Plus loin, on trouve une citation plus explicite encore : le père de Jane, surgi du puits sous une forme monstrueuse, crie : « Baby lambbbbbaby lamb. / Bite your prrrretty red heart in two » (#30 p. 21), phrase qui fait directement référence au poème « Daddy » de Plath : « You stand at the blackboard, daddy, / In the picture I have of you, / A cleft in your chin instead of your foot / But no less a devil for that, no not / Any less the black man who / *Bit my pretty red heart in two* » (Plath, « Daddy » 224, mes italiques). Ce poème de Plath, qui parle de la résolution chez une femme d'un conflit lié à une figure paternelle monstrueuse, fait directement écho à la situation de Jane mais permet aussi de la complexifier (puisqu'il n'est nullement question de viol chez Plath).

Enfin, cette série d'allusions participe chez Morrison d'une stratégie plus générale de foisonnement du sens symbolique, qui permet d'interpréter les propos apparemment obscurs de Jane : c'est-à-dire qu'aux symboles iconiques (le puits, le puzzle) s'ajoutent des symboles verbaux qui doivent être décryptés grâce à un intertexte. Par exemple, lorsqu'elle

se trouve au fond du puits, Jane trouve une série de portes et dit : « Maybe the voices come from behind the doors. / The lady or the tiger. » (*Doom Patrol* #56 p. 19) Les deux figures du tigre et de la dame peuvent être lus comme des renvois intertextuels : le tigre est l'animal que Blake oppose à l'agneau dans The *Tyger* (« Did he who made the Lamb make thee? » Blake, pl. 42) : il représenterait une Jane adulte capable d'affronter son père, par opposition à l'agneau, « baby lamb ». De plus, le couple « the lady and the tiger » fait référence à un limerick connu :

> There was a young lady of Niger
> Who smiled as she rode on a tiger;
> They returned from the ride
> With the lady inside
> And the smile on the face of the tiger.

Si le Tigre représente le désir de vengeance, la Dame, quant à elle, serait sans doute la possibilité pour Jane d'une personnalité intégrée – son enveloppe corporelle étant appelée « the woman » par les autres personnalités (*Doom Patrol* #30 p. 7).

Le thème du viol est donc omniprésent dans l'ensemble du corpus, qu'il soit perpétré sur des hommes[137] ou sur des femmes ; cependant, l'étude de ses modalités montre que si la thématique est récurrente, elle est traitée de façons très diverses selon les séries et les auteurs qui s'en saisissent. Là où Morrison s'attache à dépeindre le processus de guérison et la possibilité pour la victime de dépasser l'objectification, d'autres auteurs emploient le viol comme une convention d'écriture. Pris dans leur ensemble, les textes ne résolvent pas l'ambiguïté entre dénonciation d'un crime et exploitation d'un lieu commun narratif et iconique.

Cette relation ambivalente à la question du traumatisme sexuel peut être résumée par l'étrange déclaration de Morrison, qui nie avoir jamais employé ce *topos*, alors même que son œuvre en est remplie : « We know Alan Moore isn't a misogynist but fuck, he's obsessed with rape. I managed to do thirty years in comics without any rape! » (Hiatt,

[137] Dans *Hellblazer* #11, Benjamin est violé par le démon de Newcastle, bien que l'événement ne soit pas explicité. Dans *Shade* #20, Shade est molesté par un homme. Le récit suggère que celui-ci est sur le point de le violer lorsque l'*alter ego* de Shade, Hades, intervient (#20 p. 5).

« Death of Comics » n.p.) La violence sexuelle au sein du corpus est à la fois omniprésente et étrangement sous-analysée.

Homo- et bi-sexualité

Comme le rappelle Gabilliet, le texte établi par le Comics Code Authority afin d'assurer l'autorégulation de l'industrie des *comics* dans les années cinquante interdit la représentation de l'homosexualité, incluse dans la liste des perversions sexuelles : « sex perversion or any reference to same is strictly forbidden » (Gabilliet, *Comics and Men* 316). L'évocation de l'homosexualité dans la BD américaine renvoie en effet les fans à une série d'accusations formulées contre le média, notamment au cours d'une audience convoquée à la demande du Sénat entre avril et juin 1954 à New York et censée établir les effets de la lecture de *comics* sur la jeunesse.

Fredric Wertham, en particulier, accusa la bande dessinée de faire la promotion du mode de vie homosexuel *via* l'utilisation de messages idéologiques cachés dans le texte : dans *Seduction of the Innocent*, il analyse par exemple Batman et Robin comme « a wish dream of two homosexuals living together » (Wertham 190). Wertham a, au fil des ans, fait l'objet d'une mythification toute particulière au sein de la communauté de fans, dont beaucoup n'hésitent pas à ériger le psychiatre en ennemi absolu de la bande dessinée. Par conséquent les dénonciations auxquelles se livre Wertham, notamment l'accusation d'homosexualité latente, sont rejetées car vécues comme emblématiques de la stigmatisation attachée aux *comics*.

Beaty suggère une explication additionnelle à ce rejet de la thématique homosexuelle : la communauté de fans, parce qu'elle est majoritairement composée d'hommes hétérosexuels interagissant entre eux, repose sur une négation de la possibilité d'un rapport homosexuel : « In a homosocial culture such as that of comic book collectors, these implications are taboo, and Wertham is denounced as an alarmist for even reporting the existence of these fantasies. » (Beaty, *Fredric Wertham* 201)

Cependant, l'homosexualité est un sujet relativement fréquent dans les pages du corpus Vertigo, et ce dès la fin des années quatre-vingt. Ces textes se positionnent ainsi en opposition au Comics Code et au tabou qui entoure la question dans la culture BD. Chronologiquement, la première occurrence d'un personnage homosexuel au sein du corpus est celle de Ray Monde dans *Hellblazer* #3, en 1988. Elle fait suite à l'apparition

posthume dans *V for Vendetta* (Book II, chap. 11) de Valerie, figure de mentor pour l'héroïne Evey, qui symbolise les traitements inhumains réservés aux homosexuels dans un régime totalitaire.

Pour autant, il serait erroné de prétendre que Vertigo est le seul à aborder la question ; à la même époque, de nombreux autres éditeurs commencent à introduire des personnages secondaires homosexuels dans leurs récits. En juin 1988, *Amazing Heroes* publie un article d'Andy Mangels, « Out of the Closets and Into the Comics », qui fait le bilan de la façon dont l'homosexualité est abordée dans le *mainstream* américain et liste les occurrences de personnages homosexuels. De même, Morris E. Franklin III note en particulier que 1988 est une année marquée par de nombreux *coming-outs* dans la production de Marvel et DC (qui reflète en cela une visibilité grandissante de la communauté homosexuelle) : cependant, les personnages concernés sont invariablement des personnages secondaires et leur orientation sexuelle est évoquée de façon détournée, sans que soient employés les mots « gay » ou « lesbian » (Franklin 225).

Dans le genre spécifique du super-héroïsme, un personnage emblématique de l'époque est Northstar, personnage de John Byrne apparu dans *Uncanny X-Men* #120 en 1979, dont l'homosexualité implicite fut un temps considérée comme problématique par l'équipe de rédaction de Marvel et notamment par Jim Shooter, rédacteur en chef, qui craignait une réaction de rejet de la part des fondamentalistes religieux de la Bible Belt (Mangels 44). L'homosexualité de Northstar fut finalement rendue explicite en 1992 dans *Alpha Flight* #106. Rob Lendrum remarque que la date coïncide assez nettement avec la décision de Marvel se tourner vers le *direct market* et donc d'assumer une liberté de ton plus grande (Lendrum 291).

Tout ceci ne signifie pas pour autant que ces personnages soient présentés sous un jour positif : de nombreux titres de cette période ont recours à des stéréotypes et traitent les homosexuels comme les garanties d'une minorité visible plus que comme des personnages attachants et impliqués dans l'intrigue - Mangels insiste notamment sur le fait que Northstar est unanimement détesté par les personnages de *X-Men*, y compris par sa propre sœur (Mangels 44). Le personnage est, de plus, cantonné à une homosexualité purement théorique qui ne permet pas d'interroger les rapports amoureux ou sexuels du personnage comme ils l'auraient été dans le cadre de relations hétérosexuelles :

> Since his outing, Northstar has not been seen much, until recently when he joined the X-Men. He serves as the token effeminate gay character on the team, whose mandate is to represent diversity. While the other characters engage in melodramatic sexual relationships with one another, Northstar is contained as the only gay member and, in a sense, is castrated since he never has a sexual relationship. (Lendrum 291)

Ce qui distingue Vertigo, lequel commence également à représenter l'homosexualité dans les années quatre-vingt-dix, c'est donc surtout le traitement favorable et empathique qui est réservé aux personnages homo- ou bi-sexuels (ce qui, encore une fois, ne signifie pas que les stéréotypes soient absents du corpus). Ce discours ouvert se centre initialement sur des personnages féminins[138] : on pense par exemple à Foxglove et Hazel dans *The Sandman,* où les deux femmes forment un couple soudé et décident d'élever ensemble le fils de Hazel, conçu avec un homme qui a abusé de la confiance de cette dernière. Leur vie de famille est d'ailleurs développée ultérieurement (2006) dans la série spin-off *Death : The Time of Your Life*, où la profondeur de leur attachement l'une à l'autre est mis à rude épreuve. Le volume, dessiné par Chris Bachalo, adopte un graphisme qui rajeunit et adoucit les traits des deux femmes, là où Shawn McManus, lors de leur apparition initiale dans *The Sandman,* avait fait de Hazel une lesbienne *butch* stéréotypique et de Fox une femme d'apparence androgyne. *Time of Your life* montre donc l'homosexualité comme un mode de vie acceptable et même attractif, qui passe par le réalignement des personnages sur une féminité traditionnelle et, plus subtilement, sur une organisation familiale inspirée des structures patriarcales (Hazel reste à la maison et s'occupe de son fils tandis que Fox part en tournée)[139].

La bisexualité est également abordée explicitement au sein du corpus : dans *Hellblazer*, il est plusieurs fois fait mention de la bisexualité de John Constantine - par exemple dans *Hellblazer* #51, scénarisé par Garth Ennis, ou déjà de façon implicite dans le

[138] Le fait que les lesbiennes soient plus visibles que les gays au début dela période est lié d'une part à la plus grande stigmatisation sociale de l'homosexualité masculine, et d'autre part à l'attractivité que revêt la suggestion du lesbianisme pour une partie du lectorat masculin hétérosexuel.

[139] En ce sens, on pourrait dire que le traitement de Fox et Hazel dans *Death* est typique d'une tendance à l'intégration. Comme le souligne Edward H. Sewell : « Queer characters in mainstream comic strips are well integrated into heterosexual society in that they look and act "straight" before coming out as queer, and they lookand act in a manner appropriate to the dominant heterosexualculture after coming out. » (Sewell 253)

run de Jamie Delano, notamment *via* la suggestion récurrente que Ray Monde et Constantine auraient pu être amants. Constantine s'exclame « Now I know you're pulling my wire », ce à quoi Ray répond, amusé, « Oooh, it'd be nice but...» (*Hellblazer* #3 p. 5) Quelques numéros plus loin, Zed demande « Did you...? Were you and he...? » (#7 p. 8), ce à quoi Ray explique qu'il est strictement monogame, confirmant implicitement que Constantine aurait pu être intéressé. Cependant, ces allusions ne sont jamais développées explicitement. Au contraire, certains textes ultérieurs se montrent un peu plus directs : la romance entre Kathy et Lenny dans *Shade, The Changing Man* fait l'objet d'un traitement explicite, en parallèle à l'évolution de l'histoire d'amour entre Shade et Kathy. De même, Mazikeen, malgré son dévouement à Lucifer, prend pour maîtresse l'ancienne serveuse du Lux, Beatrice[140]. Dans les deux cas, les rapports lesbiens entre les différents personnages féminins servent de contrepoint au

On voit donc que la représentation de l'homosexualité et de la bisexualité dans ces titres est globalement positive, tout en étant relativement peu militante, reflétant le fait que Vertigo se destine à un lectorat majoritairement hétérosexuel et non à des cercles restreints qui attendraient davantage d'engagement.

Les choses changent en 1993 avec *Enigma,* l'une des mini-séries débutées au lancement de Vertigo, qui place pour la première fois l'homosexualité masculine au centre de son intrigue, avec le désir d'aborder le sujet de façon ouverte et positive. Peter Milligan explique ainsi avoir imaginé le personnage de Michael grâce au témoignage de son rédacteur, Art Young, qui venait lui-même d'annoncer son homosexualité au moment de la parution :

> I can honestly say that the book would not have been written, or at least it would not have been written in the same way, if anyone but Art had been the editor. Some of the personal details that Michael goes through, the first time he romantically kisses a man and how different that felt; Art has gone through similar experiences. Art also took me to some very interesting clubs in West Hollywood. (Dissanayake n.p.)

[140] Il est d'ailleurs cocasse que Mike Carey ait choisi pour ce personnage le prénom de l'amante de Dante, dont la *Divine Comédie* est souvent référencée dans *Lucifer*. En impliquant Beatrice dans une relation lesbienne, il lui rend son agentivité et la débarasse de l'idéalisation presque sacrée dont elle fait l'objet chez Dante.

Cette décision témoigne clairement de la volonté de développer un personnage authentique dans sa quête d'identité. De fait, *Enigma* revisite et complexifie la question du rapport entre le lectorat traditionnel de *comic books* et la mise en scène de l'homosexualité en combinant le récit de la découverte d'une identité sexuelle avec l'exploration des bases du genre super-héroïque. Au début du récit, Michael, le personnage principal, apprend que le héros éponyme du *comics* qu'il lisait assidument dans son enfance, The Enigma, est devenu réel. Sa fascination pour les aventures de The Enigma se mue rapidement en attirance sexuelle ; c'est le début pour Michael d'une quête identitaire qui le fait passer d'une hétérosexualité étouffante et normative à une homosexualité vécue comme une libération. Milligan met l'accent sur l'importance du processus d'acceptation de soi, au terme duquel Michael a la possibilité de retourner en arrière et choisit de conserver cette nouvelle vie. La culmination de la relation de Michael et The Enigma est marquée par la mise en scène explicite des deux hommes endormis, nus, après avoir fait l'amour pour la première fois (*Enigma* #7 p. 1). Ce passage est crucial car il aborde cette forme de sexualité sous l'angle du désir, à la fois celui du personnage (en insistant sur l'intensité des sentiments de Michael) et de la lectrice. Le narrateur remarque en effet « you should have seen it », jouant ainsi avec le désir de la lectrice qui, précisément, ne peut assister à la scène de sexe car celle-ci a été éludée.

Je postule également qu'il est possible de lire *Enigma* comme un exemple de texte « queer », qui déstabilise les normes de la représentation du corps et du désir hétérosexuel. Sur le plan visuel, par exemple, les codes de la féminité et de la masculinité stéréotypiques convergent dans the Enigma, dont la taille, la carrure et la mâchoire anguleuse semblent empruntées aux héros classiques, alors que ses longs cheveux, ses mains délicates et ses lèvres pulpeuses, particulièrement visibles sur les couvertures peintes par Duncan Fegredo, sont au contraire des attributs érotiques féminins. Dans *Enigma*, Milligan et Fegredo s'attachent à créer l'empathie pour le personnage de Michael, refusant ainsi la normalisation du corps et du désir.

Au cours du temps, cependant, le sexe et les transgressions qui y sont associées deviennent des ressorts comiques. Ainsi, dans *The Exterminators* #29 p. 14-15, le garde d'un hangar propose aux héroïnes déguisées en prostituées une série de pratiques sexuelles scatophiles ou émétophiles aux noms cocasses (mais authentiques) tels que « roman shower », « greek mud sausage », « guatemalan mudslide ». Cette utilisation comique de la

sexualité se manifeste tout particulièrement aux dépends des homosexuels. *Preacher* abonde d'éléments de cet ordre : les pratiques sexuelles sortant du cadre hétérosexuel traditionnel (qu'elles soient licites ou pas) sont d'ailleurs fréquemment employées dans la caractérisation de personnages négatifs ou opposés à Jesse pour signifier la cruauté et, le plus souvent, la perversion. Le personnage de T.C. est zoophile ; Herr Starr ne trouve du plaisir que dans un rôle de soumission, en étant pénétré par des femmes. Comme on l'a vu précédemment autour de la question de la violence, Ennis semble considérer la représentation de la sexualité sous deux modalités antagonistes : l'une, sérieuse, invite l'investissement émotionnel des lecteurs·trices – elle se manifeste essentiellement dans le développement de la relation hétérosexuelle entre Tulip et Jesse. L'autre modalité, qui englobe toutes les sexualités alternatives, est celle du grotesque qui vise à faire rire.

Mark Hill, dans un éclairant travail sur la masculinité, corrobore cette lecture de *Preacher*, qu'il met en regard de deux autres titres majeurs de Vertigo dans les années 2000, *Fables* et *Y, The Last Man,* pour montrer qu'eux aussi posent problème en termes de représentation :

> Homosexual pairings are not quite so damaging in *Fables* or *Y: the Last Man* [as they are in *Preacher*], although only because they receive very little attention. In over 10 years of publication and 100 issues, *Fables* has no incidents of a homosexual or bisexual pairing. [...] *Fables* is not sexually prurient, so it begs the question why it leaves out any relationship that is not heterosexual. (Hill 140)

Si Vertigo s'impose à ses débuts comme un label éditorial progressiste, favorable à la représentation des minorités sexuelles mais également relativement libéré en ce qui concerne le sexe en général, cette tendance s'infléchit ensuite dans la seconde partie de la période. Certains thèmes qui étaient auparavant traités sur un mode compassionnel et politique deviennent plutôt une source de comique ou de provocation, ce qui montre un certain désengagement du label vis-à-vis des problématiques de genre.

Queer / Trans politics

On a vu que l'intérêt pour les personnages homosexuels n'est pas propre à Vertigo sur la période qui nous occupe. En revanche, le label se distingue par la volonté de mettre

en scène des personnages transgenres ou queer[141], qui occupent souvent des positions relativement importantes au sein du récit. Le pionnier à cet égard est Grant Morrison avec le personnage hermaphrodite de Rebis dans *Doom Patrol*. Le mot « Rebis », dérivé de « Res Bina », chose double, est un terme emprunté à l'alchimie, où l'hermaphrodite symbolise l'union des contraires que poursuit l'œuvre alchimique. Je me pencherai plus loin sur l'importance de l'emploi de symboles alchimiques au sein du corpus. Pour l'heure, il suffira de dire que Rebis naît de la fusion entre Larry Trainor (Negative Man dans les itérations précédentes de *Doom Patrol*) et son médecin, la doctoresse Eleanor Poole. À cette fusion préside le Negative Spirit, précédemment associé au seul Larry Trainor. Rebis présente des caractéristiques physiques de l'un et l'autre sexe, suggérant ainsi la possibilité de dépasser l'opposition binaire entre l'un et l'autre.

L'autre cas proéminent au sein du travail de Morrison est celui de Lord Fanny dans *The Invisibles*, personnage identifié comme masculin à la naissance mais élevé comme une femme, dans une famille où des pouvoirs de sorcière se transmettent de mère en filles et dont Fanny hérite. Contrairement à la description de Rebis, qui est de toute façon une entité surnaturelle, celle de Fanny soulève la question de la position sociale des personnes trangenre. Le récit dramatise l'apparition d'un respect mutuel entre Fanny et Dane ; ce dernier, initialement arc-bouté dans une vision traditionnelle de la division entre les sexes (il refuse par exemple d'utiliser des pronoms féminins pour Fanny, contrairement à l'usage des autres Invisibles), révise progressivement son jugement. La lectrice, si tant est qu'elle partage les doutes initiaux de Dane, est invitée à faire de même par Morrison, qui présente Fanny comme un personnage touchant, drôle et plein de ressources. Malgré la persistance de stéréotypes potentiellement problématiques autour de Fanny, le travail de Morrison dans le contexte de son époque constitue néanmoins une avancée dans la visibilité des personnes transgenres.

On retrouve une situation analogue chez Gaiman à travers le traitement du personnage de Wanda, une femme transsexuelle aux prises avec l'intolérance de sa famille conservatrice (laquelle refuse d'accepter son identité même après sa mort accidentelle et insiste pour la faire enterrer sous son nom de baptême, Alvin). De façon intéressante, la magie est ici encore convoquée, cette fois comme métaphore d'une vision du monde

[141] J'emploie ce terme de façon inclusive, pour désigner toutes les personnes qui ne s'identifient pas à une masculinité ou une féminité typiques.

conservatrice : Wanda ne peut prendre part à un sortilège lié à la lune car celui-ci est réservé aux femmes et le corps dont elle est dotée ne correspond pas à une définition rigide du féminin. C'est l'occasion pour Gaiman de prendre parti pour une vision progressiste de l'identité sexuelle. Lorsque Wanda s'entend dire « Gender isn't something you can pick and choose as [...] far as gods are concerned », sa réponse résonne comme une morale pour l'épisode : « Well, that's something that gods can go and stuff up their sacred recta. I know what I am. » (*Sandman* #35 p. 19) Enfin, l'arc narratif durant lequel Shade se réincarne dans un corps de femme (*Shade* #27–#29) dramatise la possibilité d'une inadéquation entre le sexe physiologique et le genre que s'attribue une personne donnée.

Plus largement, les fictions britanniques de Vertigo font consensus autour de l'idée que la construction genrée est indépendante de l'anatomie et en particulier que l'esprit peut avoir un genre ; ainsi, certaines des personnalités de Crazy Jane sont masculines (*Doom Patrol* #26 p. 18). L'exemple extrême à cet égard est celui de « Danny the Street », personnage de *Doom Patrol* dont l'enveloppe physique est une rue, et qui est néanmoins perçu comme transsexuel (puisque ses magasins vendent des objets typiquement associés à la masculinité mais s'ornent de dentelles et de rideaux signifiant la féminité).

Le genre et la transsexualité font partie des thématiques associées aux auteurs britanniques mais qui se diffusent ensuite dans la pratique d'autres auteurs. Ainsi, lorsque l'écrivaine Rachel Pollach reprend *Doom Patrol*, elle souhaite prolonger le travail commencé par Morrison : « I wanted to write *Doom Patrol* in the first place because of what Grant Morrison was doing. » (Ninety-Nine n.p.) Cette continuation passe entre autres par la prolongation de l'approche progressiste de Morrison. L'arrivée de Rachel Pollack en tant que scénariste renforce le positionnement de *Doom Patrol* comme texte favorable à la représentation des personnes transsexuelles : Pollack introduit notamment le personnage de Kate Godwin, femme transsexuelle qui intègre rapidement l'équipe de Doom Patrol et se voit confrontée à l'incompréhension de certains de ses proches (voir notamment son altercation avec Cliff dans *Doom Patrol* #76 p. 19, lorsque celui-ci apprend que Kate est née de sexe masculin). C'est pour Pollack l'occasion de mettre en scène une réflexion sur l'identité et la relation au corps, qui vient éclairer et renforcer les problématiques déjà soulevées par Morrison.

On aura remarqué que la majorité des exemples que l'on vient d'aborder proviennent de textes datant de la première moitié des années quatre-vingt-dix. Comme pour la question de l'homosexualité, l'attention aux personnages transsexuels et queer se

dissout progressivement avec la fin de la première vague de titres. De fait, il semble que, sur ce point comme sur d'autres, un changement de point de vue majeur ait été opéré au sein du label, qui délaisse les problématiques liées aux contingences politiques et sociales pour se concentrer davantage sur la valeur intrinsèque de récits largement dégagés de leur contexte d'élaboration.

Pour autant, on ne peut pas dire que les préoccupations féministes aient intégralement disparu de Vertigo. On a déjà évoqué Brian K. Vaughan comme un héritier potentiel de l'école britannique telle qu'initiée par Alan Moore et Neil Gaiman : cela se vérifie en tous cas dans le développement qu'il propose autour de *Y, The Last Man*, série qui postule qu'à la suite d'une apocalypse, tous les mammifères de sexe masculin sont morts subitement, excepté le héros et son singe. Du fait même de ce scénario, la grande majorité des personnages sont des femmes, même si le héros reste un homme. *Y the Last Man* a une approche complexe de la question du genre et peut être lu *simultanément* comme queer et hétéronormé : c'est ce que montre la critique Lindsay Brown, qui préconise l'abandon pur et simple d'une logique oppositionnelle binaire au profit d'une grille d'analyse propre à rendre compte de dynamiques plus complexes (L. Brown par.1). Cette proposition, fort satisfaisante sur le plan analytique, suppose néanmoins que l'on abandonne la posture revendicative qui faisait auparavant la spécificité des textes de Vertigo, laquelle était inscrite dans une dynamique d'opposition reflétant les luttes politiques à l'œuvre dans le domaine social.

Cette tendance se poursuit dans *Saga*, du même auteur, où de nombreux personnages secondaires queer font office de contrepoint aux aventures du couple hétérosexuel principal. Chez Wildstorm, Warren Ellis introduit dans *Planetary* en 1998 les personnages d'Apollo et Midnighter, pastiches respectifs de Superman et Batman, qui forment un couple gay très conventionnel et ramènent la question du couple super-héroïque homoérotique sur le devant de la scène.

B. Fluidité de l'identité

J'ai examiné les textes du corpus à travers le prisme d'une attention portée aux discours du genre et de la sexualité. Ces considérations s'inscrivent en fait dans un discours plus large sur l'identité. Je vais montrer à présent la façon dont les textes Vertigo élaborent

une réflexion sur l'identité socio-corporelle individuelle et collective de ses personnages, tout en se constituant réflexivement en tant que label identifiable.

Contrairement à la compréhension spécifique du corps en tant qu'expression d'un genre, l'interrogation plus large sur les modalités de la corporéité semble ne pas quitter Vertigo sur l'ensemble de la période analysée. En effet, on touche dans cette dernière partie, à un thème qui s'émancipe de la question des contingences sociopolitiques pour toucher à des problématiques liées à la nature humaine.

Le corps comme enveloppe

Dans la tradition super-héroïque qui est l'un des fondements de la poétique de Vertigo, le corps est à la fois rigoureusement normé[142] (lorsqu'il signifie la puissance des héros et la beauté des héroïnes) et soumis à toutes les transformations – mutant, invisible, enflammé, élastique, etc. Le corps super-héroïque peut être le lieu d'une instabilité qui n'affecte pas nécessairement l'unicité de l'identité, et ce non seulement au niveau diégétique mais également sur le plan de la représentation : la tradition américaine du *comic book* de super-héros repose en effet sur la possibilité de confier le même personnage à différents dessinateurs, lesquels peuvent s'en emparer sous des modalités variées. Par convention, il y a donc permanence du personnage à travers ses différentes interprétations graphiques. Or, c'est précisément l'interrogation du lien entre le genre super-héroïque et la fragmentation de l'identité qui est au fondement de la poétique du corps chez Vertigo (Round « Fragmented Identity » 368).

En effet, on retrouve dans Vertigo l'idée récurrente que l'esprit, ou l'identité propre (*self*), peut s'accommoder de modifications corporelles majeures. Que les causes assignées à ces modifications soient d'ordre magique, technologique ou psychologique importe peu : à chaque fois, il s'agit d'interroger les conséquences de nouveaux rapports au corps.

Ceci m'amène à l'un des motifs les plus récurrents au sein du label : l'absence de correspondance stricte entre une personnalité psychique et un corps. Dès lors, ne pas avoir de corps ou en avoir un nombre illimité semble à peu près équivalent : dans *Swamp Thing*, la conscience d'Alec Holland habite une forme végétale qui n'est humanoïde que parce que

[142] Il s'agit d'une norme au sens littéral, puisque le dessin anatomique traditionnel en vigueur dans le genre super-héroïque se fonde sur des règles différentes de celles des humains « normaux » ; par exemple, le corps est comparativement plus grand, équivalent à huit fois la longueur de la tête pour un homme, alors que cette proportion est de sept seulement dans l'anatomie académique.

son esprit avait pris l'habitude d'un corps humain, et qui peut de fait endosser n'importe quelle forme. Assez rapidement, le personnage acquiert la possibilité de transférer son esprit d'une plante à une autre. Abby, la compagne d'Alec, exprime la confusion qui en résulte en analysant la relation entre le corps et l'identité : « I've always thought of your body as you, but now it's just something you dress up in occasionally » (*Swamp Thing* #41 p. 5)

La question implicite que pose ici Abby – où est situé le soi, si ce n'est dans le corps ? – est traitée avec une remarquable cohérence à travers l'ensemble des productions britanniques. Shade, le bien nommé « Changing Man », est un homme littéralement désincarné, qui voyage de corps en corps précisément parce que son enveloppe charnelle est restée sur sa planète d'origine, Meta, et y a été détruite – il s'entend d'ailleurs dire « you can never go back to the piece of material trash you call your true body » (*Shade* #16 p. 8). L'absence d'un ancrage corporel fixe fait de Shade un personnage polymorphe, changeant, tant sur le plan graphique que sur le plan psychologique.

De la même façon, le personnage de Cliff Steele dans *Doom Patrol* vit dans un corps de substitution : après un grave accident de voiture dont seul son cerveau a pu être sauvé, la conscience de Cliff est implantée dans un corps robotique. Sa détresse psychologique suite à cet événement est le thème central de *Doom Patrol* #19, le premier numéro du *run* de Morrison : « You know, they say that amputees feel phantom pain where their limbs used to be. Well, I'm a total amputee. I'm haunted by the ghost of my entire body! » (*Doom Patrol* #19 p. 12) D'ailleurs, Cliff rencontre Crazy Jane précisément parce que l'un comme l'autre sont victimes de lourds traumatismes psychologiques : ce qui les unit n'est pas leurs capacités surhumaines (bien que Jane soit porteuse du « Hero Gene » qui donne à chacune de ses personnalités une aptitude super-héroïque différente) mais au contraire leur handicap.

En effet, les problèmes de Jane et Cliff sont du même ordre : la dialectique entre le corps et l'esprit qui est au fondement de l'identité est déséquilibrée, dans un cas par l'absence de chair, dans l'autre par la présence d'une multitude de personnalités au sein d'un même corps. Le cas de Jane suggère d'ailleurs qu'il s'agirait moins de personnalités alternatives que d'*alter egos* ; L'une des identités de Jane, Driver 8, affirme ainsi « we're not personalities, we're persons » (*Doom Patrol* #20 p. 12). Le terme « personne » désigne normalement à la fois l'esprit et son enveloppe physique ; au contraire, dans le cas de Jane, l'esprit gouverne au corps, lequel est malléable et change d'aspect en fonction de la

personnalité présente à un instant donné. Ces changements sont parfois liés à un super-pouvoir (comme l'apparition de griffes lorsqu'elle devient Black Annis), sans que cela ne soit systématique : son *alter ego* nymphomane, Scarlet Harlot, change de couleur de cheveux, le blond dénotant dans ce cas précis la promiscuité sexuelle plus qu'une quelconque aptitude spécifique.

Dès lors, il devient possible de mettre en scène des « personnages » qui sont en fait davantage de purs concepts, dépourvus de corps au sens biologique du terme. L'attrait de *The Sandman* repose en grande partie sur l'impermanence des incarnations anthropomorphes qu'il met en scène : Dream, Death et les autres Endless ne sont pas des personnes à proprement parler. Ils sont plutôt des principes fondamentaux qui s'incarnent sous une forme intelligible pour leur interlocuteur. Il ne s'agit pas là de simples pouvoirs métamorphiques mais bien de l'intégration par les Endless de la subjectivité de celui ou celle qui les regarde : ainsi Dream est vu par la reine africaine Nada sous les traits d'un homme noir (*Sandman* #9 p. 16) et sous une forme semi-féline lorsqu'il apparaît à la déesse Bast (*Sandman* #46 p. 14) D'autres références à cet état de fait parsèment le récit, comme lorsque Dream, à la question « Are you always so pale? », répond « That depends on who's watching. » (*Sandman* #39 p. 21)

La facilité avec laquelle le corps se déforme permet donc de conclure à une valeur expressive de la corporéité : la chair exprime les états passagers de la psyché et non son ancrage permanent. On pourrait parler, avec Tisseron, d'une « tératologie physionomique ou fonctionnelle » qui permet que « les membres, voire les corps [soient] réarticulés en fonction des besoins du scénariste» (146). Dans le contexte de son ouvrage, Tisseron songe évidemment à la tradition graphique propre à la bande dessinée franco-belge d'aventure et d'humour, friande de déformations comiques. Néanmoins, l'idée d'une « tératologie », étymologiquement liée à la monstruosité, me semble tout à

Figure 38 : Herr Starr – *Preacher* #61 p. 5

fait appropriée pour nommer ce qui se joue au sein du corpus Vertigo. Dans *Preacher*, par exemple, l'antagoniste Herr Starr subit une succession de mutilations au cours de divers accidents (il perd son œil, Jesse lui trace une cicatrice au sommet du crâne, lui arrache l'oreille, il se fait couper la jambe par des cannibales, etc.) : la déformation progressive et grotesque de son corps fait écho à la monstruosité de sa personnalité, *via* un processus d'inscription charnelle de sa psychologie.

Les séries Vertigo hébergent nombre de monstres chimériques, composés de toutes pièces par la science ou la magie, à la façon de la Créature de Frankenstein (qui apparaît d'ailleurs elle-même dans *The Unwritten*). On en trouve des occurrences dans *Animal Man* #1 p. 23, où tous les singes du laboratoire qu'infiltre Buddy Baker sont fusionnés en un seul, mais aussi dans *Hellblazer* #6 p. 13, où une fusion analogue se produit (cette fois avec un groupe de néonazis...), ou encore dans *The Invisibles* vol. 2 #4 p. 11, où un complexe militaire dissimule des expériences d'hybridation entre humains et animaux, déstabilisant un peu plus l'équation qui à un corps attribue une conscience unique.

Figure 39 : « Tératologie fonctionnelle » - *Shade* #25 p. 5

Cependant, la « tératologie fonctionnelle » dont parle Tisseron est avant tout une variabilité expressive : elle est remarquablement visible dans des séries comme *Shade, The Changing Man*, où l'apparence des personnages ne cesse de changer, soit sous l'effet de la Folie qui se manifeste selon des modalités graphiques de profusion et de métamorphose, soit en raison des émotions fortes ressenties par ces derniers. Par exemple, une expression récurrente de l'effroi ou du traumatisme, indépendamment du dessinateur, consiste à montrer les mâchoires de Shade qui se déboîtent, figées en un cri grotesque. En raison de l'instabilité corporelle récurrente du personnage, il est difficile de déterminer si cette déformation est effective au sein de la diégèse ou s'il s'agit d'une hyperbole graphique appartenant à la narration plutôt qu'au récit.

Il est, de plus, particulièrement intéressant de voir que Tisseron parle des « besoins du scénariste », comme si la division corps/esprit reproduisait la division des tâches entre l'écriture du script et la mise en images. Ce problème rejoint celui du statut de l'artiste au sein d'un corpus Vertigo majoritairement dominé par des scénaristes stars. Les

changements fréquents de dessinateurs dans *The Sandman*, par exemple, viennent reforcer l'instabilité de l'apparence du personnage principal, Dream, qui précisément ne s'incarne qu'à travers une subjectivité, puisqu'il prend l'apparence que son observateur·trice s'attend à lui voir. En d'autres termes, la succession d'incarnations graphiques parfois très diverses du personnage renforce la thématique de la plasticité du corps.

On remarque que cet intérêt pour la corporéité se poursuit dans les publications les plus récentes : les technologies de modification du corps mises en scène dans *Transmetropolitan* permettent d'interpeller la lectrice sur les fondements moraux de la relation au corps. Ainsi Shannon, l'assistante de Spider, apprend-elle que son ex-petit ami Xiang a prévu de se faire « télécharger » - c'est-à-dire que les informations qui composent son esprit vont être transférées dans un nuage de nanomachines permettant d'interagir avec le monde extérieur (*Transmetropolitan* #7). Cette vision du corps comme une enveloppe dont on peut se débarrasser et de l'esprit comme un système d'informations coïncide avec le mode de pensée transhumaniste tel que décrit par Scott Jeffery. Dans son étude des corps post-humains dans la bande dessinée, Jeffery définit en effet le transhumanisme comme un mouvement visant à l'usage de la science et de la technologie pour améliorer le corps humain, voire pour s'en abstraire totalement – il évoque « the fixation of some Transhumanists on bodiless minds existing in virtual realities » (Jeffery 19). Dans le cas de Xiang, le téléchargement est nettement présenté comme une expérience positive, qui permet de quitter un corps vécu comme une prison (« get me out of here », *Transmetropolitan* #7 p. 17) ou en tous cas comme une charge inutile (« We have no physical needs. All we have to do is amuse ourselves. Being regular humans can get in the way of that. » *Transmetropolitan* #7 p. 16) Shannon est la seule personne qui exprime son opposition à la pratique, en raison de son attachement à Xiang. Cet épisode entre par ailleurs en résonance avec de nombreux autres passages de *Transmetropolitan* qui présentent la possibilité d'habiter temporairement d'autres corps (pratique nommée « temping » dans le récit, voir p. 302) comme autant d'avantages procurés par la biotechnologie.

À cet égard, le travail de Warren Ellis dans *Transmetropolitan* peut se lire comme une relecture posthumaniste des interrogations philosophiques déjà soulevées par une série comme *Doom Patrol* ; la série met en question les modalités d'existence de l'humain dans une ère saturée de technologie et souligne les possibilités nouvelles de l'impermanence. Si, comme on l'a établi plus haut, Vertigo souligne l'importance de l'identité, il suggère

néanmoins que cette identité est à prendre comme un processus, un objet sans cesse en construction auquel fait écho la mutabilité des corps.

D'une expression symbolique de l'identité : le masque dans Vertigo

J'ai montré que les différents problèmes politiques et sociaux mis en exergue dans le corpus Vertigo sont en dernière instance liés à la question de l'identité individuelle ou collective : nationalité, origine sociale, communauté ethnique, identité de genre sont autant de thèmes abordés au travers d'un discours qui repose dans une très large mesure sur des stratégies d'interrogation de ce qu'est la bande dessinée, c'est-à-dire sur l'identité du média lui-même. Je souhaite à présent conclure cette troisième partie en montrant comment un motif spécifique, celui du masque, se donne à voir de façon récurrente à travers le corpus comme figure de l'identité et de ses frontières.

La perception de l'identité à travers l'image du masque propose une littéralisation visuelle d'un concept autrement abstrait ; elle repose sur une série de substitutions métonymiques – le corps pour l'identité, le visage pour le corps, et le masque pour le visage. Le fait d'évoquer le visage pour exprimer l'identité a d'ailleurs une conséquence intéressante dans *Doom Patrol* où, comme le remarque Singer (75), les antagonistes qui incarnent l'autorité d'un système coercitif et cherchent donc à nier l'individualité sont précisément dépourvus de visage ; the Candlemaker est coiffé d'une flamme, Shadowy Mr. Evans affublé d'un périscope et Red Jack doté d'un masque qui ne dissimule pas l'absence de sa tête.

Par conséquent, le masque en tant qu'objet évoque le corps in *absentia* : il évoque le visage tout en le dissimulant. Il brouille les contours entre le soi et l'autre puisqu'il permet d'endosser une identité autre que la sienne propre. Le réseau métaphorique du masque est exploité selon des modalités spécifiques : il exprime *visuellement* l'identité, c'est-à-dire qu'il réifie cette notion abstraite *via* un artefact qui s'adresse à la vue, sens majoritairement stimulé au cours de la lecture de bande dessinée. De plus, Caillois rappelle qu'il est un « objet sacré universellement répandu » (Caillois 96) et cette proximité au sacré le rend apte à véhiculer un questionnement métaphysique sur le soi.

Le masque renvoie aussi à la dimension fictive du récit dans la mesure où il rappelle l'artefact théâtral qui s'appelle en latin *persona*, le terme dont dérive « personnage ». Dans le cadre spécifique de la bande dessinée, le masque est également lié,

comme la cape, à la notion d'identité secrète (bien que tous les super-héros n'en portent pas). Dans *The Invisibles*, King Mob fait une remarque métanarrative à ce sujet : lorsque Robin annonce « I decided I needed a better mask », il répond « It's a good idea. One thing I learned from reading comics is the value of at least one secret identity. » (*Invisibles* vol. 2 #18 p. 11)

En évoquant l'univers du théâtre, le masque met en avant la dimension performative de l'identité (au sens anglais de *performance* comme jeu théâtral) : elle est moins un état fixe qu'un processus. J'emprunte cette définition de l'identité comme performance à Judith Butler qui l'emploie spécifiquement dans le cadre des identités de genre. Dans *Gender Trouble*, la performance ne doit pas s'entendre comme un acte délibéré de la part de l'individu mais plutôt comme un ensemble de comportements qui le définissent malgré lui :

> In other words, acts, gestures, and desire produce the effect of an internal core or substance, but produce this on the surface of the body, through the play of signifying absences that suggest, but never reveal, the organizing principle of identity as a cause. Such acts, gestures, enactments, generally construed, are performative in the sense that the essence or identity that they otherwise purport to express are fabrications manufactured and sustained through corporeal signs and other discursive means. That the gendered body is performative suggests that it has no ontological status apart from the various acts which constitute its reality. (Butler 110)

Ce refus d'une identité essentialiste a largement été développé chez Vertigo au sujet du genre, notamment dans des textes comme *The Sandman* qui célèbrent l'impermanence ; dans leur article « The Sand/wo/man », Booth et Brisbin suggèrent même que le texte de Gaiman peut être lu commune une illustration ou glose des thèses formulées par Butler. De façon cruciale, c'est l'identité tout entière qui est conçue comme une performance, et non pas uniquement le genre : les textes de Vertigo affirment la possibilité de manipuler, par l'action et par l'imagination, la

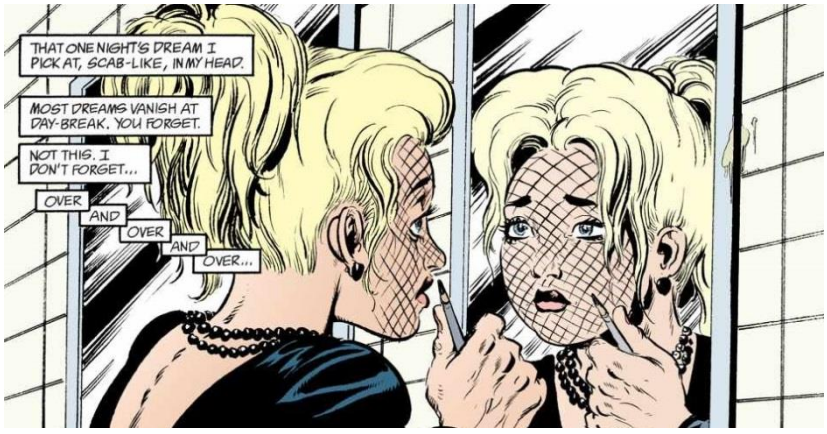


Figure 40 : le voile de Barbie - *Sandman* #37 p. 8

construction de l'identité. En d'autres termes, le label réévalue la notion de performance ; alors que chez Butler il s'agit d'un processus indépendant de la volonté de la personne ainsi définie, dans Vertigo la performance est une action délibérée, une forme de création qui envisage le soi comme un auteur.

Le masque, lui-même un artefact créé par la main humaine, revêt donc une dimension métatextuelle au sein des fictions de Vertigo : il se donne à voir comme une surface sur laquelle il est possible d'écrire, comme sur une feuille de papier. Par exemple, Barbie dans *The Sandman* ou Robin dans *The Invisibles* utilisent le maquillage comme un masque pour y inscrire leur identité par la graphiation : toutes deux dessinent (sur) leur visage. Barbie notamment se dessine un voile de deuil, geste métagraphique qui place le personnage en position de dessinatrice et rétablit donc son agentivité performative.

Un passage de *The Invisibles* en particulier dramatise l'usage du masque : il s'agit du moment où, dans l'arc narratif *Black Science 2*, Robin déjoue les attaques psychiques dont elle est la cible de la part de Quimper. Symboliquement, elle endosse le masque de son ennemi, ce qui va permettre de mettre en place une riposte. Voilà le dialogue qui suit :

> ROBIN: What d'you think?
> FANNY: Uncanny, darling. (*Invisibles* vol. 2 #18 p. 11)

La réponse de Fanny est à double sens : elle veut dire, d'abord, que la ressemblance est troublante. Cependant, il est difficile de passer à côté de la référence freudienne à la notion d'*Unheimlich*, canoniquement traduite par « uncanny » en anglais. Freud définit l'Unheimlich, ou « inquiétante étrangeté », comme la sensation qui s'empare de nous lorsque, dans la vie courante ou au cours d'une lecture, quelque chose (un événement, un objet, un motif qui se répète) nous interpelle, nous gêne, suscitant en nous une forme de crainte superstitieuse. Il donne l'exemple d'une poupée (Freud, *Inquiétante*

Figure 41 : Unheimlich – *The Invisibles* vol. 2 #18 p. 11

étrangeté 224) dont on se demande soudain si elle ne serait pas vivante. Pour Freud, cette réaction est liée à l'animisme primitif, une phase de développement psychique normale chez l'homme, qui est dépassée à l'âge adulte mais qui peut néanmoins être réactivée par la confrontation avec le *Unheimlich*, qui semble alors étrangement familier (Freud, *Inquiétante étrangeté* 245) : il y a hésitation entre les catégories du vivant et de l'inerte, du connu et de l'inconnu.

Ce qui est en jeu, c'est donc le franchissement des limites du moi – la gémellité et les variations sur le double étant aussi des motifs fréquents d'*Unheimlich.* Certains usages du masque jouent sur la dimension dérangeante de la dualité, comme le demi-masque du démon Mazikeen (dans *The Sandman* puis dans *Lucifer*), sous lequel le personnage dissimule la moitié gauche de son visage qui est décomposée et mangée par les vers, en contraste flagrant avec la beauté de la partie droite. Un effet similaire est à l'œuvre dans *Transmetropolitan* avec le visage de Fred Christ, personnage « transient » dont la moitié droite du visage a été modifiée suite à l'introduction dans son corps d'ADN extraterrestre (et qui est sans doute aussi une parodie du personnage de Two-Face, antagoniste bien connu de l'univers de Batman).

Comme de rigueur dans une tradition marquée par le genre super-héroïque, les masques dans Vertigo peuvent signaler une identité secrète ou une fonction particulière qu'endosse le personnage. Dans ce cas, l'artefact a vocation à signifier que la responsabilité prend le pas sur l'empathie ; la dimension inquiétante du masque ne repose plus sur la dualité de l'identité mais sur l'alternance entre empathie et inhumanité. Les deux exemples privilégiés dans le corpus sont Dream dans *The Sandman* et King Mob dans *The Invisibles.* Dans le premier cas, le masque ou heaume de Dream est l'un de ses attributs de pouvoir, avec son rubis et sa bourse de sable. Pour ce qui est de King Mob, le masque a une fonction plus obscure : l'enjeu n'est manifestement pas de protéger son visage, puisque le personnage se bat de toutes façons torse nu. Davantage, il s'agit d'affirmer l'installation de King Mob dans une fonction, celle du tueur sans merci. Le personnage est, dès le début du récit, présenté comme un assassin efficace et placé du côté des « gentils » opposés à des antagonistes. Cependant, cette posture héroïque, renforcée aussi par le traitement graphique du personnage, s'effondre peu à peu lorsque King Mob prend conscience de l'immoralité de ses actes - « I'm on kill overload. » (*Invisibles vol. 2* #4 p. 13)

Le masque comme symbole d'un rôle auquel on se conforme fonctionne également dans le cas de Morpheus, personnage dont le destin repose sur un tiraillement entre le désir d'accomplir un devoir (celui de gardien des rêves) et la conscience de la cruauté que celui-ci suppose parfois, notamment envers les humains. Le casque de Morpheus change d'apparence selon les dessinateurs mais conserve une allure menaçante (chez Dringenberg, il évoque assez nettement les dessins de H.R. Giger, popularisés par le design de l'Alien dans le film du même nom[143] ; tandis que chez Kelly Jones, il a l'apparence d'une colonne vertébrale). L'idée que le casque (la fonction) masque les sentiments humains résonne fortement avec le dilemme à l'œuvre dans le texte de Gaiman, où Dream réalise l'incompatibilité entre sa fonction de maître des rêves et l'empathie qu'il a peu à peu développée vis-à-vis des humains.

Dans *La Voie des masques*, Levi-Strauss insiste aussi sur la présence récurrente du masque dans les rituels religieux et les récits mythologiques parmi les peuples indigènes : il y aurait donc une forme d'affinité entre le masque et les structures profondes de l'imaginaire. Levi-Strauss affirme en effet qu'à « chaque type de masques se rattachent des mythes qui ont pour objet d'expliquer leur origine légendaire ou surnaturelle et de fonder leur rôle dans le rituel, l'économie, la société. » (Lévi-Strauss 19)

Le lien entre le masque et l'accomplissement de rituels mystérieux ou « primitifs » est également exploité dans Vertigo pour renforcer un dispositif horrifique. Dans *The Invisibles*, l'un des premiers opposants du groupe est le tueur Orlando, qui arrache les visages de ses victimes pour les revêtir. Cette pratique rappelle d'anciens rituels religieux aztèques, au cours desquels les victimes de sacrifices humains étaient écorchées afin que le prêtre s'habille de leur peau. Le personnage de Fanny dans *The Invisibles* étant brésilienne et liée à la civilisation aztèque, il est probable que Morrison avait connaissance de ce rite religieux en créant Orlando.

Cependant, le masque n'est pas seulement un motif religieux, c'est également un élément fondamental de la culture populaire qui en découle, auquel Bakhtine a consacré un long développement :

> Le motif du masque [est] le plus complexe, le plus chargé de la culture populaire. Le masque traduit la joie des alternances et des réincarnations, la joyeuse relativité, la joyeuse négation de

[143] *Alien, le huitième passager*, réalisé par Ridley Scott et sorti en 1979.

> l'identité et du sens unique, la négation de la coïncidence stupide avec soi-même : le masque est l'expression des transferts, des métamorphoses, des violations des frontières naturelles, de la ridiculisation, des sobriquets ; le masque incarne le principe de jeu de la vie, on trouve à sa base le rapport mutuel de la réalité et de l'image tout à fait particulier, et qui caractérise les formes les plus anciennes de rites et de spectacles. (Bakhtine, *Rabelais* 49)

Dans *Hellblazer* #25[144], cette valeur carnavalesque du masque est poussée à son paroxysme : le défilé costumé qui s'organise dans la ville de Thursdyke joue le rôle d'exutoire pour des habitants en perte de repères. Le carnaval est présenté à la fois comme un rituel ancien, « a bit of the old pagan stuff » (#25 p. 6) opéré par les laissé·e·s-pour-compte de la modernité, et comme une pratique de cohésion sociale qui permet au peuple de purger ses passions violentes ou négatives. La seule différence avec le carnaval bakhtinien est que dans *Hellblazer*, l'événement tourne au cauchemar. Le masque devient la garantie d'agir sous couvert d'anonymat et permet un déchaînement de violence. (*Hellblazer* #26 p. 11)

C'est là un second mode de traitement du masque, comme accessoire lié à une forme de primitivité et de violence, imprégné d'une dimension mythique qui laisse libre cours à la violence et à l'inhumanité. On le retrouve encore dans *Shade* #51, où Milligan donne à voir une scène située dans un passé lointain, au cours de laquelle des individus affublés de masques perpètrent une série de meurtres sanglants.

Enfin, le masque suggère que le soi et l'Autre sont réconciliables ; dans *The Invisibles*, le maquillage de Ragged Robin est aussi porté par certains personnages antagonistes (notamment dans *Invisibles* vol.1 #7, chez les personnages adaptés du Marquis de Sade). Cette utilisation du masque fait écho au message central de la série qui affirme la nécessité de transcender les logiques d'opposition binaire. Dans *The Invisibles*, l'affrontement politique entre oppresseurs (à la visée normalisante) et opprimés (qui entrent en résistance contre cette oppression) finit par s'effacer devant l'affirmation que les uns et les autres font finalement partie d'un tout qui les englobe et les dépasse. Du point de vue performatif, Morrison ne cherche pas à déclencher une révolution mais à susciter une prise de conscience. Chez Morrison, cette résolution des tensions prend la forme d'une vision mystique et positiviste du monde qui lui est particulière. Cependant, il formule également cette résolution en termes métafictionnels, au sujet d'un spectacle de

[144] C'est l'un des deux épisodes de *Hellblazer* scénarisé par Morrison à l'intérieur du run de Delano.

marionnettes indiennes où le conteur (le *dalang*) met en scène une opposition factice : « His skill makes us believe that we see a war between two great enemies. But there is no war. There is only the dalang. » (*Invisibles* #5 p. 1) Sous cette forme, le projet de Morrison se rapproche nettement du message véhiculé par une majorité de séries Vertigo, qui est que les identités sont malléables par le langage et l'imagination.

Dans cette troisième partie, j'ai montré dans quelle mesure les convictions politiques et sociales des auteurs de l'Invasion se reflètent dans les textes du corpus, où la fluidité de l'identité individuelle fonde des modes de résistance et de subversion de l'autorité par lesquels les individus peuvent se réinventer. Dès lors, il devient nécessaire de considérer également les enjeux poétiques d'une telle conception ; en effet, si l'identité et les rapports de force sont le fruit de l'agentivité humaine, alors les auteurs de l'Invasion disent aussi quelque chose sur l'acte créatif qui est au fondement de l'écriture, du dessin et de la fabulation. Il sera donc question, dans la dernière partie de cette étude, de la façon dont Vertigo aborde la question de la fiction et de son rapport à la réalité.

Quatrième partie :
Résolution artistique et poétique

I. Récit religieux, récit mythique

« That's not real scripture,
it's a line from fucking Pulp Fiction! »

Y the last Man #25 p. 15

Dans le précédent chapitre, j'ai cherché à identifier une identité politique de Vertigo, c'est-à-dire une inscription idéologique dans une période et un espace donnés. J'ai montré que nombre des choix stylistiques et thématiques effectués par les auteurs véhiculent une vision du monde largement progressiste, ou en tous cas libertaire, qui fait la part belle à l'exploration des espaces marginaux de la société et de l'État mais aussi d'espaces symboliques où se joue une politique de l'identité, liée entre autres au genre, à la sexualité ou à l'ethnie. J'ai montré que cet intérêt pour la question identitaire en tant que fonction extrinsèque du récit (militer en faveur de l'égalité) se double d'une problématisation intrinsèque : en d'autres termes, l'identité dans Vertigo est une poétique autant qu'une politique.

Dans cette quatrième partie, je me propose d'accorder une attention particulière à ces fonctions poétiques intrinsèques, c'est-à-dire tournées vers le texte comme fin. Il s'agira de mettre en lumière les traits caractéristiques de l'« école britannique » du *comic book* dont j'ai délimité les acteurs et le contexte. Il convient, au seuil de cette analyse, de rappeler que cette finalité intrinsèque de la question identitaire participe à la production d'un discours auto-analytique pour le label. Si l'on en croit l'analyse de Christophe Dony, ce discours porte sur la légitimité culturelle de Vertigo, tout en proposant une réévaluation de la tradition médiatique dans laquelle le label s'inscrit. Dony s'intéresse en particulier à la valeur programmatique des processus de reprise postmodernes : il estime que ceux-ci, en interrogeant l'histoire du média et de son industrie culturelle, permettent au label de fonder son identité sur la construction d'une forme de « commémoration » critique (Dony, « Rewriting Ethos » par. 3). En d'autres termes, en réécrivant l'histoire de l'industrie (via l'allusion intertextuelle, le *revamp*, etc.), Vertigo interroge le discours dominant qui est à l'œuvre. Cette proposition, formulée par Dony au sujet du label tout entier, est applicable sans réserve au corpus britannique de cette étude : l'utilisation de structures spéculaires invite à lire les textes, pris dans leur globalité, comme un moment charnière de l'histoire de la bande dessinée. Par « structures spéculaires », je désigne non seulement les procédés de

réflexivité traditionnels dont fait usage la littérature mais aussi les manifestations graphiques du reflet ou du miroir, implicitement opposées au paradigme de la page : alors que la page offre au regard des objets *autres*, le miroir donne à voir le soi. Par l'insistance sur la vision, la bande dessinée matérialise la possibilité d'un récit *réflexif*, c'est-à-dire qui se réfléchit lui-même et qui réfléchit sur lui-même.

Il me semble en effet que la poétique de la matérialité du média constitue le point aveugle de l'analyse de Dony (centrée sur une inscription dans un champ de production) autant que dans celle de Round (qui repose sur l'analyse de modes de légitimation). L'une des valeurs centrales du travail que livrent les auteurs de l'Invasion, particulièrement visible si l'on considère leur œuvre comme un corpus cohérent, est l'affirmation du pouvoir de la fiction graphique. Cette frange de Vertigo est fondée sur l'idée que le narré est à armes égales avec le réel et que, loin de constituer un vague échappatoire, l'acte narratif peut dans une certaine mesure résorber les tensions politiques et sociales qui donnaient son titre à mon troisième chapitre.

Je m'empresse de préciser que cette « croyance » n'est pas nécessairement à prendre au sens littéral - même si certains auteurs du corpus, en l'occurrence Grant Morrison à partir des années 2000, professent une vision du monde dans laquelle les fictions sont réellement dotées d'un pouvoir magique et qu'elles peuvent influencer les personnes qui les lisent. La plupart du temps, la puissance de la fiction est une hypothèse ; on fait « comme si » elle existait. La puissance de la fiction est elle-même une fiction ; de là, peut-être, le « vertige » (Vertigo) qui s'y exprime : vertige d'une expérience de pensée dans laquelle la notion de réalité devient indéfendable.

En s'attardant sur la notion de vertige, on songe à ce qu'écrit Caillois sur les formes du jeu : dans sa taxinomie, en effet, les jeux apparentés au vertige (qu'il nomme « ilinx ») sont ceux qui, comme le grand huit, provoquent une sensation physique de perte de contrôle. Caillois suggère également que l'on puisse trouver à l'ilinx une dimension morale. Précisément, Il remarque que ce vertige moral est atteint dans les rituels religieux païens où le simulacre (notamment *via* l'usage de masques) mène à une réévaluation du monde qui s'envisage comme un vertige : « dans le détail, les croyances varient sans doute à l'infini. On les constate innombrables, inimaginables. Presque toutes, cependant, à des degrés divers, présentent la même complicité étonnante du simulacre et du vertige, l'un conduisant à l'autre. » (Caillois 139)

Caillois s'empresse de préciser que l'on sort là du domaine du jeu, et que des phénomènes comme le shamanisme finissent par être pris « au sérieux », c'est-à-dire que l'humain perd de vue l'aspect fictionnel de la performance. J'émets l'hypothèse que la narration (*storytelling*) telle qu'elle se développe au sein de Vertigo est précisément une version ludique[145] de ces phénomènes mythiques. La lectrice sait qu'elle est face à une fiction ; mais elle fait « comme si » cette fiction était vérité. La possibilité de considérer la fiction comme un phénomène ludique n'est pas propre à cette étude : elle a notamment été examinée par Schaeffer dans *Pourquoi la Fiction* ? Dans son ouvrage, ce dernier emploie le terme de « feintise ludique », expliquant : « Je suis convaincu qu'on ne peut pas comprendre ce qu'est la fiction si on ne part pas des mécanismes fondamentaux du "faire-comme-si" – de la feintise ludique – et de la simulation imaginative dont la genèse s'observe dans la petite enfance. » (J.-M. Schaeffer 11)

Schaeffer insiste (p. 18) sur l'artificialité de l'opposition entre « grand art » et « jeux futiles » ; c'est-à-dire que la feintise est inséparable de toute fiction. Précisément, le corpus Vertigo se distingue par une compréhension particulièrement fine de la dimension ludique qui sous-tend la fiction, et cette compréhension est liée au statut subalterne du média : la bande dessinée est historiquement une forme ludique, humoristique, distrayante. Les auteurs qui la pratiquent au sein de Vertigo, et ce même lorsqu'ils ont pour leur média de vastes ambitions, restent attachés à son statut subalterne (voir supra). En d'autres termes, les auteurs de Vertigo sont particulièrement conscients de l'aspect ludique qui sous-tend leur travail : « do it because it's fun », conseille Gaiman aux aspirants scénaristes (Salisbury 109).

Qui dit « ludique » ne dit pas « futile » : au contraire, comme le souligne Linda Hutcheon, l'une des caractéristiques de la production culturelle à l'ère postmoderne est sa capacité paradoxale à donner au jeu une valeur programmatique : « to include irony and play is never necessarily to exclude seriousness and purpose in postmodernist art. To misunderstand this is to misunderstand the nature of much contemporary aesthetic production – even if it does make for neater theorizing. » (Hutcheon, *Poetics of Postmodernism* 27) Dans le cadre de Vertigo, en particulier, les processus d'ironie et de parodie qu'analyse Hutcheon apparaissent clairement comme une façon de

[145] La question du jeu est celle sur laquelle s'achève le travail de Camus sur Neil Gaiman ; ce passage pourra donc être lu comme une continuation des propositions faites par ce dernier.

« décrédibiliser les prétentions universalisantes de l'art "sérieux" » [« contesting the universalizing pretensions of "serious art" »] (Hutcheon, *Poetics of Postmodernism* 29), tout en affirmant la vocation ludique de la bande dessinée.

En lieu et place de « grands récits » comme celui de l'opposition entre grand art et art populaire, Vertigo propose un paradigme ludique. Le projet véhiculé par le corpus consiste à proposer à son lectorat de faire « comme si » la fiction et la réalité ne faisaient qu'un. Afin d'expliciter mon propos, je vais dans cette dernière partie me concentrer sur la mise en scène du pouvoir de la fiction : en effet, celle-ci se voit investie d'une fonction numineuse, marque d'une puissance particulière.

A. Blasphèmes et parodies

Je commencerai par examiner le traitement de la religion et du mythe au sein du corpus. Dans ce cas précis, le discours social cède le pas à une appréhension poétique de la question : plutôt que de traiter des problèmes effectivement liés à la religion dans l'aire anglophone à la fin du XXème siècle (et bien que cette dimension ne soit pas totalement absente, loin s'en faut), les auteurs privilégient l'exploration de la religion comme discours mythique, c'est-à-dire comme ayant une valeur littéraire et psychologique majeure. La dimension blasphématoire de leur discours peut elle-même être considérée comme l'expression d'une identité nationale, en contradiction avec l'importance que revêt à l'heure actuelle le fait religieux aus États-Unis. Conformément à leur vision du monde libertaire aux tendances anarchistes, les auteurs du corpus condamnent largement la religion ; néanmoins, celle-ci joue également un rôle central en ce qu'elle rend tangible la capacité fictionnelle de l'humain.

Je m'explique : si l'on prend en compte uniquement les références aux dogmes judéo-chrétiens ou à l'Église sous sa forme institutionnelle, il est clair que l'irrévérence domine, particulièrement dans des titres comme *Preacher* ou *Lucifer* ; j'en examinerai le fonctionnement dans un premier temps et montrerai qu'elle constitue bien une forme de refus du religieux dans la société civile. Cependant, dès lors que l'on envisage la religion dans une acception plus lâche, comme mythologie ou comme pratique individuelle, alors il devient possible de discerner au sein du corpus une véritable fascination pour la croyance, dans la mesure où celle-ci se fonde sur la capacité humaine à imaginer et peut à ce titre être vue comme une métaphore de toute fiction.

C'est là l'ambivalence constitutive sur laquelle repose Vertigo : alors même que le label se structure autour d'un rejet de la religion comme « grand récit » unifié, naturalisé et susceptible de gouverner les consciences, on trouve en parallèle une célébration de l'imaginaire individuel et de sa capacité à créer des fictions qui structurent la réalité. Cette situation est identifiée par Cetiner-Okthem comme symptomatique d'une culture postmoderne sécularisée qui se tourne vers la fiction comme d'autres vers la religion : « as the postmodern world we live in is stripped of meaning and as the surge of the fantastic provides spiritual compensation, it is possible to view fantasy as the new religion of our current culture. » (Cetiner-Oktem n.p.)

Il est vrai également que les modalités de traitement du récit religieux ou mythique varient grandement d'un auteur à l'autre. Entre fascination et rejet, chaque scénariste se positionne le long d'un continuum que je vais étudier à présent.

L'iconoclasme

Je commencerai par m'intéresser spécifiquement au traitement de la religion chrétienne. En surface, de nombreuses séries peuvent être considérées comme des attaques nettes à l'encontre de la foi religieuse institutionnelle et de ses symboles. Dans *Preacher*, le personnage du « Allfather » d'Aronique, explicitement conçu pour évoquer un équivalent du Pape, est une figure monstrueuse fondée sur l'excès tant moral (dans sa cruauté et son manque de considération) que physique (à cause de son obésité morbide, de sa boulimie et de ses vomissements). De même, l'enfant censé descendre en ligne directe du Christ se révèle être un idiot consanguin incapable de parler et qui évoque davantage le singe que l'humain. La condamnation morale de la religion est exprimée graphiquement par des dessins propres à inspirer le dégoût et la nausée.

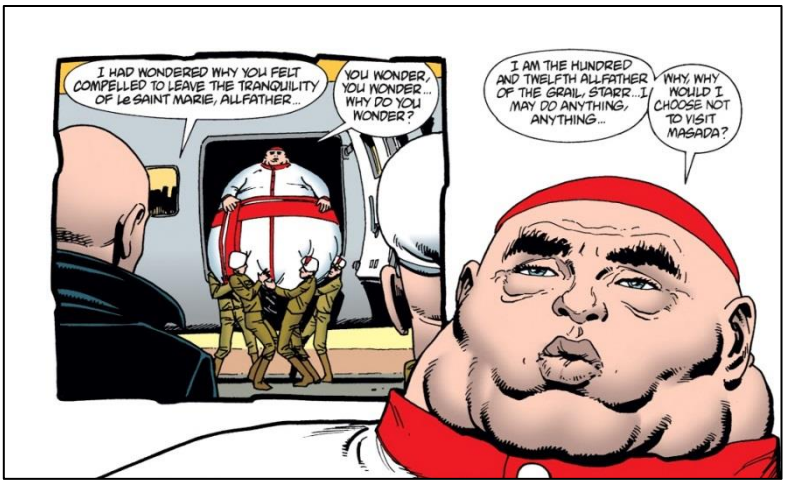


Figure 42 : The Allfather D'Aronique - *Preacher* #21 p. 5

Au-delà de la chrétienté, la notion même de culte collectif fait l'objet d'une méfiance certaine ; dans *Transmetropolitan*, l'épisode 6,

« God Riding Shotgun », consiste en une foire aux religions qui rassemble toutes sortes de cultes récemment établis : « Church of Zeus», « Church of [Kurt] Cobain », « Church of the love of cancer » (*Transmetropolitan* #6 pp. 14-15). Chacune de ces religions dispose de stands attribués, ce qui renforce la dimension mercantile d'un événement qui, à toutes fins utiles, n'est autre qu'un salon du spirituel. Comme dans le cas de la convention des tueurs en série (*Sandman* #14, voir p. 313), la juxtaposition de modes de sociabilités typiques de la pop culture avec des thématiques qui lui sont étrangères crée un effet de dissonance métatextuelle, qui attire l'attention sur la nature médiatique du récit.

Dans ce passage de *Transmetropolitan*, la stupidité des slogans (« Do you want to eat peyotl and human flesh in the path to spiritual fulfillment? ») est égale à la dangerosité des pratiques préconisées (« I represent the Church of Release. We practice sacred trepanation. »)[146]. L'épisode dans son intégralité compose un portrait satirique de la diversité religieuse des États-Unis, manifestement ancrée dans l'importance dont jouissent des mouvements comme le télévangélisme. En effet, le travail d'Ellis et Robertson vise à dénoncer le mercantilisme religieux et l'exploitation de la crédulité des faibles (l'activité de Spider dans cet épisode consistant essentiellement à mettre en accusation les responsables de divers cultes). D'autres allusions mettent l'accent sur l'américanité du phénomène, comme le panneau « God loves guns and so should you » (*Transmetropolitan* #6 p. 13) qui joue sur le cliché d'une Amérique friande d'armes à feu.

Dans le même temps, l'ensemble du corpus se distingue par l'utilisation récurrente de la figure du dieu absent. Tantôt inaccessible, tantôt démissionnaire, la figure divine est dans de nombreux cas renvoyée à un hors-champ de la bande dessinée : dans *Lucifer*, on apprend ainsi que Dieu a quitté le paradis (*Lucifer* #40 p. 22), tandis que dans *Shade* il n'est jamais présent et s'exprime par le biais de ses anges. En somme, on pourrait généraliser à l'ensemble du corpus l'affirmation que fait Emily Ronald au sujet de *The Sandman* : « The resulting image is closer to the *deus otiosus*, the absent god, who, having first created the world, retreated to a faraway spot to observe, or the watchmaker god of the deists, who exists primarily as a first cause for the universe and not as a being with whom to interact. » (Ronald 316)

[146] Les deux exemples sont tirés de *Transmetropolitan* #6 p. 19.

En effet, malgré un imposant panthéon de dieux et déesses, *The Sandman* ne met jamais directement en scène le dieu des monothéismes, et ce bien que l'existence d'un Créateur y soit avérée (ce dernier s'exprime notamment par l'intermédiaire de Remiel à la fin de l'arc *Season of Mists* (*Sandman* #27 p. 8). Éviter de figurer la divinité permet entre autres de se défendre d'éventuelles accusations provenant de groupes religieux – de fait, Gaiman emploie systématiquement le terme « The Silver City » comme alternative au terme « Heaven », ce qui lui permet de se dissocier de l'orthodoxie religieuse. C'est aussi une façon de laisser entendre qu'aucune religion ne détient la « vraie » appellation de la demeure de Dieu. Au-delà, l'absence de représentation du divin fait évidemment écho à l'aniconisme prôné par l'Islam mais aussi par certaines variétés de judaïsme et de christianisme à travers les âges, rappelant que les religions et l'image firent parfois mauvais ménage. Enfin, l'absence de Dieu est corrélée à la possibilité pour les autres personnages d'exercer leur libre arbitre en l'absence d'une prédestination divine.

La figure du dieu absent a également un rôle fondamental dans l'intrigue de *Preacher*, puisque celle-ci repose tout entière sur le fait que Dieu abandonne le paradis dès l'instant de la création de Genesis, créature hybride née de l'union d'un archange et d'un démon et qui confère à Jesse Custer la puissance du « Word of God ». Dès le quatrième numéro de la série, on apprend au sujet de Dieu : « He quit. / He's gone. He came to us one day, all of his angels, and he said he had to go on a journey to earth. He left straight away, and he hasn't been heard from since. » (*Preacher* #4 p. 14) Dans les apparitions ultérieures de Dieu, Robertson reprend en partie l'imagerie religieuse traditionnelle associée à Dieu le Père en figurant un homme barbu au physique harmonieux auréolé de lumière (par exemple *Preacher* #11 p. 12). Si son discours est empreint de rhétorique biblique (« I am the Alpha and the Omega, and the bright morning star. I am the Lord your God » *Preacher* #11 p. 13), phrase répétée à un détail près à la fin du récit (*Preacher* #66 p. 9), la ressemblance s'arrête assez rapidement. Notamment, les deux catégories d'anges qui interviennent dans l'intrigue, dénommés « adephi » et « seraphi », ne correspondent pas à l'alternance classique entre chérubins et séraphins, telle qu'elle peut par exemple se retrouver dans *Lucifer* où les chérubins sont représentés par des sphères, forme supposée incarner la perfection (*Lucifer* #28 p. 5). De même, les noms des anges dans *Preacher*, comme Pilo, Fiore et DeBlanc, ne sont manifestement attestés par aucun corpus de textes sacrés. Ce faisant, Ennis se distingue nettement du travail fourni avant lui par Neil Gaiman, qui dans *The Sandman* pratique de larges emprunts aux textes religieux – ses anges se nomment par

exemple Duma et Remiel et sont respectivement mentionnés dans la Kabbale judaïque et dans le Livre d'Hénoch, texte apocryphe de l'Ancien Testament.

Lorsque des figures religieuses apparaissent dans *Preacher*, elles sont systématiquement rabaissées au niveau des personnages humains par l'usage de la parole : dans « Standing Tall » (*Preacher* #4 p. 12), un ange se présente en annonçant « Then behold, o mortals / the glory of the heavenly host » pour être sèchement interrompu par Jesse d'un « Cut the shit, will you? » qui est d'ailleurs repris par Tulip quelques numéros plus tard (*Preacher* #11 p. 14) :

> GOD: What do you think he'd say to me?
> TULIP: I think he'd say "cut the shit".

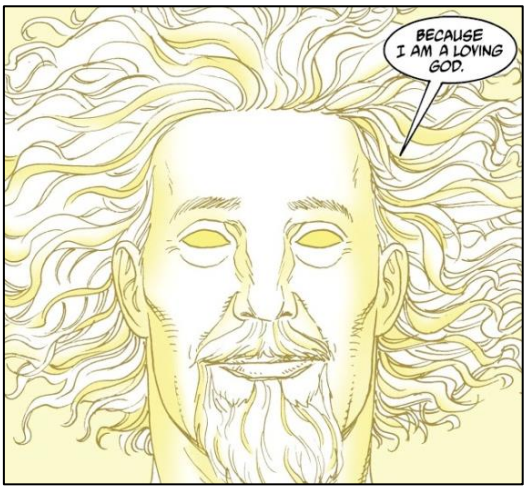


Figure 44 : Dieu bienveillant – *Preacher* # 66 p. 10

L'apparence des personnages divins est vecteur de rabaissement burlesque : l'apparence initiale des anges, harmonieuse et impressionnante, laisse à plusieurs reprises place à une forme humanoïde beaucoup plus banale. Dans le cas de Dieu, Tulip remarque « I notice you've quit the fucking silly special effects » (#12 p. 2), réplique qui semble indiquer une apparence plus humble mais reste sans écho visuel dans la mesure où Dieu est relégué au hors-case, avec des bulles qui pointent vers l'extérieur de l'espace diégétique. Sur le plan graphique, la figure divine alterne aussi entre deux figures (#66 p. 19), celle d'un dieu bienveillant auréolé de lumière dorée, et celle d'un dieu vengeur, déformé par la colère et distingué par une couleur rouge. Cette dualité, qui rappelle la dichotomie entre le Dieu jaloux de l'Ancien Testament et le Dieu d'amour des Chrétiens, trouve ici un potentiel comique à travers un dieu qui serait victime de crises de colère trop humaines. Les derniers chapitres de *Preacher* sont, à ce titre, très clairs dans

Figure 43 : La colère de Dieu – *Preacher* #66 p. 18

l'humanisation de la figure divine, qui finit par avouer qu'il a créé le monde par solitude : « I was alone. I wanted to be loved. » (*Preacher* #66 p. 19) En attribuant à Dieu des motivations purement humaines, Ennis nie la possibilité même d'une nature divine.

Si *Preacher* est bien le texte de référence en matière de critique de la religion, d'autres auteurs ne sont pas en reste. John Constantine mentionne les anges sous un jour peu laudatif : « I don't know where anyone ever got the idea angels were beatific. [...] They scare the crap out of me. » (Hellblazer # 12 p. 17) Dans *Shade, The Changing Man*, les anges sont présentés comme des créatures à la moralité ambiguë, qui manipulent les humains. La première fois que les anges apparaissent, c'est de façon rétrospective, à travers les souvenirs de Shade qui vient d'être ressuscité par eux. On a donc un récitatif focalisé à travers la perception de Shade : « The room was a little cold and smelt, strangely enough, of sweetly-scented dog shit. / And then I saw my first celestials. » (*Shade* #34 p. 7) L'odeur du lieu joue le rôle de corrélat objectif et exprime la moralité des anges (en l'occurrence, une nature nauséabonde insuffisamment masquée par l'apparence de la douceur). Sur le plan graphique, les anges sont des créatures humanoïdes dont l'apparence est cependant dépourvue de l'harmonie et de la majesté habituellement dévolue aux créatures célestes.

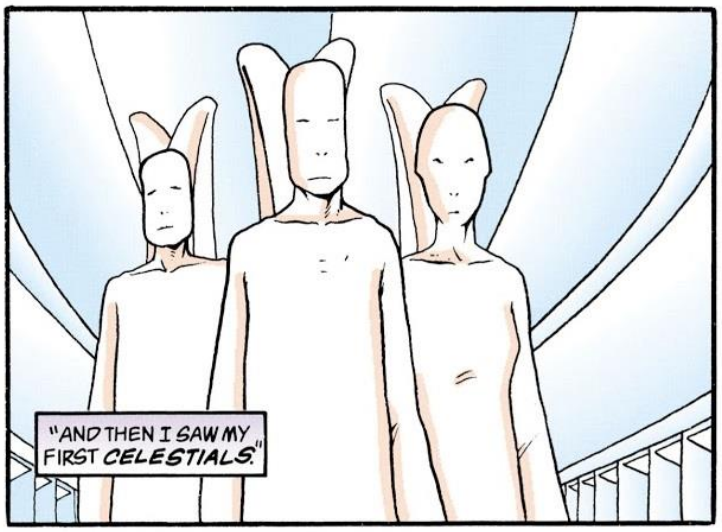


Figure 45 : Les anges - *Shade* #34 p. 7

Une valorisation paradoxale

Pour autant, il serait inexact de considérer que la religion fait uniquement figure de repoussoir au sein du corpus. Au contraire, certains motifs religieux se voient associés aux personnages principaux de différents récits : Jesse Custer, outre ses initiales christiques, est doué de la Parole divine (the Word of God) qui lui permet d'être obéi de tous – la qualité particulière de cette parole proprement *performative* est représentée graphiquement dans les bulles attribuées à Jesse par des caractères gras de couleur rouge, comme l'est

d'ailleurs la parole de Tom Taylor dans *The Unwritten* lorsque ce dernier prononce des formules magiques. Jesse est donc, indirectement, capable d'accomplir des miracles, comme lorsqu'il ordonne à un infirme de marcher (*Preacher* #62). Cet épisode qui le rapproche encore davantage d'un Christ rédempteur est commenté par Tulip dans une tirade mêlant pastiche biblique et tonalité burlesque :

> And lo, he walked among them, healing the sick and the infirm of the mind, and yet they knew him not… / But it came to pass that word spread of his passing, and of the great miracles he was performing. […] And someone said – Whoa, brethren, check out his initials! And someone else said – fuck me, you're right! And it came to pass that they did put two and two together and start a religion around him (*Preacher* #62 p. 22).

L'emploi burlesque d'un lexique familier dans une situation de révélation religieuse est une façon de discréditer la religion, sans pour autant rendre le personnage ridicule ; la comparaison biblique suggère au contraire une valorisation du rôle de Jesse. Bien que la plupart des tournures lexicales employées par Tulip (« lo », « it came to pass », etc.) relèvent du langage religieux stéréotypique, on remarque une ressemblance entre ce passage et le commentaire du théologien anglais John Gill de l'Evangile de Luc (Luke 19 : 44) : « the dayspring from on high had visited them with his personal presence, preaching among them, and working miracles; and yet they knew him not, but despised and rejected him. » Sous le ridicule, il y a la suggestion que Jesse est une figure christique, et Tulip son exégète.

Une dynamique analogue est à l'œuvre dans *Transmetropolitan* : dans le passage déjà cité où Spider visite une foire aux religions, ce dernier est déguisé en Jésus, affublé d'une paire de baskets Air Jesus, d'un peignoir de bain volé dans un hôtel et d'une fausse barbe postiche, ce qui n'est pas pour redorer l'image de la foi religieuse. Pourtant, la colère de Spider vis-à-vis des représentants des différents cultes ne fait que renforcer sa crédibilité en tant que figure vengeresse simili-christique. À la fin de l'épisode, Spider dévaste le salon et jette les tables sur les participants : en cela, sa réaction évoque le passage du Nouveau Testament où Jésus chasse à coup de fouets les marchands du temple : « Il trouva dans le temple les vendeurs de bœufs, de brebis et de pigeons, et les changeurs assis. / Ayant fait un fouet avec des cordes, il les chassa tous du temple, ainsi que les brebis et les bœufs ; il dispersa la monnaie des changeurs, et renversa les tables ; / et il dit aux vendeurs de pigeons : Ôtez cela d'ici, ne faites pas de la maison de mon Père une maison de trafic. » (Jean 2 :14-16). Tout en ridiculisant les symboles traditionnels de la religion, Ellis transfère

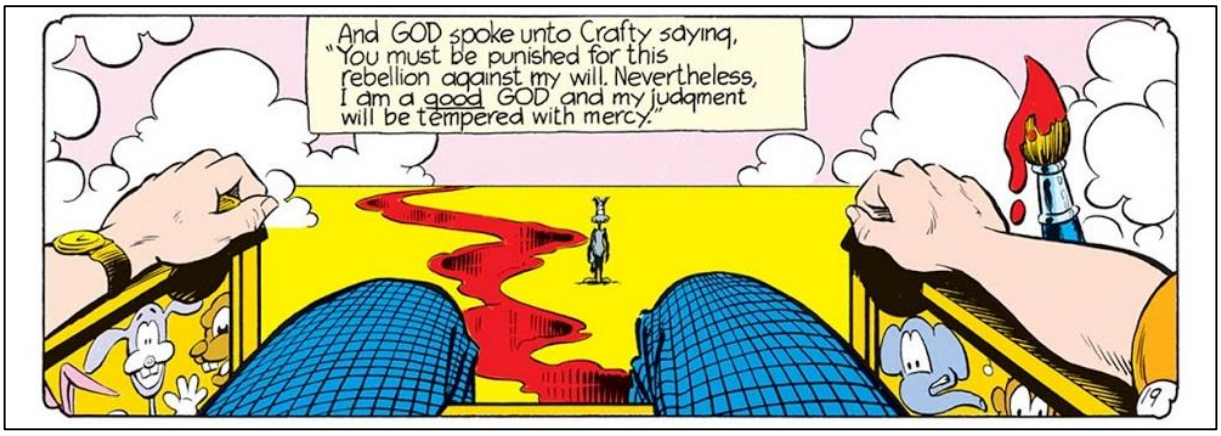


Figure 46 : Dieu en dessinateur - *Animal Man* #5 p. 19

leur légitimité au personnage de Spider, en l'occurrence *via* son opposition à l'exploitation économique et idéologique des foules.

Tom, à partir de la moitié du récit de *The Unwritten*, fait lui aussi l'objet d'une forme de vénération. Après l'annonce de sa mort et sa réapparition, on le compare au Christ ressuscité : « Some hailed Taylor as a messiah. The word of Wilson Taylor, magically brought to life. » (*Unwritten* #37 p. 5) C'est encore une façon de faire appel à la charge symbolique de la religion tout en la rabaissant à un niveau strictement humain (puisque Wilson Taylor est un écrivain mais en aucun cas un démiurge).

À y regarder de plus près, on discerne donc l'importance de la parodie comme stratégie de réévaluation de l'intertexte religieux, non pas uniquement pour discréditer l'original mais également pour élaborer par-dessus lui une interrogation qui porte sur ses processus. Dans *A Theory of Parody*, Linda Hutcheon affirme que la fonction pragmatique des processus parodiques est de signaler qu'il y a évaluation (53) d'un discours préexistant. Ce que Hutcheon nomme « parodie » englobe en fait une grande diversité de processus et surtout d'intentions : « what is remarkable in modern parody is its range of intent – from the ironic and playful to the scornful and ridiculing. » (Hutcheon *Theory of Parody* 6) La notion d'une parodie « ludique » (*playful*) me semble particulièrement intéressante étant donné ce qui a été dit plus haut sur l'importance du jeu : les scénaristes de Vertigo jouent avec le vocabulaire et l'iconographie religieux, tantôt pour condamner ses dérives, tantôt pour en exploiter les richesses en transformant paradoxalement leurs personnages en figures partiellement messianiques.

En d'autres termes, Vertigo exploite la capacité de la lectrice à se représenter le divin (indépendamment de toute forme de foi) tout en ridiculisant l'idée que Dieu existe autrement que comme une construction de l'esprit humain. Dès lors, foi et fiction sont

équivalentes, ou plus exactement la foi n'est qu'une modalité parmi d'autres de la capacité d'invention de l'être humain. La dissociation normalement postulée entre la sphère du divin (ou si l'on veut de l'Idéal platonicien), celle de l'humain et celle de l'artefact (ou plus largement de l'invention humaine) s'effondre. Dès lors, tout acte de création peut être présenté comme une activité divine, et c'est pour cette raison que la figure de Dieu et celle de l'auteur sont fréquemment présentées comme interchangeables. Ainsi dans *Animal Man*, le Dieu du monde de Crafty n'est autre qu'un dessinateur qui brandit un pinceau. Implicitement, c'est une façon pour les auteurs (scénaristes mais aussi dessinateurs) de mettre en avant leur puissance créatrice, renforçant ce que j'ai appelé leur posture d'auteur.

Lucifer, héros romantique

J'ai évoqué l'opposition idéologique dont témoigne la plupart des auteurs vis-à-vis des organisations religieuses. Cette opposition, qui va de pair avec la valorisation du libre arbitre et des libertés individuelles, a pour corollaire un intérêt particulier pour la figure du Diable, perçue, dans le sillage de Milton, comme un personnage de rebelle rendu admirable par son insubordination. J'aborderai donc la représentation de Lucifer, figure récurrente au sein du corpus.

Shereen Siwpersad, dans sa thèse de Master, s'intéresse à l'héritage de *Paradise Lost* dans la culture populaire contemporaine et plus précisément dans les *comics* publiés par Vertigo. Elle rappelle que William Blake et Percy Bisshe Shelley développaient déjà au XIXème siècle une vision nuancée de la figure diabolique, où l'admiration le disputait à la condamnation (Siwpersad 34). Elle insiste sur la dépolarisation de la lutte entre Dieu et Satan chez Mike Carey et Peter Gross, laquelle n'est plus réductible à un affrontement entre le bien et le mal. Le diable devient un personnage ambigu, possiblement attrayant, en tous cas dépeint sur le plan iconique comme physiquement séduisant. Lors de sa première apparition dans *The Sandman*, Lucifer présentait d'ailleurs, à la demande de Neil Gaiman, l'apparence de David Bowie[147]. À l'inverse, Dieu, lorsqu'il apparaît finalement dans *Lucifer*, se révèle être un quarantenaire jovial et rondouillard à mille lieues de l'élégance sulfureuse du diable.

[147] Kelly Jones rapporte l'insistance de Gaiman : « You must draw David Bowie. [...] Because if it isn't David Bowie, you're going to have to re-do it until it is David Bowie » (McCabe 93)

Par ailleurs, l'utilisation du patronyme « Lucifer Morningstar », qui insiste sur l'aspect lumineux du personnage (« lucifer » signifiant littéralement « qui porte la lumière ») contribue à brouiller les pistes d'une séparation classique entre la lumière divine et l'obscurité diabolique. Lucifer est l'archétype de l'anti-héros, et Mike Carey, bien qu'il reconnaisse la monstruosité des actions du personnage, soutient qu'il suscite la sympathie du lectorat : « He's like Richard III. You recognize that he's a villain, but when you're watching him, you're rooting for him. It doesn't matter how objectionable the things he does are. He is quite easy to sympathize with. » (Root 55)

À ce titre, on peut considérer que la mise en avant de Lucifer coïncide avec la vague qui, depuis le milieu des années quatre-vingt, fait la part belle aux personnages d'anti-héros, dans le sillage notamment d'ouvrages comme *Watchmen* ou *Arkham Asylum*, avec leur insistance sur des figures à la moralité plus qu'ambiguë, comme le Joker ou Rorschach. Ces titres préexistent à Vertigo mais ils jouent, on l'a vu, un rôle fondateur dans l'esthétique du label.

Le diable endosse un rôle symbolique qui le rapproche, paradoxalement, des figures auxquelles il est censé s'opposer : il incarne une autre possibilité. Gaiman insiste sur le fait que Lucifer était autrefois un ange, et même le premier d'entre eux, par exemple à travers cette conversation entre Lucifer et Dream :

> LUCIFER : You knew me, Dream. You knew me when I was an angel. What was I like?
>
> DREAM : You were very proud, Samael. But you were also very beautiful, and wise… and passionate. (*Sandman* #22 p. 15)

Samael est le nom de Lucifer avant sa chute ; le fait que Dream l'emploie dans ce contexte suggère la possibilité que Lucifer ait conservé un certain nombre de ses attributs angéliques. Chez Gaiman, Lucifer incarne la rébellion tragique face à l'ineffable divin, et c'est ce qui permet ensuite à Carey de faire de lui le porteur d'une vision alternative, l'incarnation de la possibilité même de la rébellion. On pourrait même considérer que le motif de la chute – en l'occurrence la déchéance de Lucifer chassé du paradis – a à voir avec le *vertige* qui donne son nom au label Vertigo.

Dans cette optique, un passage de *Anxiety of Influence* de Bloom semble particulièrement précieux dans la mesure où il permet précisément de penser les rapports de réécriture à l'aune de la figure satanique :

> Milton's Satan, archetype of the modern poet at his strongest, becomes weak when he reasons and compares, and so commences that process of decline culminating in *Paradise Regained*, ending

> as the archetype of the modern critic at his weakest. Let us attempt the experiment (apparently frivolous) or reading *Paradise Lost* as an allegory of the dilemma of the modern poet, at his strongest. Satan is that modern poet, while God is his dead but still embarassingly present ancestor, or rather, ancestral poet. (Bloom 19-20)

Bloom met en avant la conscience de la *chute* (c'est-à-dire de la perte) dans l'émergence du poète. Si Lucifer est une figure proéminente au sein du corpus, c'est donc sans doute parce qu'il incarne le projet poétique de Vertigo, un projet fondé sur la parodie au sens de Hutcheon, c'est-à-dire la réappropriation de textes antérieurs, qu'ils soient issus du champ de la bande dessinée ou du domaine culturel en général. Les concepts bloomiens de *misreading* et de *misprision* ont été extensivement appliqués au domaine de la bande dessinée par Klock et il ne me semble pas nécessaire ici d'en proposer un développement plus vaste dans le domaine de Vertigo. Il suffira de dire que le personnage de Satan est fréquemment mis en scène par les auteurs britanniques dans des situations où il endosse le rôle de Dieu, ou se confond avec lui.

Cette superposition des images de Dieu et du Diable se ressent notamment à travers l'iconographie christique fréquemment employée dans *Lucifer* : par exemple, dans le numéro #67, Lucifer est blessé d'une lance au côté droit, localisation confirmée verbalement p. 8. Cette blessure rappelle celle subie par le Christ après sa mort en croix (Jean 19:34), où il est blessé par un soldat romain habituellement dénommé Longin ou Longinus. Ailleurs, on voit Lucifer, en pleine page, s'installer sur le trône normalement dévolu au Créateur (*Lucifer* #43 p. 12).

Lorsqu'il crée son propre univers, Lucifer donne ses consignes à l'homme et à la femme qui habitent le jardin : « I will withhold death from you as long as you obey my one command. / Bow down to no one. Worship no one. Not even me. Do you understand? » (*Lucifer* #16 p. 6) Derrière cette injonction, déjà problématique du point de vue strictement logique, l'enjeu est celui du libre-arbitre ; Lucifer intime à ses créatures de vivre selon leur désir et non selon des règles. Rapidement, cependant, ce principe est mis à l'épreuve par le serpent du jardin (qui se révèle être en fait un autre Ange) ; ce dernier apprend à l'homme qu'une morale purement hédoniste de satisfaction des désirs ne peut que conduire à abuser de son prochain. Bouleversé par la découverte du bien et du mal, l'homme embrasse une vie d'ascèse et de mortification qui est en définitive l'exact inverse de ce que semblait envisager Lucifer en donnant sa consigne.

En proposant une seconde Création, qui se pose en alternative à la première, Carey pose plus de questions qu'il n'en résout. Comme le postule Siwpersad, les travaux de Dieu et du Diable dans *Lucifer* ne sont pas radicalement opposés sur le plan de la moralité : il y a du bon et du mauvais dans chacun de leurs efforts. En définitive, ce n'est pas un hasard si à la fin du récit, ces deux instances supérieures disparaissent pour laisser l'humanité en charge de son propre destin. Cette humanité est incarnée par Elaine, dont l'expérience brève en tant que divinité (voir p. 245) a prouvé que l'absence de Dieu était la meilleure option possible. La fin de *Lucifer* augure donc de l'avènement d'une humanité libérée de toute autorité suprême (celle aussi qui prévaut à la fin de *Preacher*, où Dieu, après le diable, finit par être tué). Cette fin résonne avec un postulat fondamental de Vertigo, qui est que ce sont les hommes qui créent le divin et non pas l'inverse : en d'autres termes, l'humain, ou plus exactement la capacité de l'humain à imaginer, est mise au centre de la création.

Pour développer ce second point, je vais m'intéresser à la question de la mythologie en tant que forme désacralisée de la religion. En effet, la divinité dans Vertigo est envisagée non pas sur le mode judéo-chrétien mais bien davantage dans une perspective païenne. On songe au propos de Hans Blumenberg sur la distinction entre les grands monothéismes actuels et la religion telle qu'elle était pensée dans la Grèce antique. Blumenberg fait référence au titre de Paul Veyne, *Les Grecs ont-ils cru à leurs mythes ?*, et affirme que la croyance s'efface justement devant une conception purement poétique et ludique du mythe : « La fascination du mythe venait justement de ce qu'il suffisait d'y jouer, d'y participer le temps d'un jeu, d'y croire momentanément, sans qu'il devienne norme et profession de foi. » (Blumenberg 26)

B. La fascination du mythe

Un exemple de motif mythique : Orphée aux Enfers

Afin de rendre compte de la place qu'occupe le discours mythique au sein du corpus, je propose de débuter en examinant un motif spécifique, celui d'Orphée aux Enfers. Orphée, fils de la muse Calliope, est un musicien talentueux ; lorsque sa jeune épouse, Eurydice, meurt après avoir été mordue par un serpent, il entreprend de descendre aux Enfers pour plaider sa cause auprès d'Hadès. Ayant convaincu le dieu des Enfers de libérer sa bien-aimée, il la perd cependant lors du trajet de retour, durant lequel il pose les yeux sur elle malgré l'interdiction qui lui avait été signifiée. Ce récit simple est réécrit à plusieurs

reprises dans l'ensemble du corpus et constitue un exemple significatif de la façon dont chaque auteur reprend à sa façon un thème déjà traité par d'autres avant lui. Par ailleurs, il s'avère que ces différentes relectures font système et constituent une sorte de résumé du projet de Vertigo.

L'histoire d'Orphée est restituée de façon très fidèle dans *Sandman Special : Song of Orpheus*, ce qui atteste du désir de transmettre un patrimoine de récits mythiques. Ce désir est assez spécifique à Gaiman et se confirme d'ailleurs à l'heure actuelle avec la récente sortie du livre *Norse Mythology* (2017), qui comme son nom l'indique est une réécriture d'anciens récits mythiques norois. Dans le même temps, cependant, la transmission du récit orphique obéit à des impératifs pratiques. En effet, ce que Gaiman prévoyait au départ était moins une reprise du mythe qu'une série de variations autour du thème principal que constitue l'histoire d'Orphée et Eurydice (Bender 152). En échangeant avec ses lecteurs·trices, cependant, Gaiman découvre assez rapidement qu'un problème majeur se pose :

> Despite the fact that I was dealing with well-educated, sophisticated readers, they didn't know the story of Orpheus and Eurydice. You can't do jazz riffs and variations on a theme when the audience isn't familiar with the theme itself. So *The Sandman Special* became a literal retelling of the Orpheus tale. (Bender 152)

Pour permettre à son lectorat de se familiariser avec le récit d'origine, Gaiman incorpore le mythe d'Orphée à l'univers fictionnel de *The Sandman*, en supposant que le père d'Orphée est Morpheus lui-même – la mort d'Orphée joue d'ailleurs un rôle majeur dans l'intrigue de *The Sandman*. De nombreux détails du mythe sont respectés ; pour autant, on est bien face à un phénomène de phagocytation du récit antérieur. Pour emprunter l'analyse de Cyril Camus sur le sujet : « Les personnages issus d'un intertexte mythologique ne sont pas seulement d'inspiration mythologique chez Gaiman. Ce sont, explicitement, les personnages d'origine, extraits d'un ensemble de récits mythologiques bien déterminé pour être incorporés, tels quels, dans la diégèse gaimanienne. » (Camus 186) À ce titre, l'emploi du motif orphique est emblématique des procédés d'absorption culturelle à l'œuvre dans Vertigo, et on peut même suggérer que la réécriture relativement littérale du mythe qui se joue dans *The Sandman* rend possibles les variations ultérieures de *The Unwritten*, *Lucifer* et autres.

Dans *The Unwritten*, c'est l'auteure de *comics* Miriam Waltzer qui produit une variation sur le mythe d'Orphée : son personnage, the Tinker, descend aux enfers pour ramener à la vie une innocente tuée par un criminel (*Unwritten* #28 p. 8-9). Miriam explique que son projet est de fabriquer des mythes pour l'époque moderne et défend la nécessité de la réécriture: « plugging your own story into what's already there. Making your own voice part of a symphony » (*Unwritten* #28 p. 9). Miriam, comme on l'a déjà vu, est une figure auctoriale dont le projet fait écho à celui de Carey : dans *The Unwritten*, il est en effet question d'ancrer un récit donné (l'histoire de Tom Taylor) dans un intertexte préexistant. La reprise intertextuelle devient donc un moyen de réactiver la signifiance d'anciennes structures narratives profondément ancrées dans l'inconscient humain, réactivation qui se produit à plusieurs reprises avec la dissémination de planches racontant les aventures de the Tinker dans le cours de l'intrigue principale (voir par exemple *Unwritten* #44 p. 1, *Unwritten* #28 p. 8-9, etc.). Cette stratégie est réaffirmée lorsque, plus tard, Tom et Lizzie se mettent en scène dans les rôles d'Orphée et Eurydice (*Unwritten* #49) afin de pouvoir sortir des Enfers : ici, la structure mythique du récit orphique est employée à des fins pragmatiques par des personnages d'une toute autre époque, ce qui tend à étayer l'idée d'une permanence d'archétypes narratifs dans l'inconscient humain.

Dans *Lucifer*, un récit ressemblant fort au mythe d'Orphée est narré par un jeune humain durant le tournoi de contes des centaures, sous une forme inversée : dans cette histoire, une centaure, Esa-Galba, dévastée par la mort de son mari Salt, décide de partir à sa recherche dans le monde des morts. Elle emploie des sortilèges pour le faire remonter à elle mais lorsqu'il est en haut, il découvre que les sorts ont absorbé sa vitalité et qu'elle est morte d'épuisement. Carey retourne littéralement le récit en inversant les polarités du haut et du bas (ce n'est pas Esa-Galba qui descend aux enfers mais Salt qui monte), du masculin et du féminin (la femme part à la recherche de l'homme et non l'inverse) et enfin l'issue tragique du récit (alors qu'Eurydice meurt définitivement, Salt ressuscite au prix de la vie d'Esa-Galba). Étant donné la structure matriarcale de la société centaure, l'inversion des genres est sans doute la plus significative. Bien que le mythe d'Orphée ne soit jamais nommé, l'inversion qu'il subit suggère la possibilité d'altérer les anciens récits en les adaptant à une visée idéologique progressiste – en l'occurrence, faire basculer l'agentivité du côté du féminin.

Dans *Swamp Thing*, enfin, on trouve un motif orphique qui préexiste au *Sandman Special* de Gaiman. Alec doit effectuer sa propre descente aux enfers pour ramener à la vie

sa bien-aimée Abby (*Swamp Thing Annual #1 : Down Amongst Dead Men*). L'enfer que découvre Alec est celui de la continuité de DC Comics, avec des personnages appartenant à la compagnie comme The Spectre ou Etrigan. C'est cependant aussi l'occasion pour Moore d'exposer une nouvelle conception de l'Enfer, celle que reprennent plus tard Gaiman puis Carey. On y apprend que le Paradis tel que le traverse Alec apparaît à chacun sous une apparence qui correspond à ses croyances et à ses convictions personnelles (*Swamp Thing Annual #1* p. 14). Parallèlement, Moore introduit la notion d'un Enfer individuel, où les châtiments ne sont pas imposés par un jugement supérieur mais au contraire choisis par chacun selon ses fautes. Comme l'explique Etrigan : « God is no parent or policeman grim / dispensing treats or punishments to all. / Each soul climbs or descends by its own whim. / He mourns, but he cannot prevent their fall. » (*Swamp Thing Annual #1* p. 31)

La référence orphique est cette fois réduite à sa plus simple expression : il s'agit d'une structure narrative dont les codes sont en partie brouillés (puisqu'Abby, contrairement à Eurydice, retrouve effectivement vie) mais qui est surtout intégrée au sein d'une économie narrative marquée par de multiples emprunts intertextuels.

Cette courte excursion à travers les différentes utilisations de l'archétype orphique au sein du corpus Vertigo doit amener à plusieurs conclusions. D'abord, elle confirme que les textes produits par les créateurs britanniques du label peuvent être lus comme une unité : à l'échelle de Vertigo, le motif orphique est initialement employé comme un sous-texte implicite qui permet de poser les spécificités de ce que l'on pourrait appeler la cosmogonie Vertigo (Moore) ; il est ensuite explicité et inséré dans la continuité du label (Gaiman), pour enfin faire l'objet de subversions et de réécritures qui permettent l'élaboration d'un nouveau discours (Carey).

Cette continuité narrative entre les différents textes se constate également dans la façon dont l'Enfer est dépeint : la description qu'en fait Moore est récupérée dans d'autres titres, lesquels nient également l'idée d'un jugement présidant à l'entrée dans l'au-delà. Dans un passage où Shade se voit contraint de passer un pacte avec le Diable, celui-ci lui dit la chose suivante :

> DEVIL: Let me be in charge of Meta for a few years and then I'll bring in democratic reform. I'll become a constitutional devil.
>
> SHADE: So everyone won't be killed or tortured all the time?
>
> DEVIL: of course not! Not unless they really want to be. (*Shade* #50 p. 15)

Cette description de l'Enfer place encore une fois l'agentivité humaine au centre de la cosmologie du titre et résonne dans une large mesure avec le discours métaphysique développé par Vertigo dans son ensemble : rien n'est au-dessus ou au-delà de l'humain, excepté sa propre imagination.

Par conséquent, l'Enfer se présente comme un lieu syncrétique, qui regroupe l'ensemble des itérations théoriquement possibles de l'Enfer. Certaines de ces versions correspondent à des systèmes mythologiques reconnaissables mais d'autres relèvent d'une modernité purement laïque, suggérant que la capacité humaine à forger une métaphysique ne repose pas nécessairement sur la religion. Par exemple, certaines cases de *The Sandman* laissent nettement entrevoir des cheminées fumantes, image d'une modernité cauchemardesque qui renvoie à la fois au travail en usine et aux camps d'extermination nazis. Sur ce point, Carey va plus loin dans *Lucifer* en montrant qu'une partie de l'Enfer est gérée comme une usine destinée à la production d'une drogue appelée Pain, générée par la souffrance des damnés. Pour Charles W. King, cette prise de parti dénote une condamnation de la religion :

> It is perhaps no coincidence that the emptiness of the angels' rhetoric lends itself well to a stereotypical Marxist critique of religion as an empty superstructure that conceals an underlying framework of exploitation, for the models on which Carey's hell are based are economic not theological. To put it simply, Carey's hell is a factory. (King 197)

Il me semble au contraire que le travail effectué par *Lucifer* (et au-delà par le label en général) ne se limite pas à une condamnation stéréotypique de la religion : il serait en tous cas très hypocrite de prétendre dénoncer cette dernière comme un outil de contrôle et d'apaisement du peuple au sein d'un récit qui est précisément un divertissement fondé en grande partie sur des motifs bibliques. King a raison quand il affirme que l'enfer de Carey joue sur l'anxiété contemporaine liée à la domination économique de multinationales amorales en quête de profit (King 198) ; mais je crois qu'il a tort de supposer que Carey juge la religion complice de cela. Au contraire, Carey suggère que les fonctions métaphysiques de l'imagination humaine peuvent donner lieu à des représentations de l'Enfer qui se passent de la

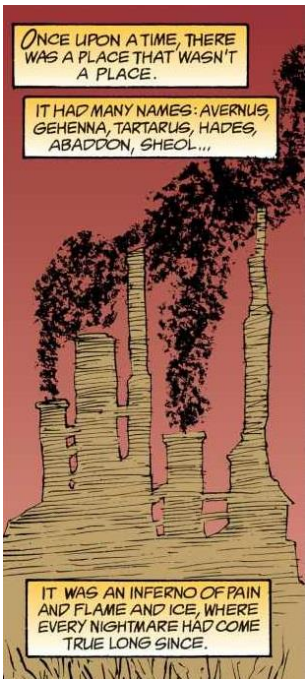


Figure 47 : Les cheminées de l'Enfer - *Sandman* #22 p. 1

religion chrétienne, puisant au contraire dans l'expérience vécue d'un XXIème siècle désacralisé, sans que cela n'altère la possibilité d'une croyance (puisque dieux et déesses peuplent le récit de *Lucifer* et qu'ils possèdent eux aussi leur version de l'Enfer, indépendante de celle décrite plus haut).

Le monomythe et le nivellement des récits

La question de la religion dans Vertigo est en effet indissociable d'une réflexion plus large sur le mythe, puisque le récit religieux, au lieu de rester figé sous une forme rendue consensuellement valide par une communauté, est constamment réécrit, revisité, transformé comme pourrait l'être un récit mythique transmis oralement. On peut même dire qu'il n'y a pas de différence tangible entre le traitement qui est fait des récits d'origine religieuse et ceux qui proviennent d'une tradition narrative profane.

L'irruption du mythe dans la culture populaire n'est pas spécifique à Vertigo ; certaines structures mythiques récurrentes peuvent en effet être identifiées. Dans «It's All Relative », Julia Round reprend l'idée fréquemment développée au sein de la critique que la bande dessinée de super-héros suit les lignes énoncées par Cambell dans *The Hero with a thousand Faces*, ouvrage qui analyse la construction des récits populaires comme autant de mythes endossant le rôle rédempteur et consolateur que tenait jadis la religion : « In the absence of an effective general mythology, each of us has his private, unrecognized, rudimentary, yet secretly powerful pantheon of dream. » (Campbell 4)

The Sandman, en particulier, est fréquemment analysé à l'aune de la théorie campbellienne. Pour une application point par point de la pensée de Campbell à la trame narrative de *The Sandman*, on pourra se reporter au livre de Stephen Rauch, *In Search Of the Modern Myth.* De même, Peter S. Rawlik, dans son article « The King Forsakes His Throne », passe en revue les différentes phases que traverse le héros campbellien et en suggère une application point par point au texte de Gaiman : Dream est « The ignoble king » lorsqu'il condamne Nada aux enfers, puis « the fallen man in a fallen world » lorsqu'il est emprisonné par un rituel occulte. La récupération de ses artefacts de pouvoir correspond à « the hero quest ». Il est « the warrior » lorsqu'il affronte le faux Sandman dans *The Doll's House*, « the redeemer » lorsqu'il libère Nada. Il est enfin « the Tyrant » qui exerce un pouvoir absolu sur le domaine du rêve, « the renouncer » lorsqu'il renonce à la vie dans The Kindly Ones, et finalement « the reborn » lorsque Daniel devient le nouveau Dream (Rawlik p. 30-50).

Par ailleurs, l'idée du héros populaire comme « mythe moderne » connaît une fortune certaine à l'heure actuelle et il me semble que Vertigo en est, dans une large mesure, emblématique. Par exemple, les titres que cite Rauch pour évoquer l'emploi de motifs mythiques au sein de la bande dessinée appartiennent tous deux à la branche britannique de Vertigo :

> And so in the popular culture (which is, after all, where people live), we have seen the rise of artists taking the mythic impulse and grandeur, and fusing it with the emotional intimacy that we might miss in reading the stories filtered through thousands of years an become fixed or stylized. To name a few: there is Garth Ennis' *Preacher*, which uses a fierce anger to call God to account for the suffering of the world – after all, it is he who serves us, and we who give him meaning. [...] There is Grant Morrison's visionary comics series *The Invisibles*, which reveals the secrets of the universe. (Rauch, « Reminding us » 21)

Des récits aussi différents sur le plan générique que *Preacher, The Invisibles* et *The Sandman* peuvent en effet tous être tous lus comme une discussion du pouvoir des mythes – Morrison et Gaiman évoquent la force de l'imagination et traitent de la capacité fictionnelle en général à travers les contes, la mythologie et la littérature, là où Ennis s'interroge sur des mythes liés à l'américanité et à sa culture. Cependant, ne s'agit-il pas là d'acceptions très différentes de la notion de mythe ?

Face à l'ubiquité et au flou de la notion de mythe dans la littérature secondaire qui entoure Vertigo, il est nécessaire de procéder à un travail de définition. Pour ce faire, une ressource essentielle est le travail de thèse de Cyril Camus, qui, bien que centrée sur le travail de Gaiman, fait de temps à autre des excursus dans l'œuvre d'autres auteurs connexes, notamment Moore. Constatant que « le flou sémantique, l'absence d'explication de ce que les auteurs entendent par mythe sont cependant tout aussi répandus » (72), Camus commence par rappeler qu'en grec, « mythos » (μῦθος) peut désigner le récit en général (16), ce qui fait du mythe l'archétype même de tout récit et contribue sans doute à l'imprécision qui entoure le terme. Cet usage lâche ou métaphorique de « mythe » se retrouve chez Umberto Eco dans « Le Mythe de Superman ». Plus encore, il est caractéristique du travail de Richard Reynolds, dont l'ouvrage *Super Heroes: A Modern Mythology* reprend directement la notion de mythe moderne évoquée par Rauch. Reynolds mélange deux définitions : le mythe entendu dans son sens ethnologico-religieux traditionnel (comme un récit sacré qui fonde une croyance) et le mythe au sens barthésien, moderne et séculier, entendu comme un « mode de signification » (Barthes, *Mythologies*

181), un « système sémiologique second » (Barthes, *Mythologies* 187) qui se fonde sur les signes d'autres systèmes de signification (notamment la langue) afin de créer un second discours. Chez Barthes, le mythe est donc indépendant de toute valeur religieuse ou étiologique. Est mythologique tout *topos* revêtu dans une société particulière d'une signification qui dépasse sa dénotation dans le système sémiotique premier (ainsi l'exemple bien connu du match de catch dans *Mythologies*).

Ayant abordé ces deux visions, Camus analyse ensuite le discours de Rauch (voir supra), qu'il qualifie d' « élégiaque » (Camus 78), parce que Rauch semble regretter la désaffection du sacré dans la vie humaine, mais aussi de « téléologique » dans la mesure où la fiction populaire y est présentée comme ayant vocation à s'accomplir sous forme de mythe (Camus 72). Camus suggère que cette lecture reflète une conception plus jungienne du mythe moderne, décrit comme « le résultat de mécanismes psychologiques similaires à ceux décelés dans l'histoire des religions » (Camus 88). Ce sens additionnel vient compliquer la définition de ce qu'est un mythe dans l'esprit des commentateurs.

Camus cherche à analyser ce qui unit ces mythes anciens et sacrés, ou séculiers et populaires ; plus précisément, il identifie les effets pseudo-mythiques à l'œuvre dans *The Sandman*, qu'il décrit comme une « [variation] sur le modèle du pot-pourri syncrétique et mythopoétique, qui brasse et articule l'ensemble des réalisations de la notion de "mythe" ». (Camus 87) Pour résumer rapidement, *The Sandman* emprunte à la mythologie classique certaines de ses structures et thématiques afin d'en exploiter la valeur numineuse en créant une atmosphère pseudo-mythique ; mais dans le même temps, il emploie des processus de révision ironiques typiquement postmodernes qui construisent un rapport critique au texte mythique.

Certaines de ces mécaniques pseudo-mythiques sont présentes dans la bande dessinée *mainstream* américaine en général (Camus mentionne notamment la façon dont cette dernière s'organise autour de personnages emblématiques, dotés d'une généalogie et d'attributs spécifiques qui rappellent un panthéon polythéiste) ; d'autres font surface de façon plus spécifique dans le corpus Vertigo britannique. Ainsi, *Swamp Thing*, comme *The Sandman*, se distingue par « l'immense valeur symbolique explicitement attribuée à divers personnages, événements, ou objets » (Camus 148) et par « la manière dont tous ces éléments s'organisent pour constituer une sorte de merveilleux étiologique » (Camus 150). C'est-à-dire que *Swamp Thing* et *The Sandman* constituent des prismes, des propositions de lecture du monde fondées sur un discours symbolique.

Grâce au cadre conceptuel posé par Camus, il devient possible de demander dans quelle mesure le reste du corpus Vertigo partage les stratégies textuelles pseudo-mythiques élaborées par Gaiman, largement diffusées suite au succès de la série. Pour procéder clairement, je commencerai par m'interroger sur ce qui est propre à Gaiman, c'est-à-dire ce qui le distingue des séries contemporaines. Camus suggère la chose suivante : « Si le mythe est une thématique récurrente mais plutôt implicite chez les auteurs Vertigo et les artistes qu'ils ont influencés, il se révèle un thème central, traité de manière frontale et explicite, dans une bonne partie de l'œuvre de Gaiman. » (Camus 21) Il est exact que *The Sandman* constitue un puits particulièrement riche pour l'étude du mythe ; pour autant, les figures mythiques sont-elles réellement « implicites » dans les autres textes du corpus ?

La spécificité de Gaiman serait en fait moins sa posture vis-à-vis du mythe que son attitude face à la croyance, rendue particulièrement claire en entretien. Gaiman renverse la posture de l'athéisme pour professer au contraire une croyance « en tout » : « I believe in everything. I believe in the tooth fairy. [...] It makes life so much simpler. "What do you believe in, Neil?" What have you got? I'll believe it. » (Maddox 186) Cette foi universelle contribue cependant à désacraliser la religion, dans la mesure où Gaiman exhibe le même degré de foi, qu'il s'agisse d'un dieu Shinto ou d'une figure populaire comme la « Fée des Dents » qui est l'équivalent anglophone de la « petite souris ». Il en résulte ce que j'ai appelé ailleurs une mise à niveau des récits : toutes ces formes de croyance se trouvent mises sur un pied d'égalité. Ce nivellement se manifeste sur le plan graphique par la coexistence, à la surface de la page, de figures empruntées à une iconologie religieuse et de créatures empruntées à une tradition profane (comme par exemple lorsque dans *Season of Mists*, Gaiman convoque ensemble le panthéon nordique, le peuple féérique du folklore breton et les représentants de cultes imaginaires comme l'Ordre et le Chaos). Pour citer encore une fois Camus, le projet de *The Sandman* est de « mettre l'intertexte religieux en général sur le même plan que d'autres intertextes, [...] égaliser les mythes de l'histoire religieuse avec d'autres formes de mythes » (198).

Mythes modernes

L'hypothèse d'une imagination humaine qui serait au principe de la création est en fait visible à travers l'ensemble du corpus, bien qu'à différents degrés. Camus montre que pour peu que l'on considère le mythe dans une acception large et barthésienne, l'idée de Vertigo comme creuset d'une nouvelle mythologie devient une ligne de fuite possible de

l'analyse. Il mentionne notamment le mythe du tueur en série (voir p. 380) et celui du pédophile (voir p. 330) comme des émanations potentielles de cette vision des choses (Camus 243). Il aborde également le mythe barthésien du Grand Complot, lisible cette fois dans *The Invisibles* de Grant Morrison.

La religion est à comprendre, en définitive, comme une structure de pensée humaine et non comme la manifestation d'une transcendance : comme le suggère le personnage de Lucifer, « if you're going to have gods, you might as well have farcical gods that command no respect / that bring the very concept into disrepute» (*Lucifer* #41 p. 20).

Cette idée d'un dieu inepte est cohérente avec la vision du monde adoptée par Moore dans sa vie personnelle. En effet, bien que les faits soient postérieurs à la parution de *Swamp Thing*, il n'est pas anodin que Moore lui-même proclame sa dévotion au culte de Glycon, une fausse divinité apparue au IIeme siècle après Jésus-Christ et qui se révéla être en fait une marionnette manipulée par un ventriloque : « Rather than being discouraged by such fakery, though, Moore embraced it, feeling it would "pre-empt the inevitable ridicule by worshipping a deity that was already established as historically ridiculous". » (Parkin 271) Cette anecdote, si elle prête à sourire, confirme néanmoins la proximité idéologique qui unit les différents auteurs de l'Invasion et se manifeste de façon récurrente, dans leur vie personnelle comme dans leurs travaux.

Bon nombre de séries Vertigo font d'ailleurs le postulat laïque que c'est l'homme qui a créé Dieu et non l'inverse. Dans *The Sandman*, les dieux ne peuvent exister que si des fidèles croient en leur existence. Comme l'explique Ishtar, déesse babylonienne de l'amour reconvertie en strip-teaseuse :

> I know how gods begin [...]. We start as dreams. Then we walk out of dreams into the land. We are worshipped and loved, and take power to ourselves. And then one day there's no one left to worship us. And in the end, each little god and goddess takes its last journey back into dreams... And what come after, not even we know. (*Sandman* #45 p. 20)

Cette position est clairement exprimée dans *The Sandman* mais elle transparaît également dans d'autres textes ; par exemple, Delano suggère quelque chose d'analogue dans *Hellblazer*, qui précède la parution de *The Sandman* :

> The God that we're dealing with is an archetype of human consciousness. It's a response to an emotional stimulus – a race memory of a time when our brains worked differently – a time when

> gods were real because we live more in the creative right side of our brains than in the "rational" universe of the left. (*Hellblazer* #22 p. 6)

En d'autres temes, les conclusions de Camus autour de *The Sandman* sont largement généralisables au pan britannique de Vertigo : il y a « célébration de la fabulation sous toutes ses formes (y compris religieuses) qui refuse cependant de la prendre trop au sérieux (y compris dans le cas de ses formes religieuses) » (Camus 286). Ou comme le dit autrement Ronald : « Gaiman manages to de-emphasize religion while emphasizing its objects: the mystic, the supernatural, the wondrous, and the divine, all of which have ordinary and often human faces. » (Ronald 320)

On vient de voir que *The Sandman* se distingue par le système mythologique qu'il met en place, qui résonne fortement avec des titres voisins, notamment les travaux de Moore, Carey et Delano. Pour autant, d'autres séries développent leur propre lecture des mythes ; si cet aspect est moins développé par la littérature critique, il n'en est pas moins central. Je songe notamment à *Preacher*, qui a été analysé par Michael Grimshaw :

> Ennis suggests that only our own contemporary mythologies – those derived from pop culture – can guide us. Central to Ennis' work is the emphasis on contemporary mythologies and the way they enable a generation raised on masse media to make some moral sense of life in an increasingly traumatized world. It is important to note, however, that it is never one coherent mythology at work, but rather a series of composite mythologies and traditions that allow people to meaningfully navigate contemporary existence. In its suspicion and rejection of singular meta-narratives, postmodern spirituality turns towards a salvific, redemptive use of pop culture – often against traditional religion and its claims and institutions. (Grimshaw 153)

Grimshaw, en d'autres termes, soutient l'idée que la culture populaire joue un rôle mythique à l'époque contemporaine. C'est également ce que suggère William Grady lorsqu'il met en lumière les mythes (au sens barthésien du terme) qui sous-tendent le récit d'Ennis « The most self-aware aspect of the series is the Western – or rather the Frontier myth that birthed it. » (Grady 41) Grady souligne que le récit d'Ennis emprunte aussi aux *dime novels*, ces ouvrages de fiction populaire parfois inspirés de faits réels, et insiste sur la façon dont ces récits participent à la construction d'un mythe : il décrit la façon dont la bataille de Little Bighorn, opposant des Amérindiens aux troupes conduites par George A. Custer, devint dans la culture populaire le mythique « Custer's Last Stand » *via* la mise en

avant de l'opposition binaire entre le bien et le mal et l'association symbolique avec Alamo, autre bataille historique dont l'issue symbolise la conquête de l'Ouest. (Grady 52) Enfin, Grady signale des procédés stylistiques pseudo-mythiques tels que la narration à la troisième personne, employée dans *Preacher Special: Saint of Killers* mais aussi à la fin de l'arc narratif *Alamo* afin de confirmer la dimension mythique acquise par Jesse par analogie avec son illustre homonyme.

Plus exactement, comme alternative à une religion chrétienne présentée comme dépourvue d'âme, Ennis propose une forme de syncrétisme entre des motifs issus de la culture populaire et certaines structures typiques d'un folklore plus ancien. Un bon exemple serait celui du Saint of Killers dans *Preacher* : ce dernier, qui finit par tuer Dieu et par le remplacer sur son trône (symbole net du remplacement d'une mythologie par une autre), combine une iconographie nettement héritée de la tradition cinématographique du Western et une situation qui rappelle d'autres héros mythologiques. Le Saint of Killers, en effet, est au début du récit sorti de son long sommeil par un ange qui affirme : « You have slept beneath this hill, and waited, and now I have come. You are needed once again. » (*Preacher* #1 p. 21) On peut y voir un écho de la légende du roi Arthur, dont le sommeil sous une colline doit cesser le jour où le peuple de Bretagne aura de nouveau besoin de lui, ce qui fait du Saint une icône païenne et syncrétique.

Cependant, à y regarder de plus près, il n'est pas certain que les personnages de Vertigo incarnent à proprement parler des figures mythiques. Au contraire, bien souvent (et tout particulièrement dans les séries qui abordent frontalement les problématiques liées au mythe et à la narration), ce qui est central n'est pas tant l'objet du mythe que la capacité humaine à créer de tels mythes. La religion et le discours mythique sont ramenés à la sphère profane ; dans une certaine mesure, cette revalorisation de la sphère humaine permet même de suggérer une résolution aux problèmes soulevés par Vertigo dans sa phase de « relevance ». Le discours paratextuel de Morrison est à ce titre exemplaire du projet qui est à l'œuvre :

> What *The Invisibles* ultimately deals with is the fact that the human imagination is where freedom is actually contained. To attempt to do things on a political level is doomed to failure... And I'm trying to show other ways of getting out of that, creating a utopia that's more to do with the imagination. (Hasted, « Grant Morrison » 82)

L'importance du rêve, de l'utopie et l'imagination permet d'exprimer la prévalence des représentations linguistiques dans la façon dont nous percevons le monde. Cette idée est également présente dans *The Sandman* et, avant même cela, dans *Swamp Thing*, où l'on peut lire par exemple : « There are people. There are stories. The people think they shape the stories, but the reverse is often closer to the truth. / Stories shape the world. They exist independently of people, and in places quite devoid of man, there may yet be mythologies. (*Swamp Thing Annual* p. 1)

Le langage du mythe

En définitive, la sacralité du religieux dans Vertigo ne repose pas d'abord sur l'existence d'une divinité mais sur la performativité du langage ; en cela, elle s'assimile à une forme de magie. On va à présent s'intéresser plus précisément à la question du langage.

Dans *The Unwritten*, qui repose sur le postulat que Tom possède les pouvoirs magiques de son alter ego Tommy, Lizzie s'exclame « he's the logos – the word made flesh » (*Unwritten* #11 p. 9). L'analogie va plus loin dans la seconde partie de l'intrigue, où un culte se forme autour de la figure de Tom. Le chapitre 37 met en scène un rassemblement du groupe « Church of Tommy », qui possède des modes d'adresse religieux (les membres s'appellent Brothers et Sisters) et ses propres sacrements. L'un de ces rituels consiste à écrire les mots du récit de Wilson Taylor sur le corps d'une fidèle et il est accompagné de la phrase: « The word was the beginning. [...]The word will be the end. [...] She is written. » (*Unwritten* #37 p. 16-17) Cette immersion dans les mots rappelle le rituel du baptême, poursuivant la comparaison entre le langage et l'eau que j'aurai l'occasion d'analyser plus bas. L'inscription des mots sur le corps est également présente dans *Doom Patrol* #31, qui met en scène un jeune homme dont le corps est lui aussi couvert d'incriptions textuelles. Le jeune homme est poursuivi par un groupe appelé « The Cult of the Unwritten Book » et l'épisode lui-même est intitulé « The Word made Flesh », ce qui laisse peu de doute quant à la dimension divine du pouvoir des mots.

De même, le pouvoir de parole divine dont dispose Jesse Custer dans *Preacher* après sa possession par l'entité surnaturelle Genesis rend toute parole *performative*. Il n'est pas seulement question pour la parole de Jesse d'être obéie mais bien d'être *exaucée*, dans la mesure où certain des ordres donnés ont des résultats qui dépassent de loin les possibilités effectives de la personne concernée (comme dans le cas où Jesse crie à Hugo Root « you're gonna go fuck yourself » [#4 p. 18]), où l'on apprend ensuite que « [Hugo's]

penis is stuck in his colon » [p. 19]). Dans *Preacher*, ce pouvoir est d'origine divine ; alors que dans *Unwritten*, il est explicitement produit par la croyance qu'accorde le lectorat aux aventures de Tommy.

D'ailleurs, certains auteurs du corpus emploient le concept de « glossolalie », supposant la possibilité de parler une langue universelle ; c'est-à-dire que la langue devient le symbole même d'un pouvoir numineux. C'est le cas dans *Hellblazer* :

> OLD MAN: You hear English. I do not speak English...
>
> CONSTANTINE: That's neat. The Pentecost effect. You could get a job at the United Nations. *(*Hellblazer *#1 p. 19)*

Le terme « Pentecost effect », forgé pour l'occasion par Delano, fait allusion à un passage de la Bible dans lequel les premiers disciples de Jésus se réunissent le jour de la Pentecôte (Actes 2:1). Le texte précise : « Et ils furent tous remplis du Saint-Esprit, et se mirent à parler en d'autres langues, selon que l'Esprit leur donnait de s'exprimer » (Actes 2:4). Plus loin (Actes 10-11), la capacité de parler d'autres langages est associée à la descente de l'Esprit Saint. D'ailleurs, dans la Bible (contrairement à ce que suggère l'extrait de *Hellblazer*), les disciples ne parlent pas d'autres langues humaines mais bien un langage unique, parfois tenu pour sacré. De fait, le courant chrétien pentecôtiste, présent surtout aux États-Unis, considère ce langage (« speaking in tongues ») comme un signe de la présence et de l'activité de Dieu. Linguistiquement, ce phénomène appelé glossolalie revient à prononcer une série de syllabes dépourvues de sens mais dont l'intonation et la structure donnent l'impression qu'elles appartiennent à un langage existant.

Dans *The Invisibles*, ce phénomène est abordé et explicité : c'est la tête Saint Jean Baptiste qui, suite à sa décapitation (évoqué dans Marc 6:21), pratique la glossolalie. Il est d'ailleurs très possible que la tête de Jean soit un écho de la tête d'Orphée dans *The Sandman* : l'un est un prophète biblique, l'autre un oracle antique, tous deux ayant pour point commun de symboliser le pouvoir de la parole. Des explications simultanées et contradictoires sont données pour cette pratique : certains tiennent que ce langage est « the true tongue, lost after Babel. The language of the angels » (*Invisibles* vol.1 #8 p. 18). Ragged Robin, en revanche, suggère une lecture factuelle : « The head's using glossolalia... Totally random vowel and consonant sounds. "Speaking in tongues"? / We're all hearing different things. We're hearing what we want to hear. » (*Invisibles* vol.1 #8 p. 11) Encore une fois, deux lectures cohabitent et sont tenues comme vraies ; l'une postule une entité divine, l'autre repose seulement sur la capacité d'imagination de l'être humain.

C. Magie et ésotérisme

Comme je viens de le montrer, le corpus est construit sur un glissement thématique qui au mythe (discours religieux et ethnologique) associe le récit (discours séculier et populaire mais qui est fréquemment empreint d'une aura numineuse *via* des effets pseudo-mythiques). Cette question m'amène à traiter d'une thématique concurrente de la religion, la magie. En effet, la magie repose sur la performativité du langage et se révèle un parallèle adéquat de la façon dont les auteurs du corpus envisagent la fiction.

Syncrétisme ésotérique

L'analyse du corpus révèle une grande variété d'emprunts visuels et thématiques à diverses traditions ésotériques anciennes ou modernes. Cette variété fait écho à la multiplicité des figures mythiques dont il était question précédemment. Au sein du corpus, on retrouve pêle-mêle les occultistes occidentaux comme John Dee ou Alistair Crowley, les traditions divinatoires du tarot, les néo-paganismes, des formes de spiritualité extrême-orientales et une grande variété de croyances dérivées de postulats religieux.

Dans la représentation de la magie comme dans celle de la religion, on remarque une certaine défiance à l'égard de l'orthodoxie : dans *Hellblazer*, Constantine a une approche de l'occultisme purement pragmatique. Il est même mis à l'index pour l'impropriété de ses pratiques, qui ne correspondent pas à une vision « traditionnelle » de la sorcellerie : « Your ritual was incompetent and insulting. You should have used the cats! » (*Hellblazer* #3 p. 14)[148]. Par contraste, les pratiques occultes mises en scène au début de *The Sandman,* qui semblent hautement codifiées, ne réussissent que partiellement. Dans *The Invisibles*, c'est même l'improbabilité du rituel qui conditionne sa réussite – Fanny et Austin réalisent un sortilège combinant masturbation rituelle (« a personal sacrifice to Tlaloc, the god of rain », *Invisibles* vol. 2 #4 p. 1) et danse de la pluie amérindienne. Plus largement, l'observation à la lettre d'un rituel ancien est souvent associée aux personnages négatifs, alors que les héros manipulent la magie plutôt que d'être manipulés par elle. Elle est le reflet de leur individualité et de leur anti-conformisme.

[148] Cette scène est à contraster avec l'invocation du démon de Newcastle, où l'exécution précautionneuse d'un rituel par un Constantine encore inexpérimenté provoque un fiasco total – « I can't understand it. I've done everything by the book. » (*Hellblazer* #11 p. 14)

L'autre spécificité de la magie au sein du corpus est le syncrétisme dont elle fait preuve ; on en trouve un exemple frappant dans *Hellblazer*, où Constantine interagit avec des magiciens issus d'autres traditions. Par exemple, lors de sa rencontre avec les membres d'une communauté *new age* (*Hellblazer* #22 p. 7), le groupe a une discussion dans laquelle les Ley Lines, alignements de sites historiques ou naturels remarquables sur le sol britannique, sont associées aux lignes de force qui, dans le Feng Shui, permettent la circulation de l'énergie. La psychologie analytique de Jung est également convoquée, *via* la mise en parallèle du couple animus / anima avec d'autres valeurs binaires (« life and death, yin and yang, positive and negative, male and female » *Hellblazer* #22 p 7). Cette forme de magie mystique et orientalisante, pratiquée par le personnage de Zed (et dans une certaine mesure par Marj) ressort comme une alternative à la magie pragmatique et occidentale de Constantine : elle sert explicitement de support à une discussion féministe fondée sur l'idéal d'un équilibre entre le masculin et le féminin. Dans le rituel qui s'ensuit, John est relégué au rôle de spectateur impuissant ; il est même objectifié sexuellement par Zed, puisque le sort repose sur l'union d'un homme et d'une femme. L'événement est présenté par Zed comme une rétribution, une façon de ramener l'équilibre après qu'elle-même a été impliquée à son insu dans un stratagème déployé par Constantine, qui reposait lui aussi sur une relation sexuelle (dans *Hellblazer* #9).

L'association entre paganisme et féminisme n'est pas spécifique à Vertigo et correspond à la mouvance des religions émergentes dans les années soixante et soixante-dix. Cetains mouvements, comme la Wicca, reposent sur l'idée d'une dualité complémentaire entre le féminin et le masculin. Un motif important de la Wicca est d'ailleurs présent à de nombreuses reprises dans le corpus : celuide la déesse triple (jeune femme, mère et vieille femme) (voir Camus 476).

Le mode de vie de Marj et ses amis ainsi que leurs altercations avec la police sont d'ailleurs un reflet du contexte de l'époque ; dans le récit, John demande à Marj « So are you with the Peace Convoy then? », ce à quoi elle répond « We were – until we got bashed by the police in the Beanfield in eighty-six. » (*Hellblazer* #14 p. 12).Cette mention renvoie directement au mode de vie de certains groupes néo-païens durant les années quatre-vingt :

> In the 1980s, a groups of travellers known as "The [Peace] Convoy" received a lot of coverage in the British media, partly owing to clashes with the police over access to the ancient standing stones at Stonehenge in Wiltshire. [...] Both Stonehenge and Glastonbury festivals seem to offer

strangely powerful conjunctions between modern folklore and the ancient myths of pagan Britain. (Storry 169)

Mais les traditions dans lesquelles puise Vertigo vont bien au-delà ; dans d'autres textes du corpus, la Cabale est également fréquemment convoquée, par exemple par Morrison, *via* la récurrence de symboles comme le chiffre 23, donc Jung explique qu'il joue un rôle important dans la Cabale, où il représente les « 23 voies mystérieuses de sagesses par lesquelles l'éternel a gravé son nom » (Jung 270). L'une de ces occurrences est celle de la drogue nommée « Key 23 », qui permet de confondre le signifiant (un mot) et son signifié (la chose réelle). Singer rappelle aussi que : « The major arcana are often identified as "keys" in the English esoteric tradition that Morrison follows » (Singer 121), suggérant que le nom Key 23 serait aussi une référence au Tarot dont les arcanes majeurs sont traditionnellement au nombre de 22.

On peut même aller jusqu'à considérer que certaines notions issues de la science contemporaine font partie du lexique ésotérique convoqué par le corpus ; c'est le cas par exemple des fractales, du monde quantique, des hologrammes ou de l'entropie, autant de termes souvent mentionnés qui, en l'occurrence, tiennent davantage de la formule magique que de la terminologie scientifiques rigoureuse. Chez Morrison en particulier, la physique est employée dans un sens mystico-religieux : dans *Animal Man*, Buddy et Highwater ont une révélation (*Animal Man* #18 p. 14) et voient autour d'eux des planètes en orbite du soleil, qui se révèlent en fait être des électrons qui gravitent autour d'un noyau. Les personnages parlent de « mouvement moléculaire », alors que la représentation graphique est manifestement celle d'un atome. Ils ajoutent ensuite « we're in the quantum world », ce qui est doublement absurde du point de vue physique ; premièrement, le monde dans lequel nous vivons est de toute façon régi par les lois quantiques et il n'y a donc pas de « monde quantique » indépendant. Deuxièmement, le modèle « planétaire » de l'atome (celui où le noyau est comme un soleil

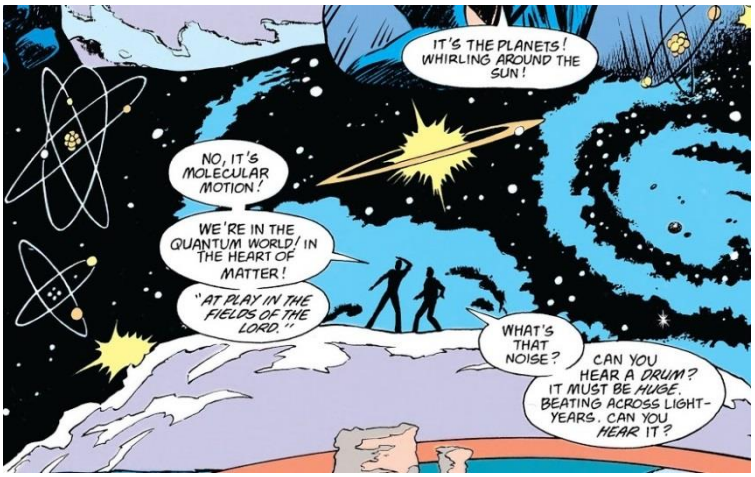


Figure 48 : Quatum magic – *Animal Man* #18 p. 14

autour duquel orbitent des électrons), élaboré au début du XXème siècle, est précisément celui que la physique quantique remet en question. De la même manière, dans *The Invisibles*, le monde est supposé être le résultat d'une superposition holographique entre deux univers, l'un étant malade et l'autre sain. En définitive, c'est dans *Hellblazer* que l'équivalence entre science et occultisme est exprimée le plus clairement :

> SIMON: The fluttering of the butterfly's wing inspires the hurricane.
> CONSTANTINE: Yeah, magic.
> SERGEI: No, fractal mathematics.
> CONSTANTINE: Same thing. (*Hellblazer* #20 p. 13)

Ce syncrétisme ésotérique prend tout son sens si l'on se réfère aux théories de la magie du chaos, forme contemporaine d'occultisme dont Morrison est actuellement l'une des figures phares. La magie du chaos intègre différentes traditions (le vaudou, l'hindouisme, les danses amérindiennes ou même les pentacles wiccans). Selon Grant Morrison lui-même, ce n'est pas la qualité de l'exécution du rituel qui conditionne sa réussite mais la capacité du / de la magicien·ne à employer ses propres facultés sur la base des accessoires proposés : « There are no rules as to how your sigil should look as long as it WORKS for you. [...] The use of ritual paraphernalia functions as an aid to the imagination only. » (Morrison, « Pop Magic! » n.p., majuscules dans l'original) Toutes les formes de pratiques sont donc bonnes à prendre pour les tenants de la magie du chaos, tant que celles-ci éveillent leur intérêt.

Dans son article sur la question, Megan Goodwin insiste particulièrement sur l'importance du langage comme médiation de la religion, et fait le lien entre religion, magie et importance du langage : « An understanding of religions as systems of belief and practice – as tools, rather than identities – is another key feature of chaos magic [...] Chaos magic treats religions – with all the complexity of their dogmas, rituals, sacred texts, and habits – as tools for helping the magician achieve her desires. » (Goodwin 260)

Bien que tous les auteurs du corpus ne partagent pas – loin s'en faut – les convictions de Morrison, l'approche théorisée par la magie du chaos semble fort bien correspondre à la façon dont la magie est employée au sein du corpus : comme un outil syncrétique, pragmatique et ludique, décorrélé de la question de la foi, et dont la fonction principale est de rendre tangible la puissance de l'esprit humain. Comme l'écrit encore

Grant Morrison, « the point is not to BELIEVE in magic, the point is to DO it and see how it works. » (« Pop Magic! » n.p., majuscules dans l'original)

Ces remarques sur l'ésotérisme permettent de donner sens à ce que je disais plus haut au sujet de la religion : que le récit religieux soit validé dans sa dimension mythique ou qu'il soit rejeté au profit d'une iconographie profane, la question religieuse reste centrale dans la mesure où elle interroge la possibilité pour l'humain de modifier son environnement par ses actes (rituels) ou par ses paroles (qui symbolisent la pensée et l'imagination). Il y a dans ce syncrétisme quelque chose comme une pragmatique du bricolage tel que défini par Lévi-Strauss dans *La Pensée sauvage* : son propre est « d'élaborer des ensembles structurés, non pas directement avec d'autres ensembles structurés, mais en utilisant des résidus et des débris d'événements » (Lévi-Strauss, *La Pensée* 36).

Motifs visuels de l'ésotérisme

On a vu que les traditions et discours issus de l'ésotérisme jouent un rôle important sur l'ensemble du corpus. Ces discours permettent d'abord de déplacer les enjeux et les modes de représentation des antagonismes, puisque la confrontation physique est remplacée par la confrontation magique, ce qui permet au genre de s'éloigner des *topoi* liés au genre super-héroïque. Cela est notamment visible dans *The Sandman* lors de la confrontation entre Dream et Beelzebub. Au lieu de s'affronter en combat singulier, les opposants mènent une joute verbale où chacun à son tour imagine une transformation propre à lui conférer l'avantage (*Sandman* #4) ; c'est-à-dire qu'au lieu de centrer le dessin sur sa dimension kinétique, c'est sur le trait comme objet plastique, métamorphique, que le dessinateur met l'accent.

Au-delà, la magie est mise en œuvre en termes visuels ; elle permet l'engendrement des images et constitue un fonds commun de représentations archétypales, devenues familières à tout un chacun *via* leurs répétitions et déclinaisons innombrables au sein de la culture populaire. Dans Vertigo, la magie et l'ésotérisme sont employés comme un réservoir propre à fournir de multiples citations visuelles ; à ce titre, celles-ci peuvent être lues comme un équivalent des citations littéraires employées par les scénaristes de Vertigo dans la mesure où elles offrent à la fois une complexification du discours et une récompense pour la lectrice capable de les repérer. Par ailleurs, les pratiques et croyances magiques mises en avant dans le corpus permettent de dramatiser des problèmes qui s'avèrent cruciaux au niveau de l'esthétique du récit : en l'occurrence, la question de l'identité (via les *topoi* de la

possession et de la métamorphose) et l'importance primordiale du langage dans la compréhension du monde.

Ainsi, une pratique récurrente au sein du corpus est celle du Vaudou. Goodwin rappelle que les esprits Vaudou, qui répondent également au nom de « Iwa », « Loa », « Mystères » ou « Invisibles » (coïncidence intéressante avec la série du même nom) sont des intermédiaires du Créateur qui peuvent prendre possession de la personne qui pratique le Vaudou pour parler et agir à travers elle (Goodwin 271, note de bas de page). L'usage du Vaudou par les scénaristes est remarquable dans la mesure où il s'agit d'une forme de magie proprement américaine, magie des esclaves et des dominés. C'est le cas par exemple dans *Swamp Thing*, où les événements de *Southern Change* sont ornés d'en-têtes faisant référence à la tradition vaudou – on en dénombre quatre au cours de l'épisode, qui font correspondre des dates avec des événements de la tradition afro-haïtienne (*Feast of Papaogou*, *Mysteres l'Orient*, etc.). Ces irruptions de l'iconographie vaudou annoncent l'utilisation, un peu plus loin, du motif du zombie, que Moore intègre à une méditation sur l'histoire et la mémoire collective des traumatismes infligés à un peuple[149].

La magie Vaudou est également présente dans *Preacher* #32 ; c'est d'ailleurs l'une des seules traditions occultes mentionnées dans la série. Elle a ceci de spécifique que contrairement à d'autres formes de croyance, elle n'est pas tournée en dérision par Ennis : Jesse a recours à un magicien Vaudou afin d'accéder aux informations contenus dans son subconscient. Surtout, et c'est remarquable, cette séquence marque le début d'un passage ouvertement réflexif, qui met en avant la réalité médiatique de la bande dessinée. En effet, la séance de possession vaudou renvoie Jesse à ses souvenirs d'enfance, dans un cinéma sur l'écran duquel un Western est en train d'être projeté. Nicolas Labarre a proposé une analyse détaillée de cette séquence, au cours de laquelle il montre que si le dispositif narratif signale clairement le passage de la case de BD à l'écran de cinéma, au contraire, l'unité graphique dont font l'objet les personnages du récit-cadre (Jesse) et du récit imbriqué (John Wayne) déstabilise cette division : « Dillon draws the attention to the theoretical separation of the two media, only to unite them as part of a continuous narrative universe » (Labarre 248). Pour Labarre, c'est là le signe que la réalité et la fiction ne sont pas clairement délimitées dans *Preacher* ; j'ajouterai que le recours au nivellement

[149] Quiana Whitted observe une dissonance dans le traitement de l'iconographie vaudou utilisée dans ces pages : « the racial primitivism suggested by the artistic team's depiction seems at odds with Moore's efforts to reshape the cultural trope» (Whitted 196).

graphique entre les deux niveaux diégétiques rejoint les remarques proposées plus haut au sujet de *The Sandman*, où tous les panthéons sont unifiés par un même trait. Ici, le passage du cinéma nous montre que la réalité telle que nous la percevons est indissociable des récits de fiction qui l'influencent, que les deux coexistent et se définissent mutuellement. Ici, c'est bien le recours à la magie qui rend possible l'émergence d'un discours métafictionnel, confirmant que chez Ennis comme chez d'autres auteurs, la magie est associée à l'acte narratif.

Un autre ensemble de signes récurrents dans le corpus est celui de l'alchimie, qui alimente notamment l'imaginaire de Grant Morrison dès son travail sur *Arkham Asylum*. Katherine Schaeffer analyse d'autres formes de transmutations au sein du corpus, notamment le changement d'Urania Blackwell dans *The Sandman* : elle remarque que la transformation d'Urania en Element Girl est dépeinte au cours d'un rêve, ce qui renforce l'association traditionnelle entre l'alchimie et le domaine onirique (« There is a long and entwined history of alchemy and dreams », K. Schaeffer 53). De plus, cette transformation fonctionne à rebours du mythe de création de l'homme : alors que Râ mentionne avoir créé l'humain à partir de particules élémentaires, Rainie voit sa chair humaine pétrie comme de l'argile entre les mains du dieu et rendue à sa nature métamorphique. En inversant le cours du processus de transmutation, Gaiman en fait l'outil d'un questionnement sur le rapport entre l'humain et sa corporéité ; dépourvue de chair, Rainie fabrique des masques (« silicate faces », *Sandman* #20 p. 8) grâce auxquels elle tente de modifier son identité. Ainsi, l'alchimie devient l'emblème du changement et de la mutabilité, thème central à Vertigo qui relève également de la médiagénie, puisque la bande dessinée repose sur une séquence de dessins dont chacun est une forme altérée, une transformation du précédent.

Un dernier domaine ésotérique fréquemment représenté est celui du tarot divinatoire. Il est omniprésent dans *The Invisibles* ; dans le premier numéro (*Invisibles* vol 1 #1 p. 26), Ragged Robin tire les cartes à la demande de King Mob, tout en affirmant « I think it's bullshit ». Dans le dernier (*Invisibles* vol. 3 #2 p. 16), Sir Miles se suicide en se pendant par le pied, dans la posture exacte de l'arcane du Pendu (jambe droite repliée au niveau du genou). Jamie Delano a également recours au Tarot à la fin de son *run*, dans *Hellblazer* #39-40, où les cartes du pendu et du bateleur (« magician » ou « magus » en anglais) sont employées pour évoquer le destin de Constantine. Enfin, dans *Lucifer*, les Basanos, personnages du jeu de cartes enchanté, évoquent clairement les arcanes majeurs du Tarot (on retrouve

notamment le Pendu). Dans les trois situations, l'iconographie du Tarot est employée de façon ouverte, comme un réservoir de significations possibles, plutôt que comme une tradition ésotérique spécifique dont la pratique serait explicitée.

En définitive, les traditions auxquelles empruntent les auteurs sont multiples et leur choix semble reposer sur le potentiel visuel de l'objet en question, ainsi que sur sa circulation dans la culture populaire : par exemple, la Main de Gloire, objet magique issu du folklore médiéval, joue un rôle important dans *Invisibles*. Cependant, il est probable que Morrison ait pris connaissance de cet artefact *via* le film *The Wicker Man*[150], dans lequel une main de gloire est utilisée – on est en tous cas certain que Morrison a vu le film, puisque la silhouette d'osier qui lui donne son titre est mise en scène dans *Invisibles* vol. 3 (par exemple à la dernière page de l'épisode 11). La Main de Gloire réapparaît ensuite dans *The Unwritten* #30 ; aussi, la reprise de tels éléments permet de créer l'impression d'un environnement syncrétique homogène qui traverse l'ensemble des séries.

La mise en avant de tous ces motifs ésotériques doit alerter quant à l'importance déterminante au sein du corpus de la notion de symbole et d'image. L'image est le support de l'imagination, cette même imagination dont j'ai montré qu'elle est sans cesse associée au phénomène de la parole et au langage en général. Dans son ouvrage *Les Structures de l'Imaginaire*, Gilbert Durand rappelle que l'image, au contraire du mot, n'entretient pas une relation arbitraire vis-à-vis du référent. Par la valeur symbolique qui en découle, l'image *fait* sens, ce sens que l'on appelle figuré mais qui est en fait le plus immédiatement relié au signifié (Durand 25). C'est en cela que l'image fascine, et cette fascination est explicitement interrogée au sein du corpus Vertigo *via* l'usage de motifs magiques qui littéralisent le lien direct entre l'image et le réel. En mettant en scène la magie, les auteurs de Vertigo interrogent la médiativité du récit bédéique et le pouvoir de fascination des images.

La parole magique

Finalement, si la magie sous toutes ses formes est aussi présente au sein du corpus, c'est en raison de la valeur qu'elle accorde non seulement à l'image (comme on l'a vu plus haut) mais également à la parole : cette dernière est conçue comme une performance susceptible d'influencer le monde en manipulant la façon dont celui-ci est perçu. On

[150] *Le Dieu d'osier*, réalisé par Robin Hardy et sorti en 1973.

pourrait associer cette vision du monde à une forme de post-structuralisme : pour les auteurs de Vertigo, il n'y a pas de point de référence fixe extérieur au langage et c'est ce dernier qui fonde ce que nous appelons la réalité. L'association entre le langage et la magie est donc, en quelque sorte, une littéralisation de la pensée post-structuraliste.

En effet, le verbe est magique chez de nombreux auteurs. Parmi eux, Morrison en particulier exprime de façon claire le rôle magique des mots, qui sont au centre de sa propre pratique ésotérique :

> With language, you're dealing with something that has its roots in spelling itself, which is the same thing. The grammar, the grimoire, they're all connected. It's all to do with language and all the gods who deal with communication or language are also the tricksters or the magic gods like Thoth and Hermes and other ones I mentioned before. So language, it certainly has its occult qualities, mainly because it's slippery. [...] Language is allusive, it changes shape, it can be anything. (cité dans Meaney, *Our Sentence is Up* 283)

La question du langage dans *The Invisibles* a attiré l'attention de plusieurs critiques, probablement en raison de la la formation d'origine des chercheurs·euses en bande dessinée, dont on a vu que beaucoup étaient issus des départements de langues et lettres. Ainsi, on dispose de discussions poussées du texte morrisonien à la lumière de théories linguistiques. Francesco-Alessio Ursini, notamment, propose de replacer le récit dans le contexte de la linguistique cognitiviste et décrit le débat entre les tenants de l'hypothèse Sapir-Whorf[151], qui est que le langage influence la capacité cognitive des individus, et l'hypothèse universaliste, qui postule au contraire que la cognition prime sur le langage. Au terme d'une longue analyse des différents usages de ce *topos*, Ursini conclut que Morrison n'adopte aucune de ces deux hypothèses puisqu'il postule, entre autres, que le contrôle du langage peut être effectué de façon consciente, ce qui n'est bien évidemment pas le cas dans les théories linguistiques. Ursini ne le dit pas, cependant il est clair que l'approche de Morrison est plus mystique que scientifique, et l'article permet surtout de montrer la liberté avec laquelle Morrison traite du langage pour en faire une parole magique, performative au sens premier.

Morrison dramatise des concepts abstraits, perçus selon un angle mystique ; son travail récupère et synthétise de façon parfois auto-contradictoire la pensée du XXème siècle

[151] Deux versions de cette hypothèse existent ; l'une, la forme « forte », conçoit cette influence en termes de déterminisme pur, tandis que la forme faible postule seulement une causalité partielle. (Ursini par. 15-17)

dans laquelle il baigne. Par exemple, le fait que Morrison relie nettement le langage à la question du contrôle (par exemple en postulant que l'alphabet anglais aurait été sciemment amputé de nombreux signes afin de priver les locuteurs d'une partie des outils conceptuels permettant d'appréhender la réalité) peut être lu comme une littéralisation des théories de Foucault concernant le langage. Dans *L'Ordre du discours*, ce dernier affirme que « le discours n'est pas simplement ce qui traduit les luttes ou les systèmes de domination, mais ce pour quoi, ce par quoi on lutte, le pouvoir dont on cherche à s'emparer » (Foucault, *Ordre* 12). Les méthodes de contrôle que décrivent Foucault relèvent de la norme sociale, de la construction commune de modes de pensée qui incitent les individus à des comportements de censure. Morrison reprend l'idée en postulant qu'il est possible d'envisager des modes de contrôle du langage spécifiques, opérés par un individu sur un autre ; il rejoue sur le plan interpersonnel des dynamiques purement sociales. En d'autres termes, il concrétise une proposition conceptuelle sous la forme d'une interaction dramatique.

Au cours de cette partie sur le langage et ses propriétés, j'ai montré que Vertigo rejette les « grands discours » totalisants, instaurant en leur lieu et place le primat de la parole et de la pensée humaine. En suggérant que l'humain peut agir directement sur des systèmes tels que la religion ou la domination politique et culturelle (celle mise en évidence par Foucault), les auteurs de Vertigo redonnent à l'individu sa pleine agentivité. De plus, le moyen privilégié de cette agentivité étant la création (sous les formes diverses du rêve, de l'expression verbale, de la narration, etc.), ils laissent entendre que l'on peut concevoir le récit bédéique en soi comme le véhicule efficace d'une pensée qui fait le lien entre les différents membres d'une même communauté – en l'occurrence la communauté créative que forment les auteurs et leurs lecteurs·trices. Réflexivement, la bande dessinée de Vertigo met en valeur sa propre importance et se constitue comme un ensemble de textes qui propose de faire l'expérience du pouvoir de la fiction.

II. Le récit et le monde

« Well, stories about stories… maybe that's a Zeitgeist thing. »
Mike Carey (Arrant n.p.)

J'ai montré dans la partie précédente que l'intérêt pour la religion et la mythologie qui caractérise le corpus peut en fait se lire comme une célébration de la compétence fictionnelle du genre humain, entendue au sens large puisque toute narration est dans une certaine mesure une construction, même si elle relate des événements réels. Cette célébration implique l'effondrement de la distinction entre le sacré et le séculier ; elle suppose donc non seulement une égalité entre ces textes mais aussi une continuité, de sorte que tout récit est par nature connecté à l'ensemble de tous les textes jamais produits, et même poreux à ceux-ci.

A. Les espaces de la fiction

L'importance de la narration et de la fiction au sein de l'intrigue s'exprime par le recours récurrent à des domaines qui leur sont figurativement associés et offrent des représentations spatiales permettant de penser en termes concrets la notion de fiction. L'idée qu'il existe des endroits d'où l'on peut avoir accès à une multiplicité de points temporels ou spatiaux est partagée par la majorité des récits du corpus, créant une proximité entre les différents univers diégétiques déployés par les auteurs. Cette proximité n'est pas simplement d'ordre géographique (comme c'est le cas entre les différentes séries de DC Comics, reliées par les phénomènes de *crossover* et de *cameo* décrits précédemment) ; elle se manifeste également sur le plan idéel ou psychologique.

Dans *The Unwritten*, Wilson Taylor possède une carte du monde qui à chaque lieu de la géographie physique fait correspondre le ou les récits fictionnels qui y sont associés (par exemple, Tom explique que Coram's Field renvoie à l'hôpital des orphelins du récit de Dickens *No Throroughfare* [*Unwritten* # 1 p. 17]). On est donc face à une carte hypertextuelle, au sens informatique du terme (voir Eco 65) : chaque point renvoie à une multiplicité de points, en un réseau tridimensionnel qui entend rendre compte de la réalité psychologique et narrative du lieu. Ce que tente de cartographier Wilson Taylor, c'est

précisément cet espace à la fois infini, agéographique et néanmoins nettement ancré dans le réel que je vais à présent analyser sous ses différentes modalités.

L'univers fictionnel, un espace navigable

Le travail de Carey et Gross sur *Unwritten* constitue, comme je l'ai suggéré plus haut, une sorte d'un état des lieux de la poétique du label. En entretien, les deux auteurs soulignent une récurrence inattendue, celle de l'océan comme métaphore structurante du méta-récit :

> There are so many, many stories in which the ocean features, you can use it as a conduit to go from one story to another because the ocean is always the same. So in that sense, there is an organic, unbreakable substrate underlying all of the fictional worlds. That was one of the reasons why it was cool to have Leviathan be an aquatic beast [...] Also, water tends to symbolize the unconscious and dreams and stories. For us, it's kind of the same thing. Water is the medium that Leviathan lives in and that sustains Leviathan whether it's our subconscious or the *substance* that stories are made of. It just works as a great metaphor. (Renaud, « Carey and Gross » n.p.)

L'association entre l'eau et le domaine de l'imaginaire est affirmée notamment par Gaston Bachelard dans l'*Eau et les Rêves.* Le philosophe s'attache en introduction à analyser ce qu'il nomme la rêverie, c'est-à-dire une forme de méditation poétique ancrée dans la conscience vigile, par opposition au rêve nocturne. « Pour qu'une rêverie se poursuive avec assez de constance pour donner une œuvre écrite », dit Bachelard, « il faut qu'elle trouve sa matière, il faut qu'un élément matériel lui donne sa propre substance, sa propre règle, sa poétique spécifique. » (Bachelard 5). Cet élément matériel, c'est l'eau, associée au changement continuel et au mystère des océans. Dans le folklore populaire, la mer héberge des monstres qui apparaissent et disparaissent avant que l'on ait pu prouver leur existence. Très tôt, les récits de marins et les hypothèses entourant l'existence de créatures monstrueuses ont donné lieu à des manifestations graphiques, puisque sur les cartes du Moyen Âge et de la Renaissance, les zones mal connues étaient fréquemment agrémentées d'un dessin représentant un monstre marin. Le monstre rend donc sensible le lien entre imagination et image ; ce faisant, il brouille également la frontière nette entre réalité et fiction, puisque la carte (espace censé figurer le réel) accueille le monstre (expression graphique d'une fiction). Le monstre marin existe donc dans un espace liminal qui serait celui de l'*imagination* humaine, c'est-à-dire de la capacité de l'esprit à *faire image.*

Dans *The Unwritten*, le monstre marin Leviathan est l'incarnation de l'imagination et de la capacité fictionnelle. Il apparaît de nombreuses fois, souvent dans une très grande case qui rend justice à ses dimensions titanesques. Cependant, une occurrence en particulier (#23 p. 22-23) est éclairante quant à la nature de la bête ; la baleine y est graphiquement composée de milliers de silhouettes humaines, suggérant que ce Leviathan n'est pas seulement une référence au monstre marin de la Bible, mais également au titre choisi par Hobbes pour son traité de philosophie politique. Chez Hobbes, le Léviathan, c'est la communauté des hommes et de femmes réunis en un état, tandis que dans *The Unwritten* cette communauté est à envisager sur le plan strictement culturel. Il est question des récits que l'humanité a en partage, ceux qui font appel à des représentations universelles et qu'elle se transmet sous diverses formes.

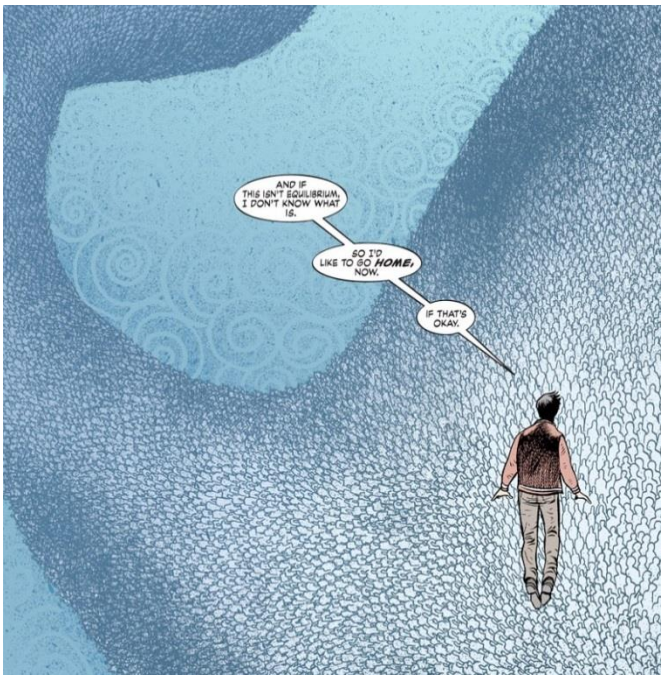


Figure 49 : Leviathan - *Unwritten* #23 p. 32-33 (détail)

Au sein du corpus, on distingue une remarquable cohérence du motif du monstre marin. Dans *Doom Patrol*, le cinquième cavalier de l'apocalypse, Extinction, émerge de la mer sur un cheval écorché, dont l'apparence impressionnante est renforcée par l'usage d'une double page (*Doom Patrol* #29 pp. 9-10), dispositif graphique qui n'est employé que deux fois avant l'apparition du cavalier, toujours pour des pages de titre (#21, « Worlds in Collision » et #23, « The Butterfly Collector »).

La série *The Sandman* possède elle aussi son monstre marin en double page (#53 p. 18-19) : elle est cette fois placée précisément dans le contexte d'un récit de marins où les personnages s'interrogent sur la crédibilité de leur histoire : « Given time, you'll spin a yarn of what we saw in the ocean… No one will believe [you]. » (*Sandman* #53 p. 22) Le récit est marqué par d'importantes allusions intertextuelles, entre autres à Moby Dick, puisque le jeune marin commence son récit par les mots « Call me Jim », référence directe à « Call me Ishmael », l'incipit du roman de Melville.

Figure 51 : Le Cinquième cavalier de l'Apocalypse - *Doom Patrol* #29 p. 9-10

Figure 50 : Leviathan - *Sandman* #53 p. 18-19

Cette même référence apparaît dans *Hellblazer*, dans des circonstances remarquablement similaires, mais qui demandent un court résumé des événements. John Constantine, expulsé de son corps, dérive dans un monde sans cesse changeant qui repose sur la perception subjective et l'imagination de la personne qui s'y trouve (« these visual realities are all constructed by me to rationalize the essential world », *Hellblazer* #10 p. 17). Ici encore, l'individu est vu comme exerçant un pouvoir sur le monde extérieur, celui de lui donner forme. La logique de l'association qui y règne est d'ailleurs une logique iconique : lorsque Constantine explique « just apply dream logic / and hop on the astral plane », un avion (« plane ») apparaît dans le décor (*Hellblazer* #10 p. 9). La logique du rêve est celle de l'engendrement de l'image, du foisonnement. Constantine se trouve donc manifestement dans le domaine de l'imagination et de la libre association, un domaine régi par des lois proches de celles de l'inconscient. C'est dans ce contexte qu'intervient la référence à *Moby Dick* : John, poursuivi par des chiens, songe que le seul moyen de les semer serait de plonger. Cette pensée provoque l'apparition d'un océan dans lequel il s'enfonce et où se trouve une immense baleine. La taille du cétacé est renforcée par le dispositif graphique : la bande du milieu de la page est découpée en trois cases de taille égale, montrant la progression de John dans un espace dont l'arrière-plan se révèle être la tête d'une baleine. L'animal n'est identifiable que lorsque le regard de la lectrice arrive sur la case de droite, qui contient l'œil de l'animal et permet de reconnaître rétrospectivement la forme présente sur les cases 1 et 2 comme une bouche garnie de fanons. John, désarçonné par la taille de l'animal, s'exclame alors « all right then Moby Dick, call me Ishmael » (*Hellblazer* #10

Figure 52 : Dans le monde du rêve - *Hellblazer* #10 p. 17

p. 18), suscitant l'apparition d'un bateau et d'un harpon. Ce passage est caractéristique du va-et-vient constant entre texte et intertexte qui structure un grand nombre de séries Vertigo.

Ainsi, c'est en lisant l'ensemble du corpus britannique Vertigo que l'on voit émerger un réseau de symboles associant l'eau à la fiction ; ce réseau permet de clarifier certains passages qui resteraient obscurs s'ils étaient pris séparément. Ainsi, dans *Animal Man*, série qui fonde l'intérêt du label pour la métafiction, la révélation de Buddy Baker débute par une hallucination dans laquelle une immense baleine nageant dans un ciel rouge affirme « Everything you have ever known. Everything that is, was, and shall be. It's only a hallucination. And here is the first secret. Everything is connected. » (#19 p. 5) La connaissance d'occurrences similaires au sein du corpus permet de comprendre que la baleine symbolise l'interconnexion des plans d'existence, la primauté de la fiction et la possibilité de naviguer dans les espaces de l'imagination de façon agéographique.

L'eau est l'élément de la fiction, mais aussi l'élément de l'esprit et du langage avec toutes ses propriétés créatrices. L'esprit de Dieu dans *Lucifer* est représenté par un bassin d'eau claire (*Lucifer* #30 p. 19 pour la première apparition) dans lequel il est possible de s'immerger, percevant ainsi les pensées divines. Dans *The Unwritten*, l'envoyé de la conjuration ennemie de Tom a le pouvoir de réduire les objets à leur état fictionnel primordial ; la forme qu'ils adoptent alors est précisément celle d'un liquide dans lequel des mots se dissolvent. Julia Round (Round, « Gothique » 87) interprète d'ailleurs ce fait comme une référence à *The Invisibles,* et plus précisément à la drogue « key 23 » qui donne à celui qui l'ingère la capacité de percevoir des référents réels là où il n'y a en fait que des mots. Il me semble que s'il y a effectivement un écho de *The Invisibles* dans *The Unwritten*, c'est plutôt à travers la prévalence de l'association entre l'élément liquide et la pensée. En effet, les personnages de la série ont recours, à plusieurs reprises, à un fluide bleu qui peut être inspiré et expiré, appelé « magic mirror ». Il est défini de la façon suivante au début de la série : « Molten imagination, the bricks and mortar of the universe, endlessly morphing, endlessly pliable. Liquid looking-glass. The door to Everywhere. » (*Invisibles* vol. 1 #10 p. 10) Le liquide réapparaît ensuite à intervalles réguliers, notamment durant l'initiation de Lord Fanny, au moment précis où celle-ci acquiert la capacité de voir simultanément le passé et l'avenir (*Invisibles* vol. 1 #15 p. 16). Bien plus tard, dans l'arc « Black Science part 2 », on comprend que cette substance est associée à un plan d'existence synchronique, celui que

l'humanité tout entière atteint à la fin de *The Invisibles* et qui fait écho à l'interconnexion qui existe entre les récits *via* la toute-puissance de la pensée.

Les lieux de l'inconscient

Dans *The Unwritten*, l'océan est non seulement la substance indivisible de l'imaginaire mais également le lieu dans lequel toutes les fictions se rencontrent, comme s'il n'y avait dans tous les univers imaginaires qu'un seul et même océan. Par exemple, dans l'espace où évolue le personnage de Moby Dick, Tom rencontre Sindbad le marin (*Unwritten* #21). Cette précision est importante car elle permet d'envisager la fiction comme un réseau, c'est-à-dire un entrelacs de points spécifiques tous reliés les uns aux autres. En cela, l'océan est à mettre en parallèle avec un autre lieu de *The Unwritten* : la salle de lecture gérée par la conjuration qu'affrontent les héros et qui cherche à contrôler la fiction. Ce contrôle est fondé sur l'acte de lecture ; dans une pièce nommée « the grid », d'interminables rangées de tables évoquant les *reading rooms* des bibliothèques britanniques hébergent des lecteurs·trices professionnel·les spécifiquement chargé·e·s de lire des œuvres de fiction (voir entre autres *Unwritten* #35.5), parce que l'acte de lecture permet de maintenir le réseau qui lie le monde réel à la fiction.

De plus, certaines configurations spatiales récurrentes sont associées à la représentation de l'inconscient. Par exemple, il est fréquent que les espaces représentant la fiction soient séparés du monde réel par une porte ou, plus souvent, par un escalier ; ces métaphores font directement écho à l'idée que l'inconscient est enfoui, caché – les théories issues de Freud sont ainsi nommées « psychologie des profondeurs » selon Henri Ellenberger (522).

Dans *Invisibles* vol. 2 #15, Robin et King Mob retournent dans la cathédrale de Philadelphie où King Mob a autrefois été témoin de la disparition de son coéquipier, John-A-Dreams. La scène telle qu'elle s'est produite en 1992 est montrée en rêve (#15 p. 6), puis, dans le présent de la diégèse, les personnages se rendent sur les lieux (#15 p. 17). Les deux séquences emploient une mise en cases très similaire : la bande inférieure met en valeur l'importance de l'escalier que descendent les personnages et qui conduit à une porte fermée, derrière laquelle King Mob se rappelle avoir découvert une créature hybride monstrueuse en train de se multiplier. Robin relève le côté freudien de l'épisode (#15 p. 12) et compare l'apparition à une scène primitive psychanalytique ; une telle explicitation de la

référence aux théories freudiennes ne fait que renforcer l'association entre l'escalier et l'espace de l'inconscient, ou tout au moins de l'intériorité.

Pour expliquer à Robin ce qu'il croit avoir vu, King Mob évoque la mythologie imaginée par H. P. Lovecraft et explique qu'un Shoggoth a été invoqué par des cultistes dont il précise : « they *believed* Lovecraft's primal gods were real » (*Invisibles* #15 p. 18, mes italiques). Cette phrase suggère bien la possibilité pour la croyance d'influencer la réalité (par exemple en faisant apparaître des démons) ; c'est dans un espace liminal, séparé du monde « réel » par des escaliers et une porte, que cette influence se manifeste.

Cet escalier connaît plusieurs itérations au sein du corpus. Comme pour le motif du monstre marin, c'est dans le travail de Mike Carey qu'il est mis en scène avec le plus de clarté : dès le deuxième épisode (*Unwritten* #2 p. 16-17), Tom découvre un escalier sans fond : « one thousand seven hundred and eight [steps] going down. And I didn't touch bottom. Twelve coming back up. » L'escalier symbolise la fiction, un espace dont tous les points sont interconnectés, de sorte que la fin n'existe pas : à quelque endroit que l'on se trouve dans l'escalier, on est toujours à la même distance de la sortie. À l'inverse, dans *The Unwritten* #24, des personnages issus d'univers fictionnels pour enfants (certains ressemblent par exemple aux *Moomins* de Tove Jansson)

Figure 53 : L'escalier (passé) - *Invisibles* #15 p. 17

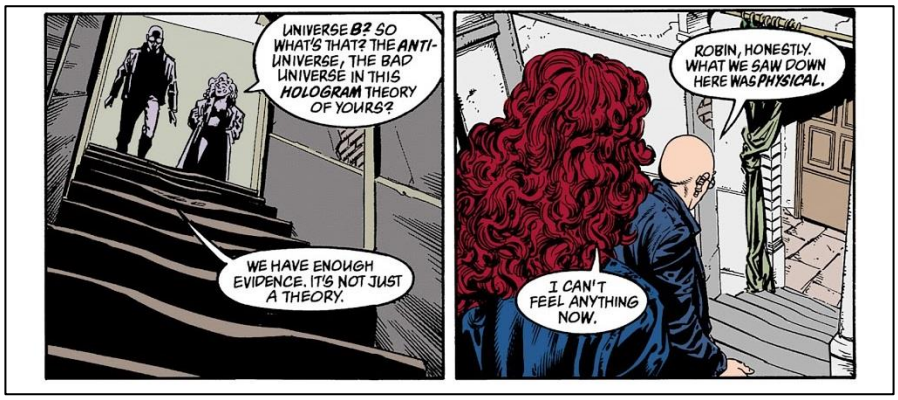


Figure 54 : L'escalier (présent) - *Invisibles* #15 p. 6

entreprennent l'ascension d'un escalier sans fin qui doit les amener à une terre promise, « the golden door, behind which the maker dwells » (*Unwritten* #24 p. 7) ; bien que le sens religieux de « maker » semble prévaloir ici, le terme peut également faire référence au créateur d'une fiction. En ce sens, ce qui se trouve au sommet de l'escalier et que les personnages n'atteindront jamais, c'est la réalité elle-même, depuis laquelle leur créateur les écrit.

Enfin, dans *Hellblazer* #23 p. 24, ce sont aussi des escaliers qui mènent aux « limbes des livres oubliés » (« limbo of forgotten books »). L'épisode est d'ailleurs particulièrement riche en références intertextuelles puisque Sherlock Holmes, Hamlet et d'autres personnages de fiction clairement identifiables (bien qu'ils ne soient pas explicitement nommés) y font une apparition. On apprend que ces personnages disposent de la possibilité de voyager dans le monde réel en raison de leur ancienneté : « you may not inhabit both the world of fiction and this more mundane plane – unless the statutory period of copyright has expired. » (*Hellblazer* #22 p. 9) Cette restriction confirme la perméabilité entre les mondes fictionnels et ce que l'on nomme la « réalité », suggérant que c'est la notoriété du personnage qui conditionne sa liberté de mouvement. En effet, l'épisode se conclut par l'emprisonnement d'un personnage dans les limbes : « the limbo of forgotten books – the muttering catacombs whose shelves are lined with the moldering bones of a million minor characters. Maybe to return – or maybe not. » (#23 p. 24)

Ce passage est à rapprocher des Limbes qu'imagine Morrison dans *Animal Man* ; celles-ci ont été fréquemment commentées par la critique en raison de leur importance dans le projet de révision métatextuelle de la tradition bédéique entreprise par Morrison. Dans les deux cas, il s'agit d'une sorte de purgatoire des personnages mineurs : « it's limbo, comic book limbo. [...] This is where all the old characters end up. The ones nobody cares about anymore. You know, the dumb ones and the old-fashioned ones. » (*Animal Man* #25 p. 6) Mais l'épisode de *Hellblazer*, en élargissant ses considérations à la littérature romanesque, se place sur un plan légèrement différent, qui invite à considérer la question de la fiction en général. Un personnage y donne l'explication suivante : « only those who win immortality through enduring fame are permitted to roam at will in the public domain ». Le jeu de mots qui fait du « domaine public » un espace physique (« domaine ») dans lequel on se déplace librement vient renforcer l'affirmation constante que l'imagination et la transmission de récits est à envisager sous les modalités d'une manifestation physique, tangible.

Le corpus est construit autour de ces espaces agéographiques (dans le sens où il n'est pas possible d'en définir les bornes ni l'extension), qui existent en parallèle du monde réel de la diégèse et trouvent leur origine dans la capacité imaginative de l'être humain. L'élément liquide (la mer, l'océan) est à ce titre une métaphore de choix, mais il en existe d'autres – ainsi, dans *Hellblazer*, la rencontre de Constantine avec la baleine est immédiatement suivie d'une plongée dans « The Green », le réseau qui unit l'ensemble des végétaux de la planète, inventé par Moore dans *Swamp Thing*. Cette interconnexion entre l'océan et The Green confirme le lien de ce dernier à la fiction et étaye la lecture de Brian Johnson qui appelle The Green « a literary paraspace representing the nonhuman dimension of the ecosphere » (Johnson 19).

Ces espaces agéographiques dans lesquels l'espace et le temps sont ramassés en un seul point rappellent ce que Borges appelle les « Alephs » dans sa nouvelle du même nom : « un Aleph est l'un des points de l'espace qui contient tous les autres points. [...]Le lieu où se trouvent, sans se confondre, tous les lieux de l'univers, vus de tous les angles. » (Borges, « l'Aleph » 201)

Le terme d'Aleph est employé à diverses reprises dans le corpus[152], souvent avec une définition proche de celle de Borges. Dans *Swamp Thing*, Alec explique : « Alephs are points from which one can observe all other points in time and space. » (*Swamp Thing* #62 p. 6) Les Alephs sont également mentionnés nominalement dans *Lucifer* : « You hold your head in this one place and you can see everything in the universe, all at once. » (#12 p. 1) De fait, l'influence de Borges au sein du corpus est particulièrement sensible et plusieurs de ses nouvelles servent de base à l'élaboration d'un espace narratif métatextuel commun. Ainsi, la bibliothèque infinie, qui figure dans la nouvelle « La Bibiothèque de Babel », connaît au moins deux incarnations au sein du corpus : l'une dans *The Sandman*, l'autre dans *Shade, The Changing Man*. Bien que quatre ans séparent la rédaction des numéros concernés, les deux bibliothèques sont décrites de façon remarquablement similaire. Comparons les deux occurrences :

[152] Bien qu'hors-corpus, la série *Planetary* de Warren Ellis contient également un objet analogue à un Aleph, que les personnages appellent « the snowflake ». De même, Alan Moore inclut dans *Tom Strong* une forteresse, « the tower at time's end » qui surplombe l'ensemble du monde de la diégèse de Moore : « from this ultimate vantage point, a tyrant might overlook, and thus enslave infinity » (cité dans Kukkonen 99).

> It's a very unusual library, Matthew. Somewhere in here is every story that has ever been dreamed. (*Sandman* #22 p. 2)

> It's a special library. I've only just found out why. The books here are all the books people always meant to write, but never did. (*Shade* #55 p. 13)

L'assertion du caractère inhabituel du lieu (« unusual », « special »), suivie du déictique « here » et des formes exhaustives « every » et « all » laissent peu de doute quant au caractère délibéré de l'hommage de Milligan à Gaiman. La fidélité de la reprise rend d'autant plus cruciales les substitutions qui sont à l'œuvre : Milligan remplace « story » par « book » et « dream » par « write », ou plutôt « mean to write ». En d'autres termes, Milligan explicite le texte de Gaiman en même temps qu'il en confirme le caractère fondateur : le rêve et le livre sont identiques parce qu'ils ont tous deux à voir avec le récit. Plus exactement, le récit est un livre *in potentia*, un livre qui comme le rêve est virtuel mais non pas irréel[153].

Figure 55 : La bibliothèque infinie - *Shade* #55 p. 13

Sur le plan graphique, la ressemblance est également frappante. Chez Borges, la bibliothèque de Babel contient un nombre infini de livres et rien n'existe en-dehors de la bibliothèque, ce qui explique qu'elle soit également nommée l'univers. Traversée par des puits centraux, elle s'étend à perte de vue au-dessus et au-dessus de l'observateur·trice[154]. L'infinité de cette extension verticale est mise en exergue dans les dessins de Mark Buckingham pour *Shade* et de Kevin Nowlan pour *The Sandman*, puisque dans les deux cas les étagères de la bibliothèque sont présentées en

[153] Schaeffer fait la distinction dans *Pourquoi la Fiction* p. 10 : « La virtualisation du monde n'est pas la même chose que sa fictionnalisation : le virtuel comme tel s'oppose à l'actuel et non pas à la réalité : seule la fiction peut être dite s'opposer à la réalité. »

[154] « L'univers (que d'autres appellent la Bibliothèque) se compose d'un nombre indéfini, et peut-être infini, de galeries hexagonales, avec de vastes puits d'aération au milieu, bordées par des balustrades très basses. De chacun de ces hexagones on voit les étages inférieurs et supérieurs, interminablement. » (Borges 94)

plongée, dans une extension qui semble pouvoir se poursuivre à l'infini (les livres continuent de s'aligner vers le haut comme vers le bas, et aucun des dessins ne laisse voir le point de fuite vers le bas, ce qui prive l'espace d'une borne, fût-elle symbolique). Comme les personnages, le foyer de perception est suspendu en l'air, laissant la lectrice incapable de déterminer la hauteur à laquelle il se trouve ou la taille de la pièce concernée.

Figure 56 : La bibliothèque du rêve – *The Sandman : Vertigo Jam # 1*, « The Castle » p. 2

Plus largement, l'influence de Borges se manifeste au sein du label sous la forme d'un réseau d'allusions et d'emprunts – plusieurs critiques soulignent ainsi l'importance de l'intertexte borgésien chez Morrison, notamment Singer (86) et White (n.p.) qui suggèrent que la cité fictionnelle d'Orqwith (*Doom Patrol* #21 et #22) est empruntée à Borges. Dans la nouvelle « Tlon, Uqbar, Orbis Tertius », ce dernier explore l'idée d'une ville imaginaire menaçant d'absorber le monde réel dans son extension, ce qui est à peu de chose près le scénario de Morrison.

Je m'attarderai seulement sur un exemple particulièrement net de l'influence de Borges au sein du corpus: la présence dans *The Sandman* du jardin de Destiny, dont les chemins de la destinée rappellent la nouvelle « Le Jardin aux sentiers qui bifurquent ».

> Walk any path in Destiny's garden, and you will be force to choose, not once but many times. / The paths fork and divide. With each step you take through Destiny's garden, you make a choice; and every choice determines future paths. (*Sandman* #21 p. 1)

La critique Leonora Soledad Souza e Paula souligne que dans les deux cas, le jardin est associé à un livre (chez Borges, le labyrinthe est à la fois un jardin et un livre ; dans *The*

Sandman, Destiny tient un livre qui contient tous les futurs possibles). D'où la remarque de Souza e Paula : « there [in *The Sandman*], the garden is as important as the book; in fact, they reflect each other » (Souza e Paula 140). Cette égalité entre les deux renforce l'idée que la fiction (le livre) est modélisable par un lieu, le jardin, qui en partage les caractéristiques et en rend sensible les modalités.

La page blanche

Il faut pour finir traiter d'un espace lui aussi récurrent dans le corpus, mais qui entretient un rapport spécifique avec la nature médiatique de la bande dessinée. Cet espace, c'est celui de la page blanche, de l'espace blanc qui laisse entrevoir la matérialité du support et qui dans le même temps évoque le blanc de l'espace intericonique (parfois appelé la gouttière), cet espace vide que la critique investit fréquemment d'une valeur symbolique importante (voir Round, « Gothique » 91) en estimant que c'est dans cet espace transitionnel que réside la possibilité de percevoir le déroulement de l'action.

Bien entendu, l'emploi d'une case ou d'une page blanche n'est pas inédit dans l'histoire de la bande dessinée ; classiquement, le blanc dénote l'impossibilité de voir, associée à l'absence de tout personnage qui pourrait focaliser la monstration. Dans *Watchmen*, par exemple, la case qui correspond à l'instant du cataclysme est entièrement blanche, suggérant à la fois une intensité lumineuse aveuglante (par analogie avec une explosion nucléaire) et la perte de conscience de tous les observateurs qui pourraient assister à la scène, la rendant *de facto* invisible (*Watchmen* #11 p. 28).

Dans Vertigo, la page blanche ou partiellement blanche véhicule une autre signification, qui n'est pas de l'ordre de la *mimesis* ; elle connote la matérialité du support et permet d'inscrire la médiativité de la bande dessinée à l'intérieur de sa propre diégèse. Elle représente la persistance à travers le récit dessiné d'un état antérieur ou alternatif, celui de la page blanche où le dessin n'est encore qu'une potentialité. Cette valeur du blanc invite à penser la page comme une superposition d'états possibles : tout comme le jardin de Borges suggère que notre réalité est une réalité parmi d'autres, la persistance du blanc permet de penser l'absence de récit comme alternative au récit. Dans trois cas (*Lucifer, The Unwritten* et *The Invisibles*), le récit s'achève sur le retour du blanc, une façon de signifier clairement la fin de l'histoire qui résonne aussi avec le thème diégétique de la libération. Le personnage de Lucifer est guidé par sa recherche de liberté, tant vis-à-vis de la volonté du Créateur que vis-à-vis des Enfers dont il a la responsabilité chez Gaiman ; le retour au blanc est un retour

à la potentialité, à un espace où tout récit peut advenir, qui fait écho à la fin de la prédestination prononcée par Dieu au sein de la diégèse. Dans The Unwritten, le blanc exprime la destruction de l'univers dans lequel Tom était retenu prisonnier (*Unwritten* #54 p. 24) Dans *The Invisibles*, la fin du récit coïncide avec l'arrivée du « supercontexte », sorte de singularité qui marque l'entrée de l'humanité dans une ère d'interconnexion totale entre les êtres et les époques. Le point final qui laisse la place au blanc marque ce basculement, l'abandon d'une logique discursive linéaire au profit d'une nouvelle perception du monde. La décision prise par Morrison de ne pas refermer les guillemets ouverts au début de la dernière phrase de Dane (voir Meaney, *Our Sentence is Up* 307) symbolise le refus d'une délimitation entre la fiction (qui s'achève) et le monde réel (auquel la lectrice retourne).

Cette valeur autoréférentielle du blanc persiste lorsque ce dernier constitue l'arrière-plan sur lequel un personnage se détache. Dans *Doom Patrol*, Mr Nobody est rendu fou par la privation sensorielle causée par son enfermement dans une salle complètement blanche

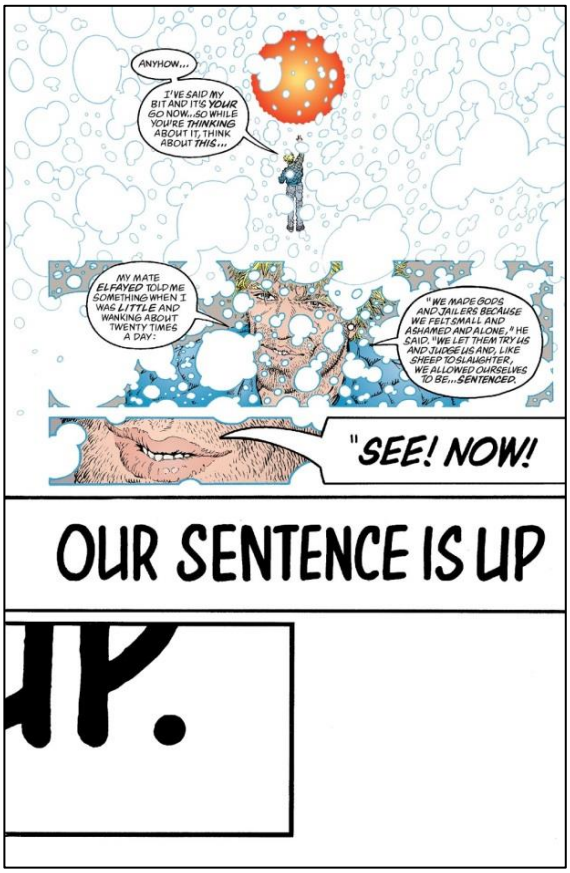


Figure 57 : Dernière page du récit - *Invisibles* vol. 3 #1 p. 24

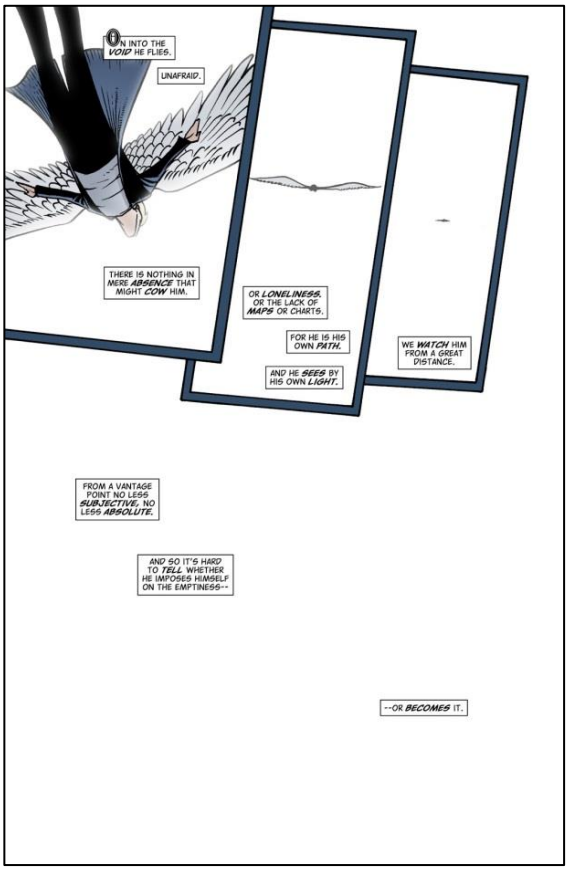


Figure 58 : Dernière page du récit - *Lucifer* #75 p. 24

(*Doom Patrol* #26 p. 19). Dans *Lucifer*, le blanc est l'absence de toute matière, qui préexiste à la matérialisation progressive du monde autour d'Elaine une fois devenue Dieu (*Lucifer* #68 p. 7). Chez Morrison, il signifie également le blanc de la page vierge sur laquelle émerge le dessin – c'est par exemple le cas dans *Animal Man* lorsque Buddy s'extrait de son niveau de réalité. Ce blanc est à lire comme un signifiant et non simplement comme une absence de sens. Il est vrai que parfois, l'absence de fond dans une bande dessinée peut être simplement destinée à renforcer la lisibilité d'une case centrée sur les personnages et leurs échanges, dans un contexte où l'arrière-plan a déjà été établi[155]. C'est ce que Fresnault-Deruelle analyse dans ces termes : « les personnages participent d'une saisie commune qui les situe dans une sphère de communication exemplaire : les héros n'ont, à la lettre, qu'eux-mêmes à voir » (Fresnault-Deruelle136). Or, ici, ce n'est pas le cas : sémantiquement, l'opération n'est pas une élision dont la lectrice pourrait identifier le référent initial, mais au contraire la matérialisation d'une possibilité de lecture, qui suggère de voir le blanc de la page comme le lieu de manifestation de l'imagination humaine et de l'effondrement des barrières entre la fiction (narrée) et la réalité (médiatique).

L'insistance sur la page blanche comme « Aleph » agéographique rappelle aussi le fait que la bande dessinée fonctionne, en tout état de cause, comme un point de l'espace depuis lequel différentes époques et différents lieux sont visibles. Parce que la lecture est régulée par la lectrice elle-même, l'appréhension de la bande dessinée ne se fait pas suivant un processus linéaire. « This omni-temporal viewpoint is actually parallel to the experience of reading a comic: we can flip between pages and experience different moments in the characters' lives » (Meaney, *Our Sentence is Up* 10).

Le corpus britannique de Vertigo est marqué par la récurrence d'espaces agéographiques, d'extension indéfinie, au sein desquels l'espace et le temps seraient à comprendre de façon non-linéaire, et sont en fait l'expression de la capacité fictionnelle de l'humain. Il serait tentant, pour désigner ces espaces qui n'en sont pas, d'emprunter à Carey le terme de « surreal estate » (*Lucifer* p. 5 #73)[156], exprimant à la fois leur extension physique et leur nature conceptuelle.

---

[155] Ce phénomène est notamment décrit par Frédéric Boilet dans le contexte de la bande dessinée japonaise (voir Guillaume et Le Roy Ladurie, « désapprendre à dessiner » 169).

[156] Le jeu de mots est probablement inspiré d'une réplique de Death dans *Sandman* où elle appelle l'Enfer « the most desirable plot of psychic real estate in the whole order of created things » (*Sandman* #24 p. 13).

B. Le rêve et la folie

Il existe chez Vertigo un réseau d'associations symboliques très nettes entre la figure de l'écrivain (ou du conteur) et celle de deux types de personnages récurrents : les rêveurs et les fous. Il faut bien comprendre que « l'écrivain » ne fait pas référence au scénariste réel de la bande dessinée, mais plutôt à l'incarnation archétypale de la créativité littéraire. Dans ce contexte, le rêve et la folie sont deux métaphores fréquemment employées pour exprimer la nature de l'acte créatif. Avant d'examiner les conséquences de ce choix sur la conception que se donnent les auteurs de la créativité, il faut d'abord analyser la façon dont les rêveurs et les fous sont traités.

Le rêve comme paradigme narratif

Parmi ce que j'ai nommé les métaphores structurantes de la métatextualité, on trouve d'abord celle du rêve, mise en avant par Gaiman dans *The Sandman*, mais qui s'appuie sur une vaste tradition littéraire dans laquelle le rêve est emblématique de la modalité fictionnelle ou déclenche une prise de conscience métatextuelle. On peut penser au passage de *The Tempest* dans lequel Prospero, après avoir congédié les esprits qui peuplent l'île, insistent sur leur fictionnalité en les comparant à la fois à des acteurs sur une scène de théâtre (« These our actors, / As I foretold you, were all spirits and / Are melted into air, thin air ») et à des rêves: « We are such stuff / As dreams are made on; and our little life / Is rounded with a sleep. » (IV, 1) Ce passage est explicitement cité dans *Sandman* #75, ce qui en fait l'une des nombreuses clés intertextuelles sous-tendant l'analogie entre rêve et récit. D'ailleurs, l'idée shakespearienne que la vie réelle est elle-même comparable à un songe ou à une pièce de théâtre (également présente dans le monologue de *As you Like It* acte II scène 7 – « All the world's a stage / And all the men and women merely players ») résonne harmonieusement avec le principe fondamental de Vertigo, celui de la porosité entre le réel et la fiction.

Une autre clé est à chercher du côté de la psychanalyse, qui est à l'origine d'un regain massif d'intérêt pour le phénomène du rêve au XXème siècle. Freud, notamment, postule que le rêve est une manifestation de l'inconscient et que les motifs qui y émergent sont également ceux du récit populaire. Il exprime cette idée dans son ouvrage *Sur le rêve* : « La symbolique du rêve conduit bien au-delà du rêve ; elle n'appartient pas en propre au

rêve mais domine de la même manière la figuration dans les contes, les mythes et les légendes, et dans les mots d'esprit et dans le folklore. » (Freud, *Sur le rêve* 138-9)

L'influence freudienne est fondamentale au sein de la critique contemporaine, tant dans le domaine de la comicologie que pour ce qui est de la littérature générale. Par exemple, la critique Anna Angelopoulos reprend directement l'exemple freudien et confirme l'importance des motifs de rêve typiques comme le vol au sein des contes et des récits populaires (Angelopoulos 208). Plus largement, la théorie du monomythe de Campbell (voir p. 376) tend effectivement à corroborer l'idée d'un fonds commun de thèmes et d'images qui seraient de l'ordre de l'inconscient collectif[157] et dont proviendraient les structures fondamentales que l'on retrouve au sein des mythes et des contes. Pour Campbell, « dream is the personalized myth, myth is the depersonalized dream » (Campbell 19); c'est-à-dire que l'unique différence est celle de l'aspect collectif ou singulier de l'expérience.

D'où vient donc cette affinité entre rêve et fiction, et quels sont ses points saillants ? Richard Walsh estime que l'un et l'autre se retrouvent sur le plan de la narrativité, et suggère d'envisager les rêves comme des « proto-fictions », « as the paradigm for a rhetoric-driven model of fictionality » (Walsh, abstract). Christian Vandendorpe, dans *Récits de Rêve*, liste les différentes fonctions attribuées au rêve au fil des âges. Il met en avant la relation de métonymie qui relie le rêve au récit, puisque ce dernier est censé rapporter sous une forme voilée des événements qui doivent advenir (comme dans les rêves prémonitoires) ou être déjà advenus (comme le suppose la psychanalyse). La valeur prophétique du rêve, liée à la tradition ésotérique dont on a vu qu'elle tient une place importante au sein du corpus, est présente dans Vertigo, notamment dans *Lucifer* où le personnage d'Esa-Kira commence à faire des rêves prémonitoires au moment précis où son don de magie se révèle (*Lucifer* #24 p. 2-3).

Le modèle onirique, s'il est utilisé comme paradigme de compréhension de la littérature, pose néanmoins des problèmes spécifiques quant à la fonction auctoriale : il met en crise l'idée d'un auteur fondamentalement novateur, puisque le matériel brassé par le rêve et le récit appartient à un fonds commun inconscient. C'est comme si l'auteur n'était

[157] J'emploie ce terme dans l'acception précise que lui donne la théorie jungienne : l'inconscient collectif est le siège des archétypes, c'est-à-dire des images primordiales inconscientes et universelles, qui se retrouvent à la fois dans les mythes, les rêves et les idées délirantes ou psychotiques (Ellenberger 725-6).

jamais l'unique source de son écriture, laquelle plonge au contraire ses racines dans des ressources qui le dépassent, et sur lesquelles il n'a que peu de contrôle.

De plus, Pierre Pachet souligne la dualité inhérente au paradigme du rêve : on y est à la fois auteur·e et lecteur·trice, sans que ces deux instances n'interagissent nécessairement : « Acteur et spectateur, ou plutôt metteur en scène et spectateur, auteur et lecteur, celui qui révèle et celui qui apprend avec surprise. » (Pachet 27) En dépassant l'opposition consacrée par la littérature entre auteur et lectrice, le rêve suggère un nouveau paradigme d'écriture. De même, Jean-Daniel Gollut, sur la question de l'écriture du rêve dans la littérature, met l'accent sur la dissolution de l'identité du « je » qui vit le rêve. Cette dispersion du soi résonne à la fois avec le motif du double qui hante la littérature fantastique et avec l'idée que le rêve est le lieu d'une communalité, que j'ai nommée « agéographique » mais qui est aussi dépourvue d'ego. Comme le dit Gollut, « Le moi du rêveur ne constitue pas une sphère propre et déterminée. Ses frontières restent ouvertes, inutiles à tracer aucun partage entre le sujet et l'objet. » (Gollut 226)

Pour ce qui est du rapport entre le rêve et la bande dessinée, une vaste tradition existe également, comme mis en évidence dans l'exposition « Nocturnes : Le rêve dans la bande dessinée » élaborée par la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image en 2013. Le catalogue de l'exposition élaboré par Thierry Groensteen montre que, de Winsor McCay et son *Little Nemo in Slumberland* à David B. qui fonde son *Cheval Blême* sur ses propres expériences oniriques, le rêve inspire les auteurs de bande dessinée. Cette affinité entre le rêve et le récit graphique est sans doute en partie due à l'iconicité que les deux ont en partage. Freud met en effet en avant l'importance de la dimension iconique du rêve :

> La pensée du rêve est presque toute faite d'images ; on peut remarquer que le sommeil s'annonce en quelque sorte par la diminution progressive de l'activité volontaire ; en même temps que des représentations involontaires, qui appartiennent toutes à la classe des images, s'imposent à nous. (Freud, *L'Interprétation* 51)

Le rêve est donc un espace d'engendrement iconique, il permet la création d'images nouvelles. Parce qu'il repose sur des associations qui ne sont pas nécessairement celles de la vie vigile, il est aussi un espace de jeu avec le langage, de libre association.

Dans *The Sandman*, cet engendrement est directement lié à l'acte de fabulation (*storytelling*). En effet, Gaiman précise en de nombreux endroits que la notion de rêve sur

laquelle règne Morpheus n'est pas limitée aux phénomènes du sommeil ; elle englobe aussi le *daydreaming*, ce que Bachelard nomme la rêverie et, plus largement, les activités imaginatives de l'esprit. L'exemple le plus simple de ce recoupement entre rêve et récit est sans doute celui des différents titres que possède Dream : bien que fréquemment dénommé « King of Dreams », il est aussi « Prince of Stories » et gouverne à l'inspiration littéraire, comme établi dans ses interactions avec les auteurs Richard Madoc (*Sandman* #17) et William Shakespeare (*Sandman* #19 et #75).

Dans *The Sandman,* l'importance du rêve est mise en avant par l'utilisation de motifs narratifs propres à créer une ambiance onirique, comme la contiguïté de lieux normalement séparés ou la possibilité pour les personnages de changer d'apparence. Néanmoins d'autres titres font écho à cette conception ; Grant Morrison, dans ses diverses œuvres, s'inspire de l'esthétique surréaliste qui repose précisément sur le recours aux images de l'inconscient et porte une attention toute particulière au phénomène onirique. Comme expliqué par Alexandrian dans *Le Surréalisme et le rêve* : « En dégageant à sa manière les instances de la condensation et du déplacement, Breton en vint à cette conséquence importante : on peut analyser un poème ou un tableau surréaliste comme on analyse un rêve. » (Alexandrian 190)

Morrison mentionne à plusieurs reprises le nom d'André Breton dans *Doom Patrol*, mais surtout en l'associant au mouvement dadaïste[158], dont Breton se distance ensuite rapidement pour fonder le surréalisme. Les deux mouvements partagent un même rejet du réalisme et de la rationalité absolue ; mais alors que les dadaïstes réclament « l'abolition de la logique » (Tzara n.p.) et adoptent une politique provocatrice et transgressive de destruction des normes établies, les surréalistes s'attachent à comprendre les mécanismes profonds qui régissent l'imagination. Aussi Breton écrit-il : « Je crois à la résolution future de ces deux états, en apparence si contradictoires, que sont le rêve et la réalité, en une sorte de réalité absolue, de surréalité, si l'on peut ainsi dire. » (Breton n.p.).

L'œuvre de Morrison emprunte à ces deux tendances : elle combine la déraison joyeuse de Dada et le systématisme mystique des surréalistes. *Doom Patrol*, série volontiers transgressive, se réclame explicitement du dadaïsme et de la dissolution de la raison

[158] Mr. Nobody s'exclame « In the names of Duchamp and Tzara and Breton » (*Doom Patrol* #27 p. 20) et « long live the Brotherhood of Dada » (*Doom Patrol* #26 p. 24).

qu'ambitionne le mouvement. C'est ainsi que dans *Doom Patrol* #29, le cavalier de l'apocalypse dont on a parlé plus haut se voit transformé en simple cheval à bascule (un *dada*) après avoir traversé la strate iconique qui correspond au dadaïsme. Plus largement, la série compte de nombreux passages où le langage tourne en roue libre, reflétant la perte du sens et suggérant fortement une pratique d'écriture automatique de la part de Morrison, qui récupère ainsi le procédé phare du surréalisme. Un exemple parmi d'autres : « Torching the orchestra, we salivate in glass perversions. Very Mary, very Mary, heavenly hairdresser! Sidling sideways out of trauma gardens, here come the enemies, the rising cordwainers bent to misery, bowed by applesauce velocity. » (*Doom Patrol* #49 p. 16)

On remarque d'ailleurs que l'écriture automatique est mentionnée par Barthes, dans « La Mort de l'Auteur », comme un moyen de déstabiliser la conception traditionnelle de l'auteur unique ; on verra que ce projet est aussi, dans une large mesure, celui de Vertigo.

> En recommandant sans cesse de décevoir brusquement les sens attendus (c'était la fameuse « saccade » surréaliste), en confiant à la main le soin d'écrire aussi vite que possible ce que la tête même ignore (c'était l'écriture automatique), en acceptant le principe et l'expérience d'une écriture à plusieurs, le Surréalisme a contribué à désacraliser l'image de l'Auteur. (Barthes, « La Mort » 63)

Dans le passage de *Doom Patrol* à *The Invisibles*, Morrison abandonne l'ambition d'un accès direct à l'inventivité chaotique de l'inconscient. *The Invisibles* propose au contraire une vision du monde plus systématique, où l'imagination ne serait pas seulement un outil de résistance anarchique mais bien un domaine dont il est possible de percer les secrets.

Une occurrence en particulier convoque le rêve comme métaphore de la capacité fictionnelle ; il s'agit de la couverture de « Black Science 2 Part 3 » (*The Invisibles* vol 2 #19), dessinée par Brian Bolland, qui pastiche le tableau *Le Cauchemar* de Johann Heinrich Fussli. Il est difficile d'établir qui de Bolland ou de Morrison est à l'origine du pastiche ; des interviews prouvent que Bolland travaillait fréquemment à partir de suggestions effectuées par le scénariste. Le tableau original de Fussli figure une dormeuse alanguie, sur le ventre de laquelle est assis un petit personnage gnomique assimilable à un incube qui regarde dans la direction du / de la spectateur·trice. Ce gnome correspond en fait à la conception folklorique du cauchemar : Marie-Claire Latry explique en effet qu'à l'origine, le cauchemar est un rêve dans lequel une créature maléfique vient oppresser le / la rêveur·euse alors qu'il ou elle est paralysé·e sur son lit (215). Le cauchemar chevauche le dormeur, suggérant aussi

une possession sexuelle. Le gnome du tableau de Fussli est donc l'incarnation du cauchemar. De même, la présence d'un cheval à la droite du tableau renvoie à la figure de la jument, dont Latry montre qu'elle est liée au cauchemar par l'idée de chevaucher le dormeur ; selon elle, les juments sont fréquemment associées aux sorciers et aux déesses dans divers contes populaires de la zone germanique où c'est le même mot, « *mara* », qui désigne les unes et les autres.

Ce contexte étant établi, il reste à interpréter la fonction de l'allusion à Fussli dans la couverture de Bolland. D'abord, la mise sur le même plan graphique de la rêveuse et du rêve auquel elle donne naissance résonne fortement avec l'idée

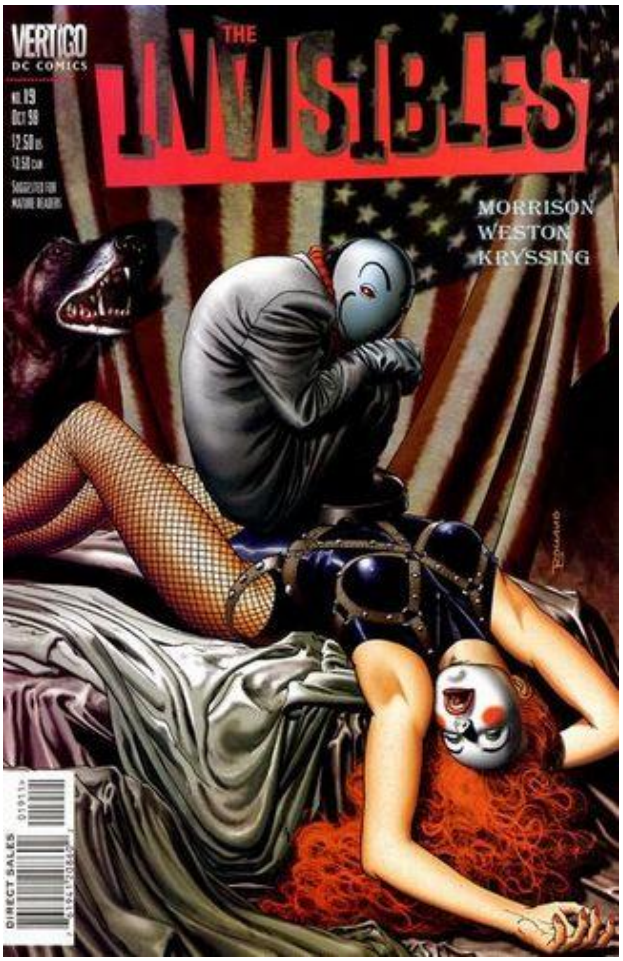


Figure 60 : Pastiche de Fussli – couverture *de The Invisibles* vol 2 #19

Figure 59 : *Le Cauchemar*, Johann Heinrich Füssli, 1781, huile sur toile, Detroit Museum of Art.

centrale du corpus, c'est-à-dire l'idée que l'imagination humaine a une influence réelle sur le monde sensible. Le personnage qui tient le rôle de la rêveuse est Ragged Robin, figure auctoriale par excellence qui intègre le groupe des Invisibles en réécrivant le récit de leurs aventures, dans une version où elle-même en ferait partie. L'incube, au contraire, prend les traits de Quimper, le gnome qu'affrontent les Invisibles et en particulier Robin qu'il essaie de manipuler mentalement. La position de domination de Quimper sur une dormeuse apparemment sans défense reflète cette tentative de possession – et on entend possession dans tous les sens du terme puisque, de même que l'incube est un personnage sexuellement menaçant, Quimper pense s'introduire dans l'esprit de Robin en prenant la place d'un souvenir sexuel traumatique. Le pastiche de Fussli reproduit la situation telle que Quimper croit la saisir. Il s'avère cependant dans *Invisibles* vol. 2 #20 que Robin feignait la vulnérabilité et se révèle capable de repousser les attaques de Quimper : en d'autres termes, c'est la notion de rêve qui est réévaluée. Plutôt que de voir le rêve comme un phénomène que la rêveuse subit, Morrison suggère au contraire qu'ils peuvent être apprivoisés ou neutralisés, renvoyant la rêveuse Robin à un rôle actif. Le rêve n'est plus une fiction qui s'impose à l'esprit, mais une fiction qui peut être contrôlée.

D'ailleurs, l'antagonisme entre Robin et Quimper est ambigu et se double d'un réseau de ressemblances et d'associations entre les deux personnages, non seulement parce qu'ils ont le même type de pouvoirs et portent parfois le même masque, mais aussi, de façon plus inattendue, parce que Robin dit à un moment « If I ever have a baby… I'll call her Quimper » (*The Invisibles* vol. 3 #1 p. 11), suggérant une proximité émotionnelle. Meaney propose que c'est peut-être une façon pour Robin de rétablir l'innocence perdue de Quimper (Meaney, *Our Sentence is Up* 265). Il me semble surtout qu'il s'agit de mettre en avant l'agentivité de Robin et de souligner, par une métaphore généalogique, sa puissance créative déjà nettement établie sur le plan de la fiction.

Ce que disent les fous

Après le paradigme du rêve, le second domaine ayant valeur de métaphore du récit lui-même est la notion de folie, elle aussi entendue, on va le voir, dans un sens assez large. Nombreux sont les personnages de Vertigo dotés d'antécédents psychiatriques : John Constantine a été interné deux ans en ôpital psychiatrique (à la suite des événements de Newcastle, durant lequel une petite fille décéda par sa faute), tandis que dans *Doom Patrol*,

The Invisibles et *Shade, The Changing Man*, un ou plusieurs des personnages principaux sont présentés comme fous.

Dans le domaine strictement littéraire, la folie d'un personnage est traditionnellement une condition propre à générer du récit, comme en témoigne le développement du genre fantastique qui repose sur l'hésitation entre une explication surnaturelle d'un phénomène et une explication naturelle qui mettrait en cause la santé mentale du personnage sur lequel la narration est focalisée :

> Le fantastique est fondé sur une hésitation du lecteur – un lecteur qui s'identifie au personnage principal – quant à la nature d'un événement étrange. Cette hésitation peut se résoudre soit pour ce qu'on admet que l'événement appartient à la réalité ; soit pour ce qu'on décide qu'il est le fruit de l'imagination ou le résultat d'une illusion ; autrement dit, on peut décider que l'événement est ou n'est pas. (Todorov 165)

Dans tous ces cas où « l'événement n'est pas », la source de l'illusion peut être la folie (comme, pour prendre un exemple canonique, dans « The Tell-Tale Heart » de Poe) ou le fait que l'individu soit en train de rêver (voir supra). Cette issue incertaine du texte fantastique se retrouve dans *Doom Patrol* à la fin du *run* de Morrison : Crazy Jane (dont le nom même met en avant la folie) est retenue dans un asile et interrogée par une psychiatre à qui elle raconte l'ensemble du récit qui vient d'être présenté à la lectrice. La psychiatre interprète les différents éléments du récit comme des émanations pathologiques de l'imagination de Jane : « I thought we agreed this "candlemaker" was nothing more than your father, Kay? All this fantasy stuff was just your way of dealing with those terrible abuses » (*Doom Patrol* #63 p. 8) Dès lors, si l'on accepte l'hypothèse d'une fabulation pathologique, c'est Crazy Jane qui endosse la fonction auctoriale, puisque les événements du récit qui se déroule n'existent précisément que dans son esprit, et les antagonistes qu'elle affronte ne sont que des émanations de sa propre psyché (comme c'est d'ailleurs le cas de Dorothy Spinner, personnage dont on a déjà établi les ressemblances avec Crazy Jane).

Plus largement, cette association entre le féminin, la folie et la narration se poursuit dans l'œuvre de Morrison à travers Ragged Robin, des *Invisibles*. Outre que son vrai prénom est le même que celui de Crazy Jane (Kay) et que toutes deux portent parfois le même maquillage (deux gros ronds rouges sur les joues), Robin est elle aussi été internée après un effondrement psychologique situé en aval du récit principal, en 2008 à Portland (*Invisibles* vol. 2 #21 p. 3). Son thérapeute affirme « you've been experimenting with a street

drug called Sky in deep therapy isolation tank conditions » (vol. 2 #21 p. 2), passage qui rappelle les expériences de Robin dans le caisson d'isolation sensorielle de l'université de Berkeley où elle se livre à la réécriture du livre *The Invisibles* et s'insère elle-même dans la diégèse. Comme c'était déjà le cas avec Jane dans *Doom Patrol*, l'internement de Robin propose une lecture alternative des événements, une solution à l'hésitation fantastique entre explication surnaturelle et cause naturelle, suggérant que la diégèse de *The Invisibles* est une hallucination.

Robin, comme Jane, est une figure auctoriale ; elle rend même encore plus claire l'association entre folie et écriture dans la mesure où, pour sa thérapeute, c'est précisément l'écriture qui est la cause de sa crise psychotique. Selon la critique Marie-Laure Ryan, la lecture consiste en un décentrement du monde réel : « Once we become immersed in fiction, the characters become real for us, and the world they live in momentarily takes the place of the actual word. » (Ryan 21) Au contraire, l'immersion (littérale) de Robin dans le caisson de Berkeley [159] signale l'avènement d'une seconde réalité qui, au lieu de former un « monde » propositionnel distinct du premier, contamine et interfère avec le monde réel.

La folie dans Vertigo est, en somme, une conséquence possible de la capacité à envisager la réalité non pas comme un état objectif et clairement délimité, mais au contraire comme un concept discursif modelé par d'incessantes interactions avec la fiction. C'est ce qui se produit lorsque les personnages accèdent à la conscience de leur statut de protagonistes fictionnels au sein d'une diégèse complexe; dans *Animal Man*, le personnage du Psycho-Pirate est le seul à conserver le souvenir des événements ayant eu lieu avant le crossover *Crisis on Infinite Earths*, lequel marque le recommencement de la diégèse de l'univers DC. Le Psycho-Pirate devient fou (*Animal Man* #20 p. 11) justement parce qu'il comprend que son monde est mouvant, que son histoire peut être réécrite par l'imagination des uns et des autres.

Cependant, la folie au sein du corpus n'est pas nécessairement présentée comme pathologique : dans *Shade*, par exemple, « the madness » est une forme de super-pouvoir, liée à un artefact spécifiquement dédié (*madness vest*). Ce pouvoir est certes parfois gênant,

[159] Cette immersion fait d'ailleurs écho à celle de Tom *dans The Unwritten*, qui est lui aussi placé dans un caisson d'isolation sensorielle et nourri d'histoires par son père (*Unwritten* #22 p. 16). La série exploite également la figure de la jeune aliénée : l'épisode #17 révèle en effet que Lizzie Hexam, enfant, a été internée sous le nom de Jane Waxman pour une forme inhabituelle de schizophrénie, avant d'être recueillie par Wilson Taylor qui amplifie sa capacité naturelle à endosser des personnalités fictionnelles.

mais il ne semble pas agir sur la santé mentale de Shade au sens habituel du terme (rapporté par exemple à la détresse psychologique de Kathy au tout début du récit, lorsqu'elle est internée après le meurtre de ses deux parents). Au contraire, la folie de Shade est une sorte de magie partiellement incontrôlable, associée au foisonnement iconique, qui se manifeste par l'apparition d'éléments visuels inattendus, et ce indépendamment de la personne qui dessine le passage concerné (par exemple, *Shade* #24 avec Chris Bachalo, et *Shade* #22 avec Brendan McCarthy). Ce foisonnement semble d'ailleurs opérer, comme le rêve, un mélange entre motifs faisant référence à une réalité quotidienne et éléments apparemment aléatoires. Il est également acquis que les manifestations de la folie de Shade sont en prise directe avec ses désirs : dans le numéro 24, on apprend qu'il crée lui-même le labyrinthe dans lequel les personnages se trouvent afin de ne pas avoir à affronter une vision traumatique ; ailleurs, Shade explique « This is the area of madness. The things deep within you can escape here and take form. » (*Shade* #32 p. 20) Sur de nombreux plans, la folie a à voir avec le rêve, en cohérence avec les théories freudiennes qui tiennent que le rêve et les psychopathologies mettent tous deux l'individu en prise directe avec son inconscient, en l'occurrence un inconscient qui se manifeste sous forme iconique.

Enfin, le domaine de la folie (« the area of madness ») se révèle être l'endroit où se rend l'esprit des personnes récemment décédées, comme c'est le cas de Shade et de Roger dans *Shade* #25. L'épisode clarifie un point particulièrement important en montrant que le terme « folie » n'est qu'une façon incomplète de définir le lieu et les forces qui y opèrent. Kathy se demande « So what does that make the area of madness? The land of the dead? Heaven? Hell? [...]. I always thought it would turn out to be more... more than just madness... » (*Shade* #25 p. 21)

Pour comprendre ce rapprochement, il faut se rappeler que le pays des morts de Vertigo n'est pas un lieu précis assimilable à l'Enfer chrétien. Il est lui aussi un espace agéographique, dont l'apparence est conditionnée par la croyance de chacun ; un espace détaché des contingences du corps où l'esprit a préséance sur la matière. C'est un espace syncrétique, tantôt antique, tantôt industrialisé (dans *Lucifer* #1 p. 2, on voit des damné·e·s effectuer des travaux forcés sous la menace, tandis que dans le numéro 18 p. 6-7, une gigantesque machine métallique vise à extraire leur souffrance pour en faire une drogue). Mike Carey propose d'ailleurs de voir le pays des morts comme un palimpseste : « According to Elaine's briefing notes, this place is a palimpsest. It has fragments of all the other afterlives grafted onto a prelinguistic substrate. » (*Lucifer* #73 p. 5)

L'explication délibérément jargonnante prête à sourire, mais Carey, qui a enseigné les lettres, n'emploie pas à la légère le terme de palimpseste : à travers l'ensemble des récits du corpus, en effet, le même espace agéographique est transformé, réécrit, mais sans que disparaissent pour autant ses itérations précédentes. Ainsi, on comprend pourquoi le domaine de la folie mène Shade au pays des morts, pourquoi les dieux de *The Sandman* retournent dans le royaume onirique après qu'ils ont disparu (voir p. 380) : tous ces lieux ne sont qu'un seul et même espace, qui modélise le rapport de l'individu à la fiction.

En suggérant de considérer les aliéné·es comme des figures de créativité proto-littéraire, on explique l'intérêt des scénaristes du label pour les personnages occupant des positions marginales au sein de la société. De plus, la présence récurrente des rêveur·euses et des aliéné·es en tant qu'emblèmes de l'activité créatrice permet de désamorcer la conception monolithique de l'auteur démiurge en mettant en avant la part d'imprévu, de hasard qui s'y joue.

Figure 61 : Foisonnement iconique - *Shade* #22 p. 18

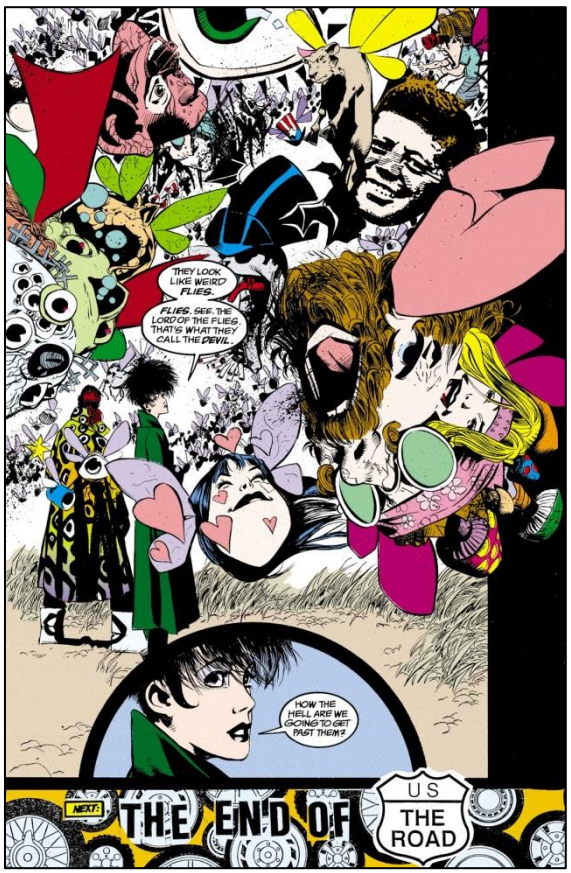


Figure 62 : Foisonnement iconique - *Shade* #24 p. 24

Cette réévaluation positive des affections psychiatriques rappelle les propos de Deleuze et Guattari qui, dans *l'Anti-Œdipe*, proposent de distinguer le schizophrène, l'individu en souffrance tel qu'il se rencontre dans les hôpitaux, de la schizophrénie comme un processus, une façon d'être au monde qui permette de dépasser les structures de pensée traditionnelles et donc d'avoir accès au désir lui-même, de contourner la répression qu'impose le signifiant (Jansen par. 3). Pour Deleuze et Guattari, « Le schizophrène est le producteur universel, » (Deleuze et Guattari 11) c'est-à-dire que l'état schizophrénique est celui d'une capacité irréfrénée à produire, c'est-à-dire à rechercher la satisfaction d'un désir. En ce sens le schizophrène est aussi un auteur, au sens le plus large du terme.

On est donc face à une lecture poétique de la schizophrénie, qui en fait un mode de résistance à la répression. On pourrait ainsi voir le travail de Morrison comme une relecture de Deleuze au prisme de la pop culture : dans *The Invisibles*, l'arrivée du « Supercontexte », ère nouvelle de l'humanité, se caractérise par l'adoption par tous de personnalités multiples propres à favoriser une nouvelle appréhension du monde. Dans le dernier numéro, par exemple, un personnage explique : « The MPDs were forerunners, poor, misunderstood mutants like the X-Men. » (*Invisibles* vol. 3 #1 p. 4) Si l'on accepte l'association cliniquement fausse mais fréquemment présente dans la culture populaire entre schizophrénie et personnalités multiples, on peut voir persister l'idée que la folie est une réponse adéquate au un monde postmoderne.

Enfin, d'autres critiques se sont intéressés au rapport entre modernité et syndrome de personnalités multiples, notamment Hiroki Azuma, qui, dans la continuité du travail du philosophe canadien Ian Hacking[160], suggère de considérer cette affection non pas « seulement sous un angle médical », mais « comme un "phénomène" culturel dans la société de la fin du XXème siècle » (Azuma 179), reflet à l'échelle de l'individu de la fragmentation des « grands récits » en une multitude de « petits récits ».

Rhizome, hétérotopie, labyrinthe

Dans « Hétérotopies », Foucault mentionne l'asile psychiatrique comme l'un des lieux exemplaires de ce qu'il nomme « hétérotopies de déviation », c'est-à-dire des lieux

[160] Ian Hacking, *Rewriting the Soul: Multiple Personality and the Sciences of Memory* (1998). L'ouvrage n'a pas été consulté dans le cadre de cette étude.

clairement identifiables dans le temps et l'espace, mais dont le rôle est de réguler et contrôler les individus d'une société donnée en en extrayant les plus marginaux.

> C'est-à-dire que les lieux que la société ménage dans ses marges, dans les plages vides qui l'entourent, sont plutôt réservés aux individus dont le comportement est déviant par rapport à la moyenne ou à la norme exigée. De là les maisons de repos, de là les cliniques psychiatriques. (Foucault 26-27)

L'hétérotopie telle que définie par Foucault est un lieu réel qui possède un certain nombre de traits symboliques spécifiques, comme le fait de « juxtaposer en un lieu réel plusieurs espaces » (28) ou de fonctionner selon « des découpages singuliers du temps » (30). Ces traits définitoires semblent fort proches de ce lieu agéographique que j'ai cherché à saisir dans le corpus de Vertigo et qui représente la fiction elle-même. La comparaison avec les hétérotopies foucaldiennes conduisent à s'interroger sur un autre point : Foucault affirme que « les hétérotopies ont toujours un système d'ouverture et de fermeture qui les isole par rapport à l'espace environnant » (32), or le domaine de l'imagination se caractérise par l'impossibilité dans laquelle on se trouve de distinguer, en dernière analyse, l'étendue exacte de ses frontières - à moins que l'espace agéographique de la fiction fasse au contraire partie de ces « autres hétérotopies [...] qui sont pure et simple ouverture » (32)...

C'est là que la distinction majeure me semble se trouver, puisque le rêve et la folie sont, dans leur conception courante, des lieux d'isolement de l'être – on parle bien d'aliénation pour évoquer la maladie mentale, tandis que le rêve et un état d'extériorité à soi-même et ne peut pas aisément se partager. Au contraire, dans Vertigo, ces deux états sont conçus comme des espaces que tout un chacun peut traverser. En d'autres termes, Vertigo refuse l'idée d'une division claire entre la veille et le rêve, la lucidité et la folie, la réalité et la fiction : l'un est nécessaire à l'autre. La folie et le rêve n'isolent pas les individus ; ils les relient, leur permettent de se rencontrer, comme Marco Polo et son futur biographe Rustichello de Pisa (*Sandman* #39) ou Robin et les Invisibles dont elle a réécrit les aventures.

Le caractère profondément collectif de ces lieux de l'imaginaire interdit de penser une création comme l'œuvre d'un unique créateur : la démultiplication des subjectivités permet au contraire de dépasser le paradigme romantique du génie créateur pour envisager l'activité littéraire ou artistique comme un travail collectif, sans cesse influencé par l'ensemble des actes créatifs qui l'ont précédé, et portant en lui la potentialité d'infinies

réécritures. Dès lors, il est nécessaire de s'interroger sur la relation au sein du corpus entre auteur·e·s et lecteurs·trices, afin de déterminer dans quelle mesure ces deux rôles peuvent se confondre. C'est ce qui m'occupera durant la dernière partie de ce travail.

Pour l'heure, quelles conclusions tirer de ces interrogations sur les espaces de l'imagination ? J'ai montré comment la construction d'un espace commun, agéographique mais néanmoins susceptible d'interagir avec le monde réel, peut être vue comme l'un des traits fondateurs de la poétique commune qu'ont en partage les auteurs de Vertigo. Cet espace, parfois ancré dans des lieux hétérotopiques comme la bibliothèque ou la prison, est néanmoins placé sur un plan de réalité différent. Les expressions que j'ai employées pour décrire sa structure le rapprochent de ce que Deleuze et Guattari nomment un rhizome et qui présente les propriétés suivantes :

> 1° et 2° Principes de connexion et d'hétérogénéité : n'importe quel point d'un rhizome peut être connecté avec n'importe quel autre, et doit l'être. (Deleuze et Guattari 13)
>
> 3° Principe de multiplicité : c'est seulement quand le multiple est effectivement traité comme substantif, multiplicité, qu'il n'a plus aucun rapport avec l'Un comme sujet ou comme objet, comme réalité naturelle ou spirituelle, comme image et monde. (14)
>
> 4° Principe de rupture asignifiante : [...] Un rhizome peut être rompu, brisé en un endroit quelconque, il reprend suivant telle ou telle de ses lignes et suivant d'autres lignes. (16)
>
> 5° et 6° Principe de cartographie et de décalcomanie : un rhizome n'est justiciable d'aucun modèle structural ou génératif. Il est étranger à toute idée d'axe génétique, comme de structure profonde. (19)

Ce que développent les auteurs britanniques de Vertigo est donc une cartographie rhizomatique de l'imagination. Qu'il prenne une forme concrète (l'océan, la bibliothèque de Babel) ou une forme notionnelle (la folie, le domaine des rêves), l'espace associé à l'imagination et à la créativité humaine est composé d'une myriade d'énoncés (rêves, récits, mythes) interconnectés, sans bornes, sans structure, infiniment reconfigurable.

La notion de rhizome est également intéressante dans la mesure où elle est au cœur de la réflexion développée par Umberto Eco dans *De l'Arbre au Labyrinthe*. L'auteur y examine la façon dont le monde moderne a peu à peu renoncé à organiser ses connaissances selon le paradigme de l'arbre (qui classe mais ne définit pas) pour adopter au contraire celui du réseau, dans lequel chaque point peut renvoyer à un autre point : « Le

langage, en amenant le processus encyclopédique de sémiose illimitée à produire des résultats créatifs, a constitué un nouveau réseau polydimensionnel de connexions possibles. » (Eco, *De L'Arbre* 93)

Pour figurer ce réseau ou rhizome, Eco emploie la métaphore du labyrinthe, qui a l'avantage de connoter l'inconnu ou l'incertitude du parcours effectué à travers le réseau. En effet, pour Eco, le labyrinthe « donne à chacun le vertige d'un savoir excessif, que personne ne pourrai jamais capturer ni conserver entièrement dans sa mémoire individuelle » (Eco, *de l'Arbre* 99). Eco parle même de « syndrome du Vertige du Labyrinthe» (99) et cette expression, même si elle n'était vraisemblablement pas consciemment revendiquée par Berger lors de la fondation de Vertigo, coïncide heureusement avec sonprojet intertextuel. Influencés par les théories de la postmodernité, les différents créateurs britanniques réunis par Berger mènent une réflexion sur leur propre média et sur son inscription dans l'espace culturel transnational, qui les conduit à figurer la connaissance (on pourrait dire la culture) comme un réseau intertextuel vertigineux dans lequel leur travail est inscrit de plein droit. Ce faisant, ils affirment la caducité des hiérarchies culturelles (distinction entre art élitaire légitime et art populaire illégitime) autant que la déshérence de l'Auteur unique.

C. La lecture, acte créatif

Il s'agira ici de revenir sur ce qui apparaît comme un point de tension au sein du corpus : la question du rôle de l'auteur. En effet, j'ai abordé plus haut la question de la fonction auctoriale, attribuée à (et souvent revendiquée par) les scénaristes de cette étude *via* l'emploi de différentes stratégies textuelles et paratextuelles. Cependant, ce processus d'ancrage de l'autorité se heurte à une dynamique contradictoire, celle de la fragmentation de la fonction auctoriale, laquelle se voit transférée à une multitude de personnages qui déstabilisent l'unicité du référent « auteur ». La friction entre ces deux tendances (construction d'une posture d'auteur contre brouillage de l'autorité textuelle) est emblématique du positionnement de Vertigo qui revendique autant sa littérarité légitimante que sa proximité aux genres et registres populaires. Au-delà, elle cette fiction est peut-être aussi le signe de l'« autoclasme[161] » à l'œuvre dans la bande dessinée

[161] On emprunte le terme à Christopher Pizzino (voir p. 279).

américaine, en vertu duquel même les œuvres les plus élitaires contiennent, paradoxalement, le germe de leur délégitimation.

On va voir que dans Vertigo, les diverses dramatisations de l'acte créatif proposent de substituer à la figure unique de l'auteur celle, rhizomique, d'un imaginaire en partage qui opère la synthèse entre une infinité d'individualités : il est question du domaine du rêve, non du rêveur singulier ; de la folie, pas de la folle ; de la bibliothèque et non de la lectrice. Il apparaît, en d'autres termes, que « la naissance du lecteur doit se payer de la mort de l'auteur » (Barthes « La Mort » 67).

Créativité et réflexivité

Dans « Reflexivity in Comics Art », Mathew T. Jones isole cinq formes de réflexivité : « authorial awareness, demystification, reader awareness, intertextuality, and intermedial reflexivity » (271). Ces formes correspondent à des procédés textuels spécifiques isolés par Jones, en l'occurrence l'insertion de l'auteur dans la diégèse ; la mise en évidence de la façon dont la bande dessinée a été réalisée ; l'interpellation directe du lectorat ; et enfin les références intertextuelles et intermédiales. Toutes ces formes sont nettement présentes dans le corpus et constituent même des points saillants.

Dans *Animal Man*, l'intrigue repose en très grande partie sur le jeu de Morrison avec les possibilités réflexives du récit et du média dans lequel il opère, au point que toutes les stratégies délimitées par Jones trouvent un exemple au sein du corpus. La couverture d'*Animal Man* #5 représente la main du dessinateur en train de réaliser son dessin, dans le style ultra-réaliste de Brian Bolland; à la fin du récit, le scénariste de l'œuvre apparaît à l'intérieur de la diégèse, et même en photographie sur la couverture (*Animal Man* #26) ; enfin, dans *Animal Man* #19, le personnage principal prend conscience de sa nature fictionnelle et s'exclame à l'attention de la lectrice « I can see you » (#19 p. 11). Je rappelle que Morrison scénarise *Animal Man* entre 1988 à 1990, c'est-à-dire assez tôt dans la génétique du corpus : en d'autres termes, la série peut être vue comme un cas d'école des mécanismes spéculaires fondamentaux de la bande dessin, qui à partir de ce moment apparaîtront presque galvaudés aux lecteurs·trices et auteurs du label. Ainsi, Vertigo tend à développer, en parallèle de ces stratégies fondamentales, des formes plus complexes ou plus ironiques de réflexivité.

Il est important de noter que Jones insiste sur l'agentivité de l'auteur et de la lectrice dans le processus réflexif : « Reflexivity is not something that is located in the text itself; rather it is something that the author engages in while creating and the audience engages in while consuming. » (Jones 270) La question de l'agentivité résonne fortement avec les points développés tout au long de cette partie, notamment la mise en exergue de la créativité personnelle et de l'imagination individuelle, ce qui inclut nécessairement la lectrice au même titre que l'auteur. La réflexivité est un point de départ ; en mettant en lumière la situation d'énonciation, elle invite à la méditation sur la nature et les enjeux de l'acte créatif et sur le rôle qu'y tient la lectrice.

Il s'agira donc ici de se pencher non plus sur la personne du scénariste, mais bien sur les personnages qui endossent une fonction auctoriale au cours des différents récits. En mettant en scène des personnages qui sont eux-mêmes des créateurs·trices, Vertigo s'attache à brouiller les pistes ; suggérant que les personnages sont dotés d'une agentivité, les auteurs sèment le doute sur la distinction ontologique entre réalité et fiction, auteur et personnage, liberté et contrôle.

J'aimerais montrer tout d'abord qu'exception faite de l'intervention de Morrison dans *Animal Man*, il est assez rare de voir le scénariste intégrer la diégèse *en qualité de scénariste* : plus souvent, on trouve des figures qui ont l'apparence de leurs créateurs, mais dont le rôle est limité à une intervention humoristique ou à un *cameo* en arrière-plan. En fait, l'auctorialité est plus fréquemment associée à des personnages de la diégèse qu'à ces doubles fictifs des créateurs du récit.

Par exemple, dans *Transmetropolitan*, des personnages ayant les traits de Robertson et Ellis apparaissent dans la diégèse à titre anecdotique (*Transmetropolitan* #9 p.

Figure 63 : Ellis (en bleu à la droite de Spider) et Robertson (en orange derrière Ellis) - *Transmetropolitan* #9 p. 5

5-7), mais sans qu'il soit fait mention de leur statut d'auteur. Crucialement, le personnage ressemblant à Ellis reconnaît Spider comme « that writer guy ». C'est en effet Spider qui semble porter à lui seul la charge d'auctorialité, si bien que des pans entiers de narration lui sont parfois attribués ; par exemple, dans l'épisode #8, « Another Cold Morning », l'ensemble des récitatifs sont tirés d'un article écrit par Spider. Le texte de ces récitatifs apparaît sur fond jaune clair, dans une police de caractère évoquant une machine à écrire, ce qui met en avant leur matérialité et renforce l'hypothèse d'une origine intradiégétique. Il est d'ailleurs intéressant de voir que, bien que Spider utilise un ordinateur, son clavier est doté de touches rondes qui évoquent une machine à écrire (#8 p. 22), ce qui le replace dans une longue tradition de journalistes et écrivains, de sorte que le personnage paraît écrire lui-même sa propre histoire.

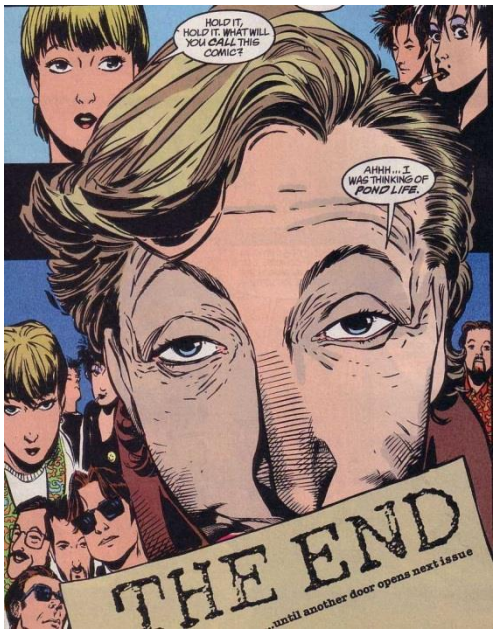


Figure 65 : Figure 66 : Miles Laimling – *Shade* #39 p. 24

Dans *Shade*, Milligan est également mis en scène de manière clownesque, en l'occurrence sous les traits de Miles Laimling, auteur de roman lâche, méprisant, sexiste et dépourvu d'imagination, à qui Chris Bachalo confère un aspect particulièrement peu avenant. Le nom « Laimling » ne fait que renforcer l'antipathie que provoque le personnage, puisque « laim » sonne comme « lame » (« boiteux », mais aussi « nul » en argot), tandis que le suffixe –ling rappelle « weakling ». C'est aussi, bien entendu, l'anagramme de « Milligan », nom que Laimling décide d'adopter pour se lancer dans une carrière de… scénariste de *comic books* (#39 p. 24). Dans un gros plan final sur Laimling, on distingue à l'arrière-plan les personnages de la diégèse, Shade, Lenny et Kathy, mais aussi cinq autres visages qui évoquent assez nettement les cinq collaborateurs de l'épisode, soit Chris Bachalo, Todd Klein, Scot Eaton, Danny Vozzo et Rick Bryant.

Figure 64 : Derrière l'homme en vert, Gaiman (avec les lunettes) et Zulli (avec la moustache) - *Sandman* #72 p. 15

On trouve une situation similaire à la fin de *The Sandman* : dans le #72, lors de la veillée funéraire de Dream, Neil Gaiman et Michael Zulli (qui assure le dessin de l'arc narratif) sont représentés parmi la foule en deuil, dans un coin de la page 15. Cependant, ce n'est pas le Gaiman intradiégétique qui prend en charge la fonction d'auteur, à l'orée de la conclusion. Au contraire, dans le #75, un chœur de figures auctoriales sont mises en scène, comme autant de variations sur le thème du conteur qui cesse d'écrire. Dream, figure tutélaire de l'imagination, rend visite à Shakespeare alors qu'il termine sa dernière pièce, *The Tempest*, dans laquelle, conformément au souhait de Dream, il met en scène un magicien qui renonce à ses pouvoirs : « I wanted a tale of graceful ends. I wanted a play about a king who drowns his books, and breaks his staff, and leaves his kingdom. » (*Sandman* #75 p. 36) Sur tous les plans (intra-diégétique, diégétique et extra-diégétique), les figures auctoriales se multiplient et se font écho : Gaiman termine son récit, Dream prévoit sa propre disparition, Shakespeare achève sa dernière pièce et Prospero quitte ses fonctions, sans que l'un ne semble réellement prendre le pas sur les autres.

Julie Myers Saxton rappelle d'ailleurs que *the Tempest* et *A Midsummer Nght's Dream*, les deux pièces mises à l'honneur dans *The Sandman*, sont les deux seules pièces originales de Shakespeare, celles pour lesquelles il n'écrivait pas d'après une source identifiable (Myers Saxton 24). En d'autres termes, les pièces qui intéressent Gaiman sont celles dont Shakespeare a la paternité – précisément parce que, dans *The Sandman*, c'est Dream qui lui inspire ce qu'il écrit, prouvant que l'idée de l'auteur unique est, elle aussi, une fiction.

Même Morrison, qui apparaît en tant qu'auteur à l'intérieur de ses fictions, parfois de façon très valorisante (voir p. 236), développe lui aussi des stratégies de fragmentation et de dissémination de l'autorité. Dans *The Invisibles*, comme le rappelle Manning, se trouvent pas moins d'une demi-douzaine de figures auctoriales :

> There are at least six chronicles called The Invisbles within the Invisibles' universe – a memoir by Sir Miles, a film by Mason Lang, another book by Ragged Robin, a comic book by Grant Morrison, an immersive video game created by King Mob, and Jack/Dane's story to Gaz at the end of the world. (Manning 36)

Le récit des Invisibles se donne comme un récit multiple, attribué à différents auteurs dans différents contextes, et qui s'étend métadiégétiquement à travers tous les niveaux de la réalité. Il y a donc dans le travail de Morrison une profonde ambivalence

quant au rôle de l'auteur ; d'un côté, comme on l'a vu précédemment, Morrison se construit *via* les différents paratextes une posture d'auteur clairement identifiable ; mais dans le même temps, il inscrit dans le texte même l'impossibilité d'une instance auctoriale unique, promouvant ainsi le rôle de la lectrice dans un texte qui se veut *scriptible*. Ce terme, proposé par Barthes dans S/Z, désigne un texte qui sache « faire du lecteur, non plus un consommateur, mais un producteur de texte » (Barthes, *S/Z* 10). En ce sens, l'auteur de bande dessinée effectue bien un travail littéraire au sens barthésien, puisqu'il orchestre l'émergence du lectorat comme instance productrice et abolit la verticalité du rapport d'autorité.

Pour les auteurs britanniques de Vertigo, en définitive, la fiction n'a pas de point d'origine – elle n'appartient pas à son auteur, et l'acte d'écrire est simultanément prise et perte de contrôle. On peut donc généraliser la suggestion de Singer à propos du personnage de Robin dans *The Invisibles* : « Robin represents an author who has both taken over and lost control of authorship. » (Singer 106) Robin réécrit l'histoire des Invisibles, mais est en même temps réécrite, si l'on peut dire, par cette histoire ; de même, au sein du corpus l'acte créatif est doté d'un pouvoir spécifique qui lui appartient en propre, indépendamment de l'agent qui l'effectue.

À en juger par ces quelques exemples, tous issues des travaux d'auteurs de la première génération, on pourrait penser que la dissémination de l'autorité est une stratégie propre à la première moitié de Vertigo ; on en trouve cependant des exemples très nets de chez Mike Carey, notamment dans *Lucifer*. Carey conserve les stratégies précédemment établies en créant des personnages qui sont aussi des créateurs (Lucifer et Elaine ont chacun créé un univers) ; mais il développe également un usage spécifique de la narration, qui n'a pas d'équivalent direct chez ses précurseurs bien qu'il présente de nombreuses similitudes avec *The Sandman*.

Dans *The Sandman*, en effet, il est fréquent que des personnages soient montrés en train de raconter une histoire et deviennent donc les narrateurs d'un nouveau récit intradiégétique. Gaiman reprend des structures narratives héritées de la littérature, comme celle du *Décaméron* de Boccace, où chaque personnage raconte à son tour une histoire courte ; c'est en particulier le cas dans l'arc *World's End,* où chacun des personnages réfugiés à l'auberge est invité à raconter son histoire. L'une de ces histoires, « Cerements » (*Sandman* #55), présente une structure particulièrement intéressante de récits imbriqués, que l'on peut « déplier » ainsi :

- 1. Le récit-cadre est celui que fait Brant à une barmaid : il raconte l'ensemble de ce qui a été dit à l'auberge du bout des mondes ;
- 2. Dans l'auberge, Petrefax raconte qu'il a autrefois assisté à un enterrement aérien ;
- 3. Durant l'enterrement, Scroyle raconte sa rencontre avec Destruction ;
- 4. Destruction raconte l'origine de la nécropole ;
- 3'. Hermas raconte l'histoire d'un groupe qui se perd à l'auberge du bout des mondes et doit raconter une histoire (situation menant au niveau 2)[162].

On pourrait rallonger la liste, puisque chaque personnage de l'auberge (niveau 2) raconte tour à tour son propre récit, lequel peut lui-même bifurquer en différents sous-récits. Gaiman démultiplie les instances narratives, créant un effet de saturation où le récit est sans cesse dénoncé comme tel. La structure d'imbrication de ces récits est également intéressante : on voit dans la liste que dans la réalité du niveau 3, un personnage fait référence à la réalité du niveau 2. En d'autres termes, ce qui semblait prendre la structure d'un arbre, avec d'innombrables ramifications de récits enchâssés dont le tronc serait la diégèse de *The Sandman,* est en fait un réseau.

Dans *Lucifer*, Carey joue lui aussi sur la démultiplication des narrateurs, mais d'une façon différente et peut-être moins évidente à la première lecture. *Lucifer* est organisé en arcs narratifs constitués de plusieurs épisodes (le plus souvent trois ou quatre). Or, à partir de l'arc *Purgatorio* (#25-#27), le récit n'est plus attribué à un narrateur extradiégétique indéfini ; la charge narratoriale est au contraire endossée par l'un des personnages présentés précédemment, et chaque changement d'arc se double d'un changement de narrateur. Là où Gaiman multiplie les récits enchâssés, Carey, au contraire, compose un seul récit dans lequel les narrateurs se succèdent – pour reprendre l'analogie précédente, si *The Sandman* emprunte sa stratégie narrative au *Décaméron* de Boccace, *Lucifer* tient plutôt de textes comme *As I lay Dying* de Faulkner, où chaque chapitre est narré par un personnage différent. Cependant, les narrateurs successifs ne sont pas toujours identifiés dès le commencement du récit. Par exemple, *Lucifer* #25 s'ouvre sur une narration non attribuée qui semble omnisciente (p. 1-2) ; elle continue p. 13 et finit par faire émerger un marqueur de première personne (« It was *me* she sensed », mes italiques), dont la lectrice peut conclure qu'il se réfère à Meleos, présent dans la même case. L'arc narratif se conclut

[162] Marie-Laure Ryan appelle ce type de structure narrative une « boucle étrange », *strange loop*, qu'elle définit comme une violation de la hiérarchie des niveaux narratifs (Ryan 191).

avec un second rappel de l'identité du narrateur, lorsque le récitatif dit « and then he left this place. And I ceased to be his chronicler » tandis que la case montre Meleos regardant Lucifer qui s'éloigne (*Lucifer* #27 p. 21). Dans l'arc suivant, *Inferno* (#29-#32), c'est Christopher Rudd qui devient le narrateur ; plus précisément, c'est lui qui écrit le récit (puisque sa chronique prend une forme épistolaire). Carey fait donc de ses personnages des narrateurs en puissance, ou peut-être même les auteurs de leur propre récit, comme dans le cas de Rudd.

Tandis que Gaiman place l'acte de fabulation (*storytelling*) au centre même de l'action, Carey mène une expérimentation formelle sur la possibilité d'une narration polyphonique, notamment *via* l'usage récurrent de récitatifs, lesquels sont traditionnellement destinés à exprimer une intervention du narrateur. Ainsi, les structures narratives employées par Gaiman et Carey rendent sensibles, sur le plan formel, la possibilité de multiplier les instances auctoriales et narratives, suggérant ainsi l'importance d'un récit élaboré en commun, de façon horizontale, entre ses différent·es acteur·trices.

Cependant, la mise en exergue du rôle de la lectrice (et spécifiquement de la lectrice de bande dessinée, qui est aussi regardeuse d'images) passe également par l'intérêt particulier qui est dévolu à la vision et, par métonymie, à l'œil.

La blessure à l'œil

Dans *Récits de Rêve*, Wolkenstein évoque la récurrence dans les récits cinématographiques de motifs liés à l'œil ou à la vision : elle parle de « mise en scène du regard, interdit et sanctionné, qui renvoie le spectateur à ses propres attentes et les frustre » (Wolkenstein 151). Dans le même temps, elle reconnaît aussi la portée métafictionnelle de ces motifs au sein du récit, qui « soulignent aussi son appartenance à une fiction cinématographique, dont la perception repose sur le regard » (Wolkenstein 153).

Comme le cinéma, la bande dessinée est traversée par le désir de voir – scopophilie, ou pulsion scopique, telle que la décrit Freud. La notion de scopophilie a été employée en critique médiatique par Laura Mulvey dans son article « Visual Pleasure and Narrative Cinema », où elle montre que la rhétorique du cinéma hollywoodien est fondée sur une utilisation habile du désir masculin hétérosexuel qui renforce les structures patriarcales en permettant de positionner le corps féminin comme objet du regard. Il est vrai que plusieurs remarques cruciales de Mulvey, notamment celles qui reposent sur le dispositif

cinématographique (la présence d'un écran qui isole le spectateur de son sujet et le pose en voyeur, qui contemple sans être vu), ne sont pas transposables telles quelles dans le domaine de la bande dessinée.

Cependant dans un article sur *The Sandman*, Dave Mockaitis démontre qu'il est possible d'appliquer les théories de Mulvey au-delà du champ des objets filmiques. Mockaitis se fonde en partie sur les écrits de Mulvey elle-même et particulièrement sur l'article « Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema' inspired by King Vidor's *Duel In the Sun* », où la théoricienne se concentre sur les structures de la narration plus que sur le dispositif médiatique et postule que ses remarques sont applicables à d'autres types de récits populaires (Mockaitis n.p.).

Dans la bande dessinée, la question de la vision est compliquée par la façon dont l'histoire de la bande dessinée a été élaborée au sein du *fandom* américain ; en effet, la question de la censure, cristallisée en particulier à travers la figure de Fredric Wertham et le texte du Comics Code, constitue un problème particulièrement sensible pour le lectorat, qui ne semble pas avoir d'équivalent direct dans le domaine filmique (et ce malgré l'existence d'un code d'autorégulation dans l'industrie hollywoodienne, le code Hays de 1930, appliqué entre 1934 et 1966, et qui servit d'inspiration initiale au Comics Code). En interdisant la représentation du sexe et de la violence, le Code laisse entendre qu'il y a une culpabilité du regard ; regarder une image violente, c'est nécessairement accepter, valider, intégrer cette violence. Parler du désir de voir dans la bande dessinée américaine, c'est susciter la peur de son pendant, l'interdiction de voir - c'est évoquer en creux le tabou qui pèse sur l'image dans l'ensemble de la culture occidentale.

L'intertexte constitué par le Code permet d'interpréter de nombreux passages du corpus britannique de Vertigo. À l'aune des critiques formulées par les détracteurs des *comics*, on peut évaluer plus justement les décisions esthétiques des auteurs. Par exemple, l'un des nombreux reproches que formule Wertham à l'encontre des *comics* qu'il a consultés est la récurrence d'une forme spécifique de violence, la blessure à l'œil :

> « The injury-to-the-eye motif is an outstanding example of the brutal attitude cultivated in comic books – the threat or actual infliction of injury to the eyes of a victim, male or female. This detail, occurring in uncounted instances, shows perhaps the true color of crime comics better than anything else. It has no counterpart in any other literature of the world, for children or for adults. » (Wertham 111)

Il est en soi douteux que le motif de la blessure à l'œil soit spécifique à la bande dessinée, puisqu'on le retrouve dans la littérature (qu'on songe au chat dans « The Black Cat » de Poe, ou à Gloucester dans *King Lear*), les contes populaires (dans « L'Homme au sable » d'E.T.A. Hoffmann, le personnage du marchand de sable vole les yeux des enfants), la mythologie (avec l'aveuglement d'Œdipe, qui est d'ailleurs explicitement mentionné lorsqu'une scène similaire a lieu dans *Shade* #9 p. 6) ou le cinéma, du moins lorsque ce dernier n'est pas censuré (par exemple la séquence de mutilation oculaire dans *Un Perro Andaluz*[163]). Et c'est sans compter les occurrences postérieures à *Seduction of the Innocent*... Il me semble que si cette blessure est récurrente dans l'ensemble de la culture populaire, c'est avant tout parce qu'elle est particulièrement terrifiante, tant par ses conséquences physiologiques (perte d'un sens primordial dans notre culture) que par son retentissement symbolique (ainsi Freud soutient-il que la blessure à l'œil est associée psychologiquement à la castration).

Ironiquement, l'inventaire proposé par Wertham contribue à ancrer ces représentations réputées répréhensibles dans l'imaginaire des lecteurs·trices et à les rendre plus visibles[164] ; on peut penser qu'après *Seduction of the Innocent*, la figuration d'une blessure à l'œil emporte *à la fois* le réseau symbolique et métatextuel détaillé ci-dessous *et* le souvenir cuisant des attaques de Wertham. À cette aune, on peut lire la profusion de blessures à l'œil dans Vertigo comme un pied de nez au Code, qui justement cesse de s'appliquer pour ces productions (même si cela ne signe pas la fin de toute régulation éditoriale).

Le premier groupe d'occurrences de blessure à l'œil est lié aux affinités entre le média BD et le genre de l'horreur : après les *horror comics* des années cinquante, Vertigo renoue avec la mutilation oculaire qu'elle emploie de façon récurrente comme une torture terrifiante, ou une épreuve à surmonter – c'est pour cela que Judy dans *The Sandman* se perce les yeux sous l'influence de Dr. Destiny (*Sandman* #6 p. 21) ; que Jesse (*Preacher* #39 p. 1) et Henry (*Exterminators* #30 p. 14) perdent leur œil gauche ; que le bourreau de *Shade* évoque l'importance des yeux dans le processus de torture de l'Inquisition (*Shade* #34

[163] *Un Chien andalou*, réalisé par Luis Buñuel en 1929.

[164] *Seduction of the Innocent* inclut un cahier central non paginé qui reproduit une case extraite de l'histoire courte « Murder, Morphine and Me » de Jack Cole, dans laquelle une femme est menacée d'être blessée à l'œil par une seringue. Wertham est sans doute largement responsable de la notoriété ultérieure acquise par l'extrait.

p. 1) ; pour cela aussi qu'un homme rendu fou par la terreur de la Fear Machine se crève les yeux avec des ciseaux (*Hellblazer* #16 p. 22).

On trouve également à plusieurs reprises des occurrences qui renvoient à l'œil comme symbole de la clairvoyance : dans *Hellblazer* (#1 p. 20) comme dans *The Invisibles* (#2 p. 8), l'accession à une vérité cachée est rendue possible par une hallucination inaugurale durant laquelle le personnage pense avoir échangé ses yeux avec ceux d'un autre. Cet échange de regard, c'est celui qui permet au monstrateur d'en quelque sorte « prêter ses yeux » à la lectrice, laquelle est toujours virtuellement placée en observatrice de la scène.

Cette position d'observatrice est mise en exergue dans *Hellblazer* #37, où les pages 6 et 7 sont construites pour mettre en avant la présence indiscrète de la lectrice : des cases présentant la jeune Mercury, en pied, alternent avec des cases rondes dans lesquelles son visage est représenté en gros plan, animé de diverses expressions. L'hypothèse interprétative la plus immédiate est que ces cases rondes font écho au récitatif focalisé qui accompagne le récit et permettent au lecteur de partager les sentiments de Mercury tels qu'il les lit sur son visage. Cependant, à la page 8, on comprend qu'elle est en fait observée par un personnage masculin et que la forme circulaire n'est pas un signe stylistique mais un élément diégétique : il s'agit de la vision que le personnage a de Mercury à travers sa paire de jumelles. Cette révélation soudaine de la présence d'un tiers peut créer l'inquiétude (puisqu'une jeune fille est observée à son insu par un individu louche) ; mais au-delà, elle suggère le rapport d'analogie qui unit le garçon aux jumelles et la lectrice elle-même, puisque tous deux partagent en définitive le même point de vue illégitime.

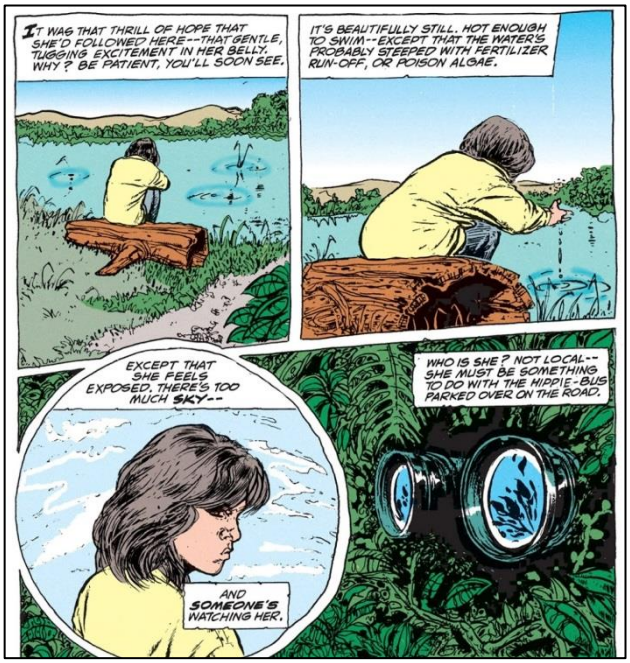


Figure 67 : Jeux de regards - *Hellblazer* #37 p. 8

En effet, le corpus encourage la lectrice à s'interroger sur son propre désir et sur l'influence de son propre regard. La plus explicite de ces incitations est sans doute la terreur et l'incrédulité des personnages lorsqu'ils prennent conscience de leur statut fictionnel dans

Animal Man #24 : le fait même d'être regardés les réduit à l'état de divertissement. Le personnage du Psycho-Pirate s'écrie d'ailleurs à l'attention des lecteurs·trices : « Don't think I can't see you, because I can. Always watching. Perverts. » (*Animal Man* #22 p. 7) Dans ce cas précis, l'horreur du personnage est associée à une représentation de la lectrice comme prédatrice, qui ne cherche qu'à se divertir et « dévore » métaphoriquement le récit. En bande dessinée plus encore qu'au cinéma, l'œil est source de pouvoir pour la lectrice, qui est seule juge des modalités de lecture de l'œuvre : « Unlike other visual media, like film, the comics reader retains visual mastery over space and time; he is a flaneur – the stroller – who consumes with vision. » (Verano 324)

Tout se passe comme si *Animal Man* encourageait à concevoir la lectrice de bande dessinée comme la surveillante placé au centre du panoptique de Foucault, ce dispositif carcéral par lequel une seule personne dispose d'une vue infinie sur tous les individus enfermés dans des salles disposée en cercle autour d'elle. Comme l'explique Foucault, « Le panoptique est une machine à dissocier le couple voir/être vu : dans l'anneau périphérique, on est totalement vu, sans jamais voir ; dans la tour centrale on voit tout, sans être jamais vu. » (Foucault, *Surveiller et Punir* 235). Si les cases de bande dessinée sont des cellules auxquelles sont cantonnés les prisonniers, alors la lectrice jouit d'une vue surplombante, totale et tyrannique.

C'est dans ce cadre qu'il faut à mon avis comprendre la récurrence de la blessure à l'œil : par elle, la lectrice est renvoyée à la dimension invasive de la vision, qui devient même une forme de dévoration. C'est en tous cas ce que laisse entendre le personnage de *The Sandman* nommé The Corinthian, qui a pour caractéristique physique de posséder à la place des yeux des orbites vides ornées de deux rangées de dents, avec lesquels il dévore les yeux de jeunes garçons précédemment énucléés. Le motif de l'orbite dentée circule au sein du corpus et il est possible que Gaiman se soit inspiré, pour imaginer The Corinthian, d'une couverture de *Swamp Thing* #61, qui précède de plusieurs années la création du personnage. Pour plus d'éléments sur la question de la vision comme

Figure 68 : le motif de l'orbite dentée - *Swamp Thing* #61, couverture

dévoration, on peut se reporter au livre de Julia Round sur le gothique dans la bande dessinée, dans lequel elle associe ces occurrences au thème du vampirisme, à la fois à l'intérieur et en-dehors du corpus Vertigo.

Enfin, la série *The Exterminators* fait une fois encore figure d'exception et peut même être lue comme une revisitation critique du *topos* de la blessure à l'œil ; dans *Exterminators* #13, un jeune garçon qui vient d'être opéré des yeux est victime d'une invasion de fourmis qui grouillent sous son bandage (« they're eating my eyes » p. 19). Parce que le récit s'attache à montrer un petit garçon sage et attachant, la lectrice, influencée par les codes génériques de l'horreur, peut s'attendre à ce que ce dernier soit la victime innocente d'une mutilation atroce. La dernière case de la page 19 montre les visages défaits de l'infirmière et de Henry qui contemplent ce que l'on suppose être une blessure irrémédiable ; au contraire, une fois la page tournée, la lectrice constate que les yeux de l'enfant sont intacts sous ses paupières. L'horreur provient non pas des insectes mais de l'enfant lui-même, qui, ouvrant les yeux et constatant que son infirmière est noire, s'exclame « Now get those nigger hands off me! » (*Exterminators* #13 p. 20). Dans ce passage, Oliver utilise la familiarité de la lectrice avec le motif de la blessure oculaire et ses utilisations dans un contexte horrifique, pour mieux déjouer ses attentes et mettre en valeur le racisme inattendu du personnage, dont le père se révèle être un suprémaciste blanc et ancien camarade de cellule d'Henry.

Il ressort de cette analyse que la dramatisation du regard et plus précisément celle des mutilations que peut subir l'œil fait écho au statut de la lectrice comme consommatrice de la fiction. En revanche, il ne permet pas de rendre compte de la nature scriptible du texte : si la lectrice n'est qu'un regard (et *a fortiori* un regard fréquemment condamné voire mutilé), n'est-elle pas réduite à la consommation passive d'un texte dont d'autres que lui fixent les modalités ? Afin de reconsidérer le regard comme une lecture créative, c'est-à-dire afin de restituer à la lectrice son agentivité, il faut s'attarder sur la possibilité non seulement de percevoir mais aussi de désirer voir, et de créer par le désir.

Le syndrome de Pygmalion

On trouve au sein du corpus plusieurs instances de création désirante : le désir de voir est mis en scène et donne lieu à la création *ex nihilo* par un personnage d'une représentation incarnant un désir érotique, souvent sous les traits d'une femme attirante – pour cette raison, je parlerai de syndrome de Pygmalion. Si cette création est justifiée

diégétiquement comme l'expression d'un pouvoir surnaturel, elle peut se lire comme une métaphore de la création artistique (notamment visuelle) et des interrogations morales qui l'accompagnent : le plaisir qu'elle suscite et la responsabilité qu'elle crée. Il s'agit donc bien d'un témoignage de la puissance de l'imagination, mais rendu plus complexe par les problèmes moraux qui l'accompagnent.

Le syndrome de Pygmalion trouve sa première expression dans *Swamp Thing*, où deux passages doivent être mis en regard d'un de l'autre : le premier concerne Matt Cable, l'époux d'Abigail qui possède la capacité de matérialiser les objets qu'il imagine – « the power to bend the world and make dreams touchable » (*Swamp Thing* #30 p. 8). Matt emploie à plusieurs reprises ce pouvoir pour assouvir ses fantasmes en matérialisant des silhouettes féminines (#30 p. 8), ou même un double d'Abby elle-même (#25 p. 11) après que celle-ci s'est refusée à lui. Plus loin dans le récit, Alec se trouve isolé sur une planète bleue dont il ne peut pas s'échapper et, pour alléger son ennui, il se fabrique un second corps – d'abord un double de lui-même avec qui jouer aux échecs puis, très vite, un double de l'être qui lui manque le plus, c'est-à-dire Abby (*Swamp Thing* #56 p. 8). Cette Abby synthétique est présentée en pied, dans la posture exacte de la Vénus de Botticelli, incarnant une féminité parfaite et idéalisée – tout comme Vénus émerge des eaux, Abby émerge de l'imagination, dont on a vu qu'elle est fréquemment associée à l'élément liquide. Le camaïeu bleu qui caractérise l'ensemble de l'épisode est d'ailleurs en contraste direct avec les tons rouges accompagnant les créations de Matt, montrant la différence d'intention entre les deux hommes.

Figure 69 : Abby imaginée par Matt Cable - *Swamp Thing* #30 p. 8

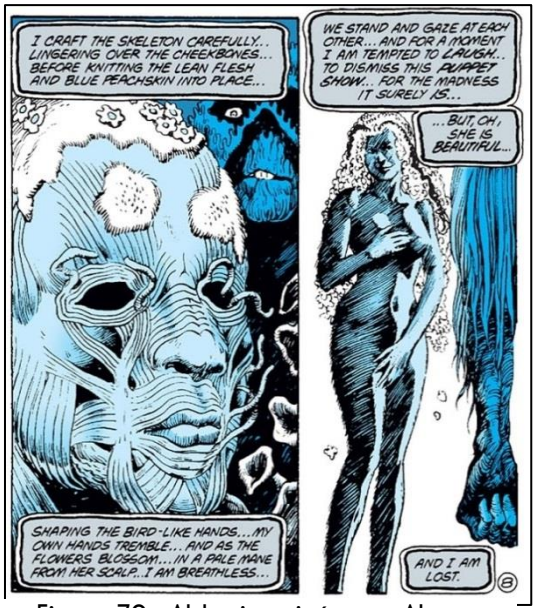


Figure 70 : Abby imaginée par Alec - *Swamp Thing* #56 p. 8

Les couleurs sont d'autant plus importantes que la cosmologie de *Swamp Thing* repose sur le contraste entre The Green, monde végétal de la croissance lente, et The Red, lieu animal associé à la violence et à la dévoration (« There is a red and angry world… Red things happen there. The world eats your wife… / eats your friends… / eats all the things… that make you human. » *Swamp Thing* #23 p. 1) Les créations de Matt émergent dans un monde rouge ; l'assouvissement aveugle de ses pulsions est une forme de dévoration, moralement répréhensible, qui le mène d'ailleurs à sa perte. Au contraire, loin de son monde vert, Alec s'abandonne à la solitude et à la mélancolie ; c'est-à-dire, comme le confirme la p. 4, au « blues ». Contrairement à Matt, il perçoit combien il est proche de la folie lorsqu'il fabrique de toutes pièces une femme à aimer (I am tempted […] to dismiss this puppet show for the madness it surely is » 56 8) et finit par détruire le monde idéal qu'il s'est construit lorsqu'il réalise que son Abby synthétique ne peut ni imiter ni remplacer sa véritable compagne.

Au sein d'un label qui tend à valoriser la création et l'imagination, on peut s'étonner de la nuance négative qui accompagne le syndrome de Pygmalion dans *Swamp Thing*. Il s'agit ici non pas de dévaloriser l'imagination, mais de prendre conscience de son lien intime au désir et à la sensualité.

Chez Milligan, un passage analogue se joue après le désastre de la nuit où, pensant faire l'amour avec Shade pour la première fois, Kathy a en fait une relation sexuelle avec Hades, la personnalité maléfique qui partage son corps. Lorsque Shade l'apprend, il crée une Kathy fictionnelle, « so I can feel good about her for a moment in a way I couldn't feel right now if she were real » (Shade #12 p. 23). On retrouve bien l'idée que la création est un exutoire, une prise de contrôle sur le réel ; mais il s'agit cette fois des conséquences de cette prise de contrôle. Le fait que l'objet créé soit à chaque fois l'héroïne est sans doute à lire, dans le contexte de la sensibilité féministe établie plus haut, comme une réflexion des auteurs sur la façon dont la bande dessinée en général représente les personnages féminins.

Figure 71 : Kathy imaginée par Shade - *Shade* #12 p. 23

On trouve dans le corpus d'autres occurrences du syndrome de Pygmalion, qui semblent avoir pour intertexte direct les passages précités de *Swamp Thing*. Par exemple, dans Lucifer #50, l'ange Ibriel, obsédé par la beauté de Lilith, construit une silhouette féminine à partir d'une substance bleue, dans un lieu qui est manifestement une planète déserte. Au-delà des ressemblances avec la création d'Alec dans « My Blue Heaven », le passage est une variation sur la notion de tentation biblique ; l'ange, supposément pur, est tourmenté par la pensée d'une femme (Lilith étant la première femme d'Adam, avant Eve, elle-même figure tentatrice par excellence). Le passage d'une construction divine (la cathédrale aux contours éthérés) à un objet purement sensuel (les hanches d'une femme que les mains d'Ibriel caressent autant qu'elles les façonnent) renforce l'idée d'une déchéance, laquelle n'est plus limitée à Lucifer mais constitue aussi une remise en cause implicite du discours biblique qui associe la tentation sexuelle aux femmes.

Figure 72 : Lilith imaginée par Ibriel - *Lucifer* #50 p. 10

Dans *The Invisibles*, Morrison confirme l'association entre le syndrome de Pygmalion et la puissance de l'imagination en montrant le « magic mirror », substance dont on a vu plus haut qu'elle représente l'imagination, prendre à deux reprises la forme d'un corps féminin alors qu'elle est examinée par un homme (dans *Invisibles* vol 3 #10 p. 1 et *Invisibles* vol 1 #25 p. 8).

Je terminerai en évoquant une expression parodique du syndrome de Pygmalion dans *Doom Patrol,* lors de l'arrivée des Sex Men, laquelle s'accompagne d'une déferlante d'énergie sexuelle. À ce moment, une personnalité alternative de Crazy Jane, The Scarlet Harlot, est présentée dans une posture équivoque et décrite par les antagonistes comme : « a girl producing ectoplasmic mannequins for her own shameless gratification. » (#48 p. 5) Ici, c'est une femme qui manifeste des objets de désirs, mais ceux-ci restent largement

informes, tandis que Jane, cambrée et en sueur, est à la fois récipiendaire et source d'une satisfaction qui pour les lecteurs·trices n'est peut-être pas dénuée de honte, dans la mesure où Crazy Jane est normalement peu sexualisée, et que le trouble psychiatrique à l'origine de son dédoublement de personnalité est précisément dû à un traumatisme sexuel.

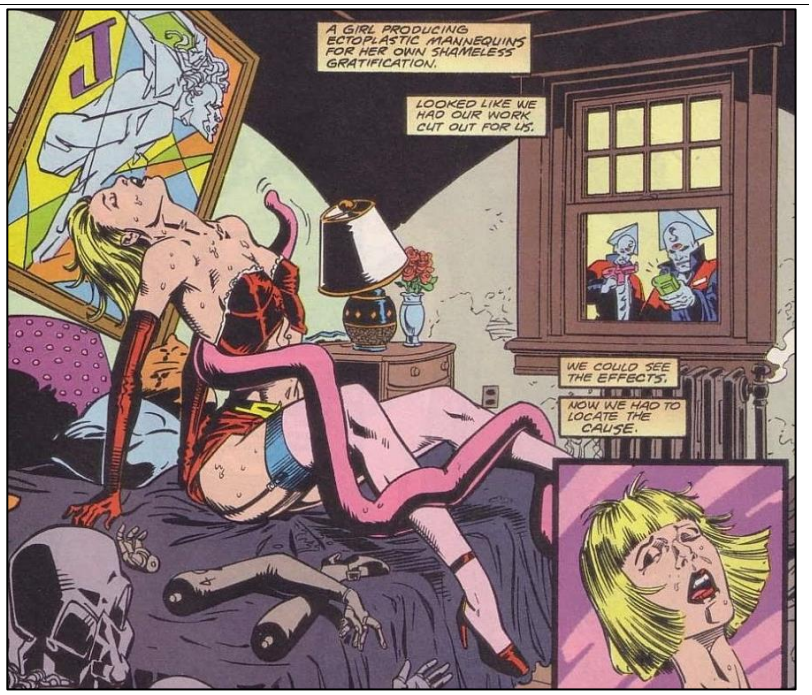


Figure 73 : Scarlet Harlot – *Doom Patrol* #48 p. 5

On voit donc que le syndrome de Pygmalion repose sur la possibilité d'une issue créative au désir ; c'est explicitement leur imagination qu'emploient ces personnages afin de donner vie à une représentation qui puisse les satisfaire. En somme, donc, ils créent un objet dont ils seront ensuite spectateurs, qu'ils pourront saisir du regard. Il me semble que les activités de vision et de création peuvent être placées sur le même plan, envisagées comme deux modalités jumelles de relation entre l'imagination et le monde.

Or, au sein de Vertigo, on le sait, l'imagination n'est pas sans conséquence dans le monde réel. Elle demande qu'il y ait prise de responsabilité, et c'est pour cela que les auteurs étudiés retournent de façon si fréquente à l'idée d'une punition de la vision ou de la création lorsqu'elle est liée au désir. Cette punition est en quelque sorte la facette négative du pouvoir de la création.

D. Une esthétique contemporaine

Postmodernisme et mondes possibles

J'ai, à plusieurs endroits de cette étude, évoqué le caractère postmoderne de certaines séries. Il est à présent nécessaire de clarifier ce que ce terme recouvre. Pour Jameson, le postmodernisme désigne non pas un mouvement stylistique mais une époque,

déterminée notamment par le contexte de production économique et culturel qui y prévaut ; Vertigo est donc un label postmoderne en vertu de sa simple date de naissance. Cependant, si l'on se propose d'interroger le corpus à l'aune des théories de la postmodernité, il faut garder à l'esprit que le terme est lui-même source de confusions et d'interprétations contradictoires.

Dans l'acception que lui donne le grand public, le postmodernisme est une vision du monde fondée sur l'impermanence, la fluidité de l'identité et l'absence d'absolus moraux ou métaphysiques ; c'est en tous cas l'usage qu'en fait John Pistelli dans un billet de blog sur *The Sandman*. Pour lui, la série oppose les tenants d'une vision traditionnelle du monde, incarnée notamment par Dream, qui règle sa vie selon une moralité rigide et des idéaux inatteignables – et ceux qui ont accepté la nécessité du changement, comme les personnages de Death et Destruction – l'une fait de son mieux pour avoir à son échelle une influence positive, l'autre choisit de vivre à la marge et de poursuivre des ambitions artistiques. Si l'on s'en tient à cette définition, en effet, l'intérêt de Vertigo pour des individus changeants, marginaux, privés de repères, en fait sans doute un label postmoderne. Cependant, la théorie littéraire a davantage à nous apprendre, notamment sur le plan esthétique.

Pour définir plus précisément l'esthétique postmoderniste, on peut se reporter au travail du théoricien Ihab Hassan. En 1995, Hassan propose une synthèse de l'esthétique postmoderne en isolant onze critères (131-133) : « indeterminacy » (goût pour la rupture et l'ambiguïté), « fragmentation » (effets de collage ou montage), « decanonization » (subversion et démystification), « self-less-ness » (dispersion du moi), « the unpresentable » (rejet de la mimesis), « irony » (au sens de Hutcheon), « hybridization » (transgression des genres et des conventions), « carnivalization » (au sens de Bakhtine), « performance », « constructionism » (idée que le langage humain influence la perception de la réalité), « immanence » (immanence du système sémiotique).

Si l'on en croit Linda Hutcheon, la postmodernité n'est pas tant un trait discret de telle ou telle production qu'une tendance globale constatable à tous les niveaux. Elle évoque : « [the] self-reflexiveness of all cultural forms – from television commercials to movies, from music to fiction » (Hutcheon, *Poetics of Postmodernism* 1). Méta-discursivité, auto-référentialité et intertextualité sont les procédés stylistiques emblématiques de ce courant ; la critique du postmodernisme met également en avant l'effacement des frontières génériques et plus généralement la déshérence des discours totalisants. Ces

processus sont, dans une large mesure, ceux qui fondent la poétique du label Vertigo, bien qu'ils ne soient pas absents du reste de la production *mainstream*. Christophe Dony juge ainsi que les processus de « reprise » postmoderne (Dony, « Rewriting Ethos » 2) jouent un rôle central au sein du corpus, dans la mesure où celui-ci fait sans cesse référence à sa propre histoire médiatique afin de la réinterroger de façon ludique. Cette reprise est une forme de parodie au sens de Linda Hutcheon. Pour cette dernière, la parodie n'est ni une stratégie purement textuelle au sens étroit du terme (elle existe dans d'autres arts que la littérature) ni une opération déterminée par une intention précise (elle n'est pas nécessairement satirique) : «The kind of parody upon which I wish to focus is an integrated structural modeling process of revising, replaying, inverting, and "trans-contextualizing" previous works of art » (Hutcheon, Theory of Parody 11).

La parodie postmoderne invite à s'interroger sur la position de l'auteur qui, *via* l'acte même de production de cette parodie, s'arroge une forme de pouvoir (Hutcheon 88). En se mettant en scène dans leurs productions, lesquelles sont explicitement désignées comme des artefacts fictionnels, les auteurs attirent l'attention sur l'analogie existant entre la puissance du personnage et celle du créateur, invitant ainsi la lectrice à aborder avec le même scepticisme la figure auctoriale.

J'aimerais développer un exemple de parodie postmoderne qui n'est pas celui employé par Dony, mais qui me semble particulièrement éclairant pour comprendre comment les textes Vertigo et proto-Vertigo interrogent et réécrivent la tradition culturelle dans laquelle ils s'inscrivent. Cet exemple est celui de *Watchmen,* titre fondateur dont la lectrice idéale se doit de posséder une connaissance poussée de la tradition du média mais aussi des textes fondateurs de la culture occidentale, car ces deux corpus sont sans cesse pris comme référence. Les couleurs employées par John Higgins, par exemple, doivent être lues comme une référence à la quadrichromie, qui conditionnait dans une large mesure la colorisation des *comics* des années quarante. C'est à cause de ce processus d'impression qu'un héros comme Superman est vêtu de bleu et de rouge, couleurs primaires qui se détachent nettement sur n'importe quel type de fond ; à l'inverse, les antagonistes étaient souvent associés aux couleurs complémentaires à celles-ci, notamment le vert et le violet (l'exemple canonique de ce point de vue étant bien sûr le Joker). Or, dans *Watchmen*, les tonalités vertes et violettes sont récurrentes et constituent un véritable parti-pris

chromatique ; la couleur est donc signifiante, et symbolise l'inaptitude des personnages à se montrer à la hauteur d'un standard héroïque (Van Ness 3).

Sur le plan de l'érudition littéraire, le poème de Blake « TheTyger » est fréquemment cité au cours du récit de Moore, explicitement (le titre de l'épisode 5 est « Fearful Symmetry »[165]) mais aussi implicitement, *via* un réseau lexical et iconique qui y renvoie. Dans ce même épisode, le personnage de Rorschach, dont le masque est un motif symétrique, se retrouve « piégé », c'est-à-dire, en anglais, « framed » (*Watchmen* #5 p. 25). Plus largement, la structure narrative fait également la part belle aux structures symétriques, et l'épisode 5 en particulier est construit selon une symétrie centrale : les pages 1 à 14 sont le reflet, comme dans un miroir, des pages 15 à 28, tant sur le plan de la composition que sur celui des thèmes abordés. Cependant, la référence à Blake va plus loin, puisque celui-ci, en plus de son travail poétique, est également un peintre et illustrateur reconnu – « The Tyger », qui interroge le pouvoir créateur de dieu, est aussi une méditation sur le fait de concevoir et réaliser des images. L'utilisation de la citation de Blake revêt donc une signification métatextuelle : en plus de renforcer les motifs principaux de l'intrigue, elle met en question le rôle des auteurs de *Watchmen* et la nature de leur création.

À ce titre, *Watchmen* peut être vu comme l'un des textes emblématiques de cette tendance réflexive de la bande dessinée. Pour plus de détails sur cette question, on pourra se référer au travail de thèse de Camille Baurin, dans lequel il traite de ce qu'il nomme les « méta-comics », parmi lesquels *Watchmen* figure en bonne place.

Les théories du postmodernisme sont particulièrement stimulantes dans le cadre de l'analyse de Vertigo car elles placent au premier plan la question de la légitimité culturelle. Comme le rappelle en effet Hutcheon, la perte des grands récits a pour première conséquence l'impossibilité de croire à la validation légitimante d'une institution externe, et c'est précisément cela qui est à l'origine des formes réflexives précédemment évoquées :

> Art forms have increasingly appeared to distrust external criticism to the extent that they have sought to incorporate critical commentary within their own structures in a kind of self-legitimizing short-circuit of the normal critical dialogue. (Hutcheon 1)

[165] La première strophe du poème de Blake est citée en entier dans la dernière case de l'épisode. Comme les titres Vertigo ultérieurs, *Watchmen* prend soin d'expliciter et d'attribuer les références culturelles les plus importantes de son travail, favorisant ainsi son accessibilité auprès d'un large public.

Or, la bande dessinée est précisément de ces arts qui n'ont jamais bénéficié d'une validation externe et qui à l'époque postmoderne développent avec d'autant plus de vigueur ces stratégies auto-légitimantes. Si Vertigo se fonde sur l'affirmation du pouvoir de la fiction et de l'imagination humaine, c'est aussi pour légitimer sa propre pratique narrative, sans avoir à recourir à des structures externes. Dans *La Condition postmoderne,* Lyotard établit une distinction entre le discours scientifique et la pragmatique narrative : alors que le premier peut offrir des preuves de sa propre légitimité, la seconde est « d'emblée légitimante » (Lyotard 42). Le récit se légitime par la pragmatique même de sa transmission ; c'est là l'une des raisons de l'insistance du corpus sur le mythe, le récit oral ou écrit, et la réflexivité.

En refusant les « grands récits » et en mettant au centre de sa poétique l'acte narratif lui-même, en revendiquant sa parenté avec toutes les formes narratives populaires ou élitaires, Vertigo s'inscrit dans une tendance globale également à l'œuvre dans le domaine de la littérature. En particulier, l'intérêt pour le mythe se reflète dans le fait que la fiction de la fin du XXème siècle intègre des éléments mythopoétiques (Tew 140), que l'on retrouve par exemple dans le travail de la romancière Angela Carter, qui propose de réenvisager les contes de fées dans une perspective féministe.

> It is this secular aspect of parable that contemporary writers extend to the neo-mythopoeic view, fusing performatively parable and myth. Hence biblical and religious reference remains newly suggestive. The narrative engagement with apparent facts, events, characters and objects is in essence informed by the dynamics of the mythopoeic-symbolic realms. (Tew 155)

Évoquer la prédominance du mode narratif m'amène à clarifier un second point. En effet, dans les pages qui précèdent, je n'ai pas réellement proposé de distinction entre le discours proprement *fictionnel* (celui qui est lié au récit ou à la fabulation comme le propose Cyril Camus) et d'autres formes de discours, notamment celles qui ont un but informatif, de conviction, etc. Il me semble en effet que le corpus place sur le même plan ces différents modes d'expression, en supposant que toute réalité objective est nécessairement perçue à travers le prisme d'une subjectivité personnelle et que tout récit est teinté de cette subjectivité.

> The epistemological uncertainty that runs through *The Unwritten* as a leitmotiv (Who's who? What is real? What is fiction? etc.) is also conveyed by text's [sic] structural aesthetic, and narrative arrangement. *The Unwritten* subverts a chronological, causal development toward solution and closure. The text is built on a network of narrative and visual breaks, digressions, and

> refutations. This structure and form of *The Unwritten* is further stressed by means of the numerous shifts: the source and degree of narrative (and visual) focalization vary throughout the episodes/issues. The text playfully engages with the polysemous nature of perception and interpretation; knowledge, *The Unwritten* seems to imply, is the result of interpretive choices. (Meyer and Bonk 684)

Le refus de délimiter la fiction, caractéristique de l'ère postmoderne, équivaut dans Vertigo à un refus de subordonner cette dernière à une réalité présentée comme préférable car plus rationnelle, plus objective, etc. L'absence d'une frontière entre la réalité et la fiction a pour conséquence la réévaluation positive du pouvoir d'imagination, lequel n'est plus cantonné à agir dans la sphère du « comme si » mais est symboliquement doté d'une influence sur le monde réel. C'est donc le récit tout entier qui devient un lieu de pouvoir, pouvoir partagé à part égale entre la lectrice et l'écrivain·e puisque tous deux ont en commun la capacité fictionnelle.

On remarque que parmi les trois titres les plus récents du corpus, deux tendances opposées se côtoient ; d'une part, les travaux d'Andy Diggle et Simon Oliver rejettent dans une large mesure l'ethos et la poétique postmoderne, préférant mettre en œuvre un récit peu autoréférentiel, centré sur le développement d'une action. D'autre part, Mike Carey s'attache dans *The Unwritten* à dresser le bilan de la postmodernité, dont il formule explicitement les enjeux. On note que parmi l'ensemble des auteurs du corpus, Carey est le seul à avoir poursuivi un cursus d'études supérieures, formation qui l'amena à enseigner les lettres et les *media studies* (Sneddon, « I'm not a fan » n.p.). La formation littéraire et critique de Carey joue sans doute un rôle dans son goût pour l'esthétique postmoderne, à une époque où les autres créateurs britanniques du corpus semblent au contraire rejeter de plus en plus nettement ces interrogations.

À bien des égards, la série *The Unwritten* se présente comme la synthèse d'un projet présent chez de nombreux auteurs du corpus : elle place en effet au centre de son intrigue la question du récit, qu'il soit fondé sur la réalité (comme c'est le cas dans *Transmetropolitan*) ou sur l'imagination (notamment dans *The Invisibles* et *The Sandman*). Mike Carey résume en interview le thème central de *The Unwritten* :

> Stories are where we live, most of the time. Reality is a place we sometimes visit. But paradoxically, that expresses itself in the series when Tom Taylor starts to visit the worlds of various fictional works and to interact with the characters. He has a lot to discover about what he really is and why he exists. (Sneddon, « I'm not a fan » n.p.)

Cette indistinction peut être vue comme postmoderne dans la mesure où elle s'appuie sur une vision poststructuraliste du monde, où la réalité est une construction avant tout verbale, mais où le sens est comme hors d'atteinte. En d'autres termes, le récit n'imite pas le monde car le récit et le monde sont une seule et même chose. La réalité n'existe pas autrement qu'à travers sa perception subjective. La distinction entre le réel et le simulacre est abolie parce que tout devient simulacre, c'est-à-dire que tout devient fiction. Pour les auteurs du corpus, cette vision du monde est à interpréter de façon positive, non pas comme l'avènement d'un relativisme radical mais au contraire comme le terreau fertile dans lequel s'enracine une approche ludique de l'existence.

Un exemple de parodie postmoderne : Vertigo et les *Alices*

L'omniprésence du jeu sur l'indistinction entre fiction et réalité est exprimée notamment par un corpus très important de références intertextuelles à *Alice in Wonderland* et *Through the Looking-Glass* de Lewis Carroll. L'analyse de ces occurrences me permettra de montrer comment les diverses séries Vertigo procèdent à une parodie postmoderne du texte.

Bien que le travail de Carroll ne soit pas le fruit de l'ère postmoderne, son usage du rêve comme fil directeur du récit[166], son approche ludique du langage, son recours aux illustrations[167] et surtout son omniprésence dans la culture populaire en font un intertexte privilégié pour les auteurs britanniques de Vertigo. L'influence fondamentale d'*Alice in Wonderland* provient d'abord de son statut d'œuvre majeure de la littérature anglophone : Carolyn Siegler précise d'ailleurs que l'ouvrage de Carroll est l'un des plus fréquemment cités au monde, après la Bible et les œuvres de Shakespeare, elles aussi abondamment représentées dans l'intertexte de Vertigo (Siegler xii). Elle est donc une référence immédiatement reconnaissable, qui ne nécessite pas d'explicitation supplémentaire de la part des auteurs et peut faire l'objet de citations visuelles, puisque le texte est souvent publié avec les illustrations originales de John Tenniel.

[166] Les deux récits se révèlent être issus de l'imagination d'Alice, qui se réveille à la fin de chaque livre. Par ailleurs, un poème de Carroll portant le titre « Life is But a Dream » narre les circonstances dans lesquelles Carroll raconte pour la première fois le récit d'Alice à son audience d'enfants, et dépeint ce moment comme constituant lui-même un rêve.

[167] La première version du récit, un livre manuscrit destiné à Alice Liddell, comportait des dessins de la main de Carroll lui-même. L'illustrateur John Tenniel, qui conçut les gravures destinées à la version imprimée, travaillait sous la supervision directe de Carroll.

Les deux *Alices* sont aussi des œuvres particulièrement préoccupées par le rêve et la folie, thèmes dont on a vu qu'ils étaient centraux dans la façon dont Vertigo construit son rapport à la fiction. Une réplique d'*Alice in Wonderland* (« But I don't want to go among mad people », Carroll 89) figure en exergue d'*Arkham Asylum* de Grant Morrison et Dave McKean. Ainsi, le texte de Carroll, initialement conçu comme un divertissement léger destiné aux enfants, se voit relu et investi d'une signification bien plus sombre, puisque l'asile d'Arkham est peuplé de fous dangereux, bien différents des créatures que rencontre Alice. En d'autres termes, *Alice in Wonderland* est traité au sein de Vertigo d'une façon analogue à celle des *comics* des années cinquante ; extraits de leur contexte de production initial où ils s'adressaient aux enfants, ils sont relus à l'aune de la postmodernité et rendus problématiques.

Un exemple intéressant de cette réutilisation se trouve dans *Lucifer* #1 p. 20, où Méléos est contraint par Lucifer de libérer les Basanos, des démons emprisonnés dans des cartes de tarot. Juste avant d'être attaqué par elles, Méléos dit « you're nothing but a pack of cards », reprenant les mots d'Alice à la fin du premier livre. Si Alice est égalemement attaquée par les cartes (« At this the whole pack rose up into the air, and came flying down upon her », Carroll 161), elle se réveille rapidement saine et sauve de son rêve. Chez Carroll, l'affirmation « you're nothing but a pack of cards » permet le retour à la réalité : c'est parce qu'Alice réduit les créatures de son rêve à des objets quotidiens qu'elle les prive de leur pouvoir. À l'inverse, chez Carey, il s'agit d'une antiphrase ; la tournure restrictive est explicitement contredite par les événements de la diégèse. L'innocuité du rêve d'Alice laisse place à une vision plus inquiétante de la puissance de l'imagination.

Dans *Through the Looking-Glass*, lorsqu'Alice rencontre le Roi Rouge endormi, Tweedledee et Tweedledum prétendent que le roi rêve d'Alice et que celle-ci disparaîtrait s'il venait à se réveiller. La question se pose de nouveau à la fin du récit, lorsqu'Alice se demande qui du Roi ou d'elle a rêvé tout l'histoire : « He was part of my dream, of course – but then I was part of his dream, too ! » (Carroll 344). *Looking-Glass* complique singulièrement la situation narrative par rapport à ce qu'elle était dans *Alice in Wonderland* ; au lieu de clore le récit par un retour au *statu quo*, Carroll termine sur un paradoxe logique selon laquelle la réalité (le monde d'Alice) et la fiction (le monde du Roi Rouge) sont imbriqués dans un rapport de dépendance mutuelle.

Plusieurs textes de Vertigo réutilisent également le paradoxe logique du Roi Rouge pour indiquer le rapport entre l'imagination et le réel. Une nouvelle fois, c'est Alan Moore qui fait figure de précurseur en interrogeant la réalité du héros dans *Marvelman*, dont le deuxième volume s'intitule « The Red King Syndrome ». Dans *Animal Man*, Carroll est cité à deux reprises, d'abord dans le dixième numéro où Highwater trouve un exemplaire de Through the Looking-Glass (« Words, underlined in red pen. / You're only one of the things in his dream ») (Animal Man #9 p. 8). Plus tard, Tweedledee et Tweedledum apparaissent parmi les personnages de bande dessinée et citent « you won't make yourself a bit realer by crying, Tweedledee remarked » *(Animal Man* #24 p. 12). Dans *Sandman* #39, alors qu'il est perdu dans l'une des « soft places », Marco Polo se voit demander « who's dreaming you, boy? », comme s'il était évident que son existence ne soit que le fruit de l'imagination d'un autre. Il s'agit bien entendu d'attirer l'attention sur la nature fictionnelle du récit de Gaiman (Polo, comme les autres, est « rêvé » ou imaginé par son auteur) ; mais c'est aussi pour Gaiman une façon de suggérer une lecture du monde dans lequel chaque chose, chaque être est le fruit de la perception d'autrui.

Chez Carroll comme dans Vertigo, l'angoisse ontologique liée à la négation du concept même de réalité n'est qu'un aspect auxiliaire de la question ; ce qui compte avant tout, c'est la possibilité de l'interaction ludique avec le texte. L'œuvre de Carroll, œuvre ouverte par excellence, invite ses destinataires à entretenir avec le texte un rapport actif, un rapport de création.

Le paradoxe logique qui fait d'Alice la créatrice du Roi Rouge et du Roi Rouge le créateur d'Alice est exploré sous une forme légèrement différente dans *The Unwritten*, où Tom est indissociable de son double fictionnel Tommy. Leur rapport est d'ailleurs directement inspiré de la vie de Christopher Robin Milne, qui devint Christopher Robin, compagnon de Winnie-the-Pooh dans les livres de son père Alan Alexander Milne. Dans son autobiographie *The Path Through the Trees* (1979), Christopher Robin Milne décrit l'influence qu'exerça le personnage sur sa vie d'adulte : « There were two things that were then overshadowing my life and that I needed to escape from: my father's fame and "Christopher Robin". » (cité dans Peckham n.p.) La relation entre la personne réelle et le personnage fictif est une relation de détermination mutuelle, dans le sens où la vie du premier serait toute différente si le second n'existait pas.

Ce qu'affirme le paradoxe du roi rouge, c'est l'absence d'une délimitation claire entre réalité et fiction ; Vertigo se construit justement sur cette incertitude, affirmée de

façon récurrente à travers le corpus. Parmi les textes les plus anciens, les exemples sont légion, dans *Doom Patrol* (« Reality and unreality have no clear distinction in our present circumstances », *Doom Patrol* #21 p. 23), dans *Shade, the Changing Man* (« You're imagining him. But only insofar as all reality is a creation of our imagination», *Shade* #27 p. 20) ou encore dans *The Sandman*, où l'on trouve la conversation suivante :

> BARBIE: Is this real? Or is it just my imagination?
>
> CUCKOO: If you tell me what the difference is, I might be able to tell you. (*Sandman* #36 p. 5)

Dans le corpus tardif, cette indifférenciation semble persister, même si elle n'est plus explicitée de façon aussi nette : les irruptions de John Wayne dans le quotidien de Jesse Custer, par exemple, ne sont jamais présentées ni comme les pensées intérieures de Jesse, ni comme une apparition proprement surnaturelles. Elles persistent dans l'entre-deux où se croisent la fiction et le monde réel.

J'ai montré dans quelle mesure le corpus, par l'usage de stratégies textuelles typiques de la postmodernité, s'inscrit dans une vision du monde typique de la fin du XXème siècle. J'aimerais terminer en abordant d'autres traits par lesquels le corpus interroge le monde contemporain, en incorporant ou au contraire en rejetant certains de ses traits saillants. En effet, si le postmodernisme s'ancre dans l'émergence d'une société de masse, ses premières théorisations datent de l'après-guerre (Irving Howe écrit *Mass Society and Postmodern Fiction* en 1959), avant d'acquérir une assise théorique plus vaste au début des années quatre-vingt. Or, depuis le début de la révolution numérique à la toute fin du XXème siècle, le rapport de l'humain au monde a considérablement changé, et l'avènement d'une culture fondée sur le paradigme de l'écran plutôt que sur celui du livre constitue un changement récent dont le prisme postmoderne ne peut rendre compte et qu'il est pertinent d'interroger.

Remédiations

Dans ce cadre, un procédé me semble particulièrement intéressant ; c'est celui de la représentation, au sein de la bande dessinée, de médias concurrents, particulièrement de ceux qui sont en partie dédiés à l'information – comme le propose le critique Jay David

Bolter[168], j'appelle *remédiation* le fait de représenter sur une page de bande dessinée des contenus compris comme provenant d'autres médias visuels, notamment l'écran de télévision ou d'ordinateur.

Mettre en abyme les situations de transmission d'information, c'est donner une position centrale aux processus de pouvoir qui en découlent. La puissance physique qu'incarnent traditionnellement les super-héros est opposée au pouvoir des médias d'agir sur les représentations et donc d'influencer la façon dont la réalité est perçue.

Sur ce plan, *Batman : The Dark Knight Returns* et *Watchmen,* qui interrogent particulièrement la réaction du « public » (la société civile) vis-à-vis des puissances incarnées par les super-héros, peuvent être vus comme des cas d'école. Miller en particulier emprunte au travail de Howard Chaykin dans *American Flagg !*, série éditée à partir de 1983 par l'éditeur alternatif First Comics, qui s'attache à dépeindre une société saturée d'information visuelle. Ces stratégies de mise en scène de l'écran trouvent des héritiers directs au sein de Vertigo, avec notamment *Transmetropolitan* et *The Unwritten*, lesquels montrent fréquemment des écrans (pour le premier) et des pages web (pour le second).

Dans le *Batman* de Miller, la télévision est omniprésente : sur les 46 pages qui composent le premier chapitre, pas moins de 19, soit 40 % du total, incluent des extraits d'émissions de télévision. Les séquences télévisées sont toujours représentées sous le même format : des cases de dimensions fixes (4 cm par 3, 5 environ) aux côtés convexes évoquent un écran au format 3:4, le plus répandu dans les années quatre-vingt. Les intervenant·e·s sont souvent présenté·e·s « face caméra » et leurs paroles sont retranscrites au-dessus de la case (plutôt que dans une bulle, réservée aux paroles prononcées directement dans la diégèse). Pour figurer une discussion longue, les cases sont alignées en séquence, de gauche à droite, ce qui accentue l'effet d'enfermement que suggère la dimension des cases.

La figuration de la télévision permet de défamiliariser le dispositif bédéique et accentue l'importance de l'acte narratif ; surtout, elle offre un commentaire, un contrepoint à l'action qui se déroule. Je m'appuierai sur un exemple tiré du deuxième chapitre, une séquence d'une page visant à caractériser le gang de mutants qui sèment la violence et la désolation sur Gotham (*Dark Knight Returns* #2 p 11). On y suit un personnage précédemment inconnu, Margaret Corcoran, qui est rapidement établi comme un objet

[168] « We call the representation of one medium in another *remediation.* » (Bolter 45)

d'empathie pour la lectrice : le récitatif narratif de la première case cite ses pensées au discours direct (« It's the train, thinks Margaret Corcoran. My legs never hurt when I wait the tables. ») puis énumère ses préoccupations : la douleur causée par le métro dans lequel elle se trouve, ses problèmes d'argent mais aussi le talent artistique de son fils à qui elle a acheté une boîte de peinture. Plusieurs gros plans sur le visage de Margaret et les différentes expressions qui la traversent permettent de renforcer cette empathie pour un personnage ordinaire, aux prises avec la misère de son quotidien. Cette situation est établie sur la moitié supérieure de la page, soit deux bandes sur quatre ; au début de la troisième bande, Margaret est attaquée par un groupe de mutants qui lui arrachent son sac contenant la boîte de peinture. Margaret pense qu'il s'agit d'un vol et le récitatif insiste sur son soulagement lorsque les hommes la jettent hors du wagon avec son sac. Ce n'est qu'à l'avant-dernière case qu'elle découvre la grenade placée là par le gang, action présentée quatre cases plus tôt mais qui a pu échapper à la lectrice. L'inévitable explosion qui s'ensuit n'est pas montrée, et la dernière case est un extrait du journal télévisé, où la journaliste rapporte laconiquement : « Woman explodes in subway station – film at eleven. »

Le contraste entre un discours intime, proche du monologue intérieur, et la brièveté de l'énoncé journalistique est renforcé par le dispositif médiatique qui place la speakerine en retrait de l'action, dans un cadre qui la sépare du monde réel, garant du détachement avec lequel elle traite l'information. Cet exemple est largement généralisable au sein de *Dark Knight Returns* : le discours télévisuel est normatif, politiquement correct ; il banalise et instrumentalise la violence. Dans la page de Miller, la précision « film at eleven » est ironique puisque, précisément, la scène qui n'est pas montrée à la lectrice de la bande dessinée est promise comme une récompense à l'hypothétique spectateur·trice qui attendra l'heure indiquée. Les informations télévisées sont ici l'instrument de pouvoir d'une société *mainstream* à laquelle Batman s'oppose ; implicitement, la représentation de la télévision est un commentaire sur le monde réel. Elle rappelle aussi que ce *mainstream* est sans doute celui qui considère la bande dessinée comme un divertissement dangereux et moralement condamnable – raison pour laquelle les détracteurs de Batman occupent une place de choix à la télévision à l'intérieur du récit.

Dans *Watchmen*, chaque numéro mensuel inclut, dans ses dernières pages, un ou plusieurs documents remédiés, que l'on suppose issus de la diégèse (l'autobiographie *Under The Hood* de Hollis Mason ; un extrait de *Treasure Island*, *comic book* censément édité par

DC ; un article de journal du New Frontiersman ; une interview du Nova Express). Inclus en marge du récit, ils sont les marqueurs d'une authenticité ambiguë : sur eux repose la performance d'une réalité alternative, celle de la diégèse de *Watchmen*.

La diversité des médias mis en scène dans *Watchmen* crée en même temps un effet de réel et, conjointement, ce qu'on est tenté d'appeler, par contraste, un « effet de fiction ». Par exemple, le Nova Express, à la fin du chapitre 11, se donne à voir comme un vrai magazine, notamment grâce à l'imitation rigoureuse des codes journalistiques, (l'article contient même des mentions de copyrights) ; mais il ce faisant, il brise de façon encore plus nette l'illusion référentielle, puisque le copyright en question dit « photo courtesy of Triangle inc. » alors que l'image en question est explicitement un dessin de la main de Dave Gibbons, que Triangle inc. n'existe que dans la diégèse et que « Nova Express » n'est pas un magazine mais le titre d'une nouvelle de William S. Burroughs. En somme, le travail de Moore sur *Watchmen* confirme qu'il est, à de nombreux égards, le précurseur de la ligne Vertigo ; Moore y débute un travail de réflexion sur la poétique de la remédiation qui se poursuit largement dans la suite du corpus.

Cette courte incursion au sein de *Watchmen* et *Batman: The Dark Knight Returns* montre deux usages de la remédiation ; dans l'un, la télévision est présentée comme un contre-discours opposé symboliquement à la liberté permise par la BD, tandis que dans l'autre, les codes du magazine, du mémoire et de l'article de journal sont intégrés à un discours complexe sur la bande dessinée, sa méiativité et son rapport à la réalité. Des deux options que proposent ces textes, le corpus britannique de Vertigo semble choisir la seconde. Il prolonge la recherche initiée par Moore en intégrant à la bande dessinée les pratiques numériques, dont l'importance ne cesse de croître sur la durée du corpus, et qui permettent de repenser la relation du public à la production de textes. Bien entendu, cette inclusion du numérique concerne surtout la frange la plus récente des textes étudiés ; elle est néanmoins inscrite dans une interrogation sur le rapport entre l'humain et l'écrit (pour ne pas dire le récit au sens large) qui débute bien en amont de la révolution numérique.

Dans Transmetropolitan, par nature une série d'anticipation, Ellis pressent avec une remarquable clarté la prédominance de l'image à l'ère de la révolution numérique ; la série fonde en partie son esthétique sur l'omniprésence des écrans et des stimuli visuels. Cette dimension transmédiatique est le lieu d'une opposition dialectique entre le vrai et le faux,

entre Spider qui prône la vérité et ses adversaires, prosélytes, publicitaires, politiciens, qui effacent ou distordent la réalité des faits. Or, on remarque que cette division ontologique entre vérité et mensonge se double fréquemment d'une opposition médiatique entre texte et image. Spider est du côté du texte, inscrit dans la tradition journalistique de la presse papier ; cette appartenance est véhiculée par un réseau de choix esthétiques, comme le fait que le logo du titre « Transmetropolitan » emploie les codes graphiques de la presse quotidienne. À l'inverse, les messages à dominance iconique (affiches, publicité, émissions de télévision) sont fréquemment associés à la tromperie ou à l'inauthenticité[169].

Un exemple est particulièrement parlant à ce sujet : il s'agit du passage où, après la cession des droits à l'image de Spider par Shannon, ce dernier se retrouve mis en scène dans diverses productions télévisées (*Transmetropolitan* #35). Ce passage est rendu remarquable par l'intervention de plusieurs dessinateurs·trices en complément de Robertson, événement unique au sein de la série[170] : leur tâche est précisément de dessiner les récits télévisuels. L'irruption de graphiateurs·trices inconnu·es de la lectrice renforce l'incongruité des passages concernés, tout en soulignant leur appartenance générique (ainsi, le dessin animé pour enfants est dessiné par Léa Hernandez dans un style dépouillé évoquant le manga, le scénario catastrophe par Frank Quitely, etc.). L'insistance sur les ficelles génériques auxquelles sont suspendus ces micro-récits permet de mettre en avant leur outrancière simplicité par contraste avec le récit principal. De même, l'intervention de dessinateurs·trices exogènes renforce le sentiment que l'on a affaire à des contrefaçons. De tels passages contribuent à renforcer pour la lectrice la conviction qu'il est nécessaire de discriminer entre ce qui est authentique et ce qui au contraire est de l'ordre du faux, du mensonge. Dans le passage concerné, Spider lui-même incarne la « vérité » qu'il défend, tandis que les remédiations proposées rendent sensible (et comique) la déviation vis-à-vis de cette vérité.

[169] Il ne faut pas voir dans cette opposition texte/image le reflet d'une quelconque position des créateurs quant à leurs rôles respectifs dans le processus de création. Au contraire, Darick Robertson joue un rôle non négligeable dans la mise en œuvre du récit, précisément en étant capable de représenter le foisonnement iconique qui distingue la Ville.

[170] On exclut les couvertures, traditionnellement confiées à un autre artiste que celui qui dessine le récit, et les deux numéros hors-série *Transmetropolitan : I Hate It Here* et *Transmetropolitan : Filth of the City*, qui sont tous deux l'œuvre de collectifs.

L'ère numérique a pour spécificité de faciliter les échanges interpersonnels écrits, c'est-à-dire de permettre la visualisation de conversations qui auparavant auraient eu lieu de manière orale. C'est notamment ce qui se produit dans *The Unwritten*, où la figuration de reportages télévisés ou de conversations internet est fréquemment employée, comme chez Miller, pour communiquer à la lectrice le point de vue de la société sur les actions des personnages. Comme chez Miller aussi, ces témoignages adoptent des formes codifiées (le reportage télévisé notamment) et font intervenir des personnages récurrents (la présentatrice de journal télévisé chez Miller, certain·e·s fans identifié·e·s par leur pseudonyme chez Carey). Cependant, leur traitement se révèle nettement plus empathique dans *The Unwritten*, notamment dans le cadre des conversations entre fans de la série *Tommy Taylor* ; les différentes personnes impliquées dans le débat parlent en leur nom propre, non dans le cadre d'un rôle imposé par les conventions de l'information télévisuelle.

La lectrice attentive est d'ailleurs récompensée de sa minutie, puisque les auteurs incluent dans les passages faisant appel à la remédiation de nombreux clins d'œil. Certains sont simplement humoristiques, mais d'autres participent réellement à la construction d'une complicité entre les lecteurs·trices de *The Unwritten* et ceux/celles, fictionnel·les, de la série *Tommy Taylor* ; par exemple, la lectrice qui emploie le pseudonyme « SweetSueSparrow » et poste à plusieurs reprises des commentaires sur des forums dédiés à Tommy (par exemple *Unwritten* #7 p. 10) apparaît finalement en personne dans la diégèse (*Unwritten* #37 p. 15).

La récurrence des intermèdes de remédiation permet l'élaboration d'un récit secondaire polyphonique, celui des fans de Tommy, construit sous forme de brèves interventions à la première personne, sans instance organisatrice. Ce récit collectif est cohérent avec la préoccupation particulière que l'on a signalée chez Vertigo pour les personnes ordinaires, celles et ceux qui vivent en marge de l'action. Cependant, il est aussi un moyen de mettre en avant l'agentivité nouvelle offerte aux communautés de lecteurs·trices à l'ère de l'information : de nouveaux modes de communication à la fois globaux et instantanés permettent aux *fans* de se constituer si l'on peut dire en contre-pouvoir narratif. Celles et ceux qui auparavant ne faisaient que réagir à un événement selon des modalités fixées par l'instance productrice (courrier des lecteurs, conventions, etc.) deviennent une puissance agissante. Cet état de fait est rendu tangible dans le *comics via* l'idée que la croyance des fans en Tommy le rend plus puissant : « The more you think about him, and talk about him, the stronger he'll get », écrit Richie à l'attention des fans

(*Unwritten* #32 p. 13). L'idée, empruntée à Gaiman (chez qui les dieux disparaissent en même temps que leur dernier·ère fidèle), est ici employée comme le ressort dramatique principal du récit.

Enfin, il est éclairant de considérer le cas de *We3*, mini-série de Morrison et Quitely sortie en 2004. Je m'arrête sur ce travail malgré sa non-appartenance au corpus primaire strict (lequel comprend uniquement les séries longues) car l'expérimentation formelle qu'il déploie est sans doute en grande partie conditionnée précisément par la brièveté de sa forme. Dans *We3*, les deux auteurs interrogent la possibilité d'une tridimensionnalité virtuelle inscrite à la surface de la page afin de faire cohabiter deux expériences du monde *a priori* irréconciliables ; le point de vue d'un animal aux sens aiguisés, qui perçoit et traite plus rapidement les données sensorielles, et le point de vue d'humains ordinaires qui jouent un rôle périphérique dans l'intrigue. Sur une double page déjà évoquée précédemment (voir p. 299), Morrison et Quitely figurent la perception humaine comme une série discrète de vignettes dont la forme et l'angle de vue suggèrent qu'elles ont partiellement pivoté vers une hypothétique profondeur de la page. Entre ces cases, l'animal bondit librement, dans un espace unifié qui représente sa perception du temps. Mon hypothèse est que cette disposition est rendue lisible par la familiarité de la lectrice avec la tridimensionnalité virtuelle offerte par l'écran d'un ordinateur, lequel permet par exemple dans le cas d'un logiciel d'imagerie 3D de faire varier la représentation d'un objet en temps réel, selon la position et la rotation que l'on y imprime. *We3* s'appuie donc sur la familiarité de la lectrice avec le paradigme de l'écran, et la page y est composée par analogie avec ce dernier.

Un concept précieux pour rendre compte de ce qui se joue dans *We3* est celui d'« hyper-bidimensionnalité » (traduction de l'anglais *superflat*) élaboré par Hiroki Azuma. Ce concept repose sur l'idée que l'avènement de l'informatique et des interfaces visuelles habitue les consommateurs·trices à manipuler des objets ou informations issus de niveaux ontologiques distincts[171], de « dimensions » différentes, mais qui sont visualisés ensemble sur la surface plane de l'écran. Ainsi, « Tout ce qui apparaît à l'écran est consommé de la même manière, sans distinction de niveau ou de valeur. Tout est mis sur le même plan qualitatif. » (Azuma 168) Comme on l'a vu précédemment, c'est dans le passage d'une information hiérarchisée (sous forme d'arbre ou de chaîne causale) au nivellement de

[171] Azuma prend l'exemple d'une image vectorielle et du code informatique auquel elle correspond (Azuma 167).

l'information sous forme de réseau que se concrétise l'entrée dans la postmodernité. L'apport crucial d'Azuma sur la question est de suggérer que la façon dont nous utilisons les écrans est le résultat, ou du moins le corrélat, de la façon dont l'ère postmoderne conçoit la réalité. Le nivellement qui apparaît déjà de façon très nette dans les textes proto-Vertigo (nivellement entre le réel et le fictionnel, entre le sacré et le profane, etc.) se prolonge dans des textes comme *We3*, qui suggèrent la possibilité d'employer la page comme écran.

J'ai montré que dans sa phase la plus récente, Vertigo joue avec les codes de l'ère numérique pour élaborer un discours polyphonique, proposant un contrepoint au récit du héros. Cette polyphonie tend à mettre en avant l'importance de la lectrice non seulement dans le cadre de sa réception du message, mais aussi dans son accession, *via* la communication virtuelle, à une communauté de semblables qui se constitue elle aussi en instance productrice de discours.

Cette préoccupation pour la remédiation et le contrôle de l'information n'est pas entièrement nouvelle dans la tradition de la bande dessinée américaine : la figure du journaliste par exemple est récurrente, comme le rappelle Ryan K. Lindsay, qui cite les exemples de Clark Kent ou de Peter Parker. Cependant, dans le cas de Superman et Spider-Man, le contrôle de l'information est au service d'une régulation des informations accessibles au public, permettant au super-héros de faire son travail dans un anonymat préservé (Lindsay 37). Au contraire, dans le cas du plus important journaliste de Vertigo, Spider Jerusalem, le récit et l'analyse d'un événement constituent la finalité de l'action plutôt que son moyen : c'est en écrivant que Spider entend avoir une influence sur le monde qui l'entoure – il n'est d'ailleurs pas anodin que le journal pour lequel il écrit se nomme « The Word », une référence claire au Verbe divin. Ce changement est me semble particulièrement important dans la mesure où il permet de penser la figure héroïque dans ses interactions avec le reste de son entourage, lequel est, lui aussi, investi d'une agentivité.

Il me semble qu'il s'agit là d'un aboutissement naturel de l'histoire de la bande dessinée américaine, caractérisée comme on l'a vu précédemment par l'installation d'un doute concernant les super-héros à partir des années quatre-vingt. En mettant en évidence les failles de ces héros, Moore et Miller ouvrent la porte à une « ère du soupçon » où la figure héroïque est accompagnée de son cortège d'interrogations idéologiques. À ce titre, l'insistance sur le public *via* a) la fragmentation de l'autorité et b) la mise en avant des

processus de réception – notamment métatextuels – constitue le prolongement naturel du révisionnisme des années quatre-vingt. Cette lecture des événements donne tout son sens aux origines super-héroïques de Vertigo, puisque le label se constitue au départ comme un ensemble de *revamps* de personnages pré-existants ; l'effacement du genre super-héroïque au profit de textes qui redistribuent l'agentivité est finalement la réponse des scénaristes de Vertigo à un genre devenu idéologiquement et politiquement problématique. Alors que dans les années qui suivent, le genre super-héroïque opère un retour conservateur sur sa propre histoire, Vertigo constituerait le pendant progressiste de l'évolution du super-héros, celui qui précisément mène à sa disparition.

Par ailleurs, la mise en avant des pouvoirs du récit (qu'il soit factuel ou imaginaire) coïncide avec la révolution numérique, laquelle se caractérise précisément par l'accélération qualitative et quantitative de la diffusion de l'information. L'ère de l'informatique modifie également la place qu'occupe la lectrice au sein de ce réseau d'information, puisqu'elle est confrontée à une multiplicité de sources qui rend nécessaire le discernement et le choix. De même, l'idée d'un public cantonné à la réception d'un discours tend à se brouiller : chacun des membres de ce public a la possibilité d'être lui-même auteur, puisqu'aucune instance de contrôle ne régule la publication en ligne.

Dans les parties qui précèdent, j'avais remarqué la prédominance, dans le Vertigo des années quatre-vingt-dix, de plusieurs problèmes de société contemporains, notamment liés au statut des personnes marginalisées. Cette insistance sur la « *relevance* » s'efface largement durant les années deux mille, où le corpus paraît au contraire se dépolitiser pour se recentrer soit sur des récits de genre (*The Losers*) soit, dans ses instances les plus réussies, sur l'examen de l'acte narratif et du pouvoir du texte (*The Unwritten*). Il me semble que la situation est plus complexe : le retour à une poétique du texte n'est pas une manière d'évincer la politique, mais découle au contraire directement des modifications drastiques de l'espace social à l'ère de la modernité numérique.

Cette piste suggère l'un des possibles sentiers de renouvellement pour le label (sans doute en grande partie bridé par le désir de rentabilité fixé par DC Comics) ; l'hyper-récit, un récit qui, comme le web, fait toile. La métaphore de la toile, avec son centre et ses nombreuses intersections, est d'ailleurs sans doute plus exacte que celle de rhizome proposé, en des circonstances toutes différentes, par Deleuze et Guattari. Le récit possède un centre, mais ce centre n'est pas fixe ; il peut être détruit, reconstruit à un autre endroit.

Conclusion

I. Synthèse du travail

« Screw symbolism and let's go home. »
Doom Patrol #41 p. 24

Résumé des enjeux

L'ambition fondamentale de ce travail de thèse était d'interroger la pertinence d'un modèle théorique spécifique, celui de l'« école » ou du « mouvement », appliqué au phénomène de l'Invasion britannique qui se manifeste dans l'industrie de la bande dessinée états-unienne à partir du milieu des années quatre-vingt. L'enjeu était de déterminer dans quelle mesure le fait de considérer les différentes séries britanniques de Vertigo comme une unité qui ne se résume pas à la somme de ses parties permettait de rendre compte des spécificités du corpus. Mon postulat se fondait sur la relative homogénéité des scénaristes concernés en termes d'origine sociogéographique et surtout de positionnement idéologique vis-à-vis du monde contemporain.

Il s'agissait de conduire cette étude autour de la notion problématique de britannicité appliquée à ces scénaristes, qui est le résultat de déterminations multiples (discours des scénaristes eux-mêmes, discours des instances éditoriales, des *gatekeepers*, des communautés de fans). Comme je l'ai montré au cours de ma seconde partie, l'émergence de Vertigo est rendue possible par l'accrétion progressive de séries perçues comme similaires. Dans le discours des différents acteurs, la britannicité englobe, de façon métonymique, un ensemble de caractéristiques implicites mais néanmoins perçues comme déterminantes. Cependant, la présence de ces Britanniques au sein d'un système états-unien n'est pas seulement la cause de l'originalité de leur travail ; elle est aussi la conséquence d'une volonté spécifique de la part de DC, qui cherche à reproduire le succès initialement reçu par Alan Moore. Cette mise en perspective du point de vue de l'histoire culturelle montre que l' « invasion » est plus imputable à la structure éditoriale de DC qu'à une quelconque volonté d'invasion de la part des britanniques. J'ai démontré que des contraintes multiples pesaient sur le travail de Moore, Morrison et les autres, et que la nature collective du processus créatif devait inciter à considérer l'Invasion comme une enclave britannique au sein d'une industrie américaine qui la construit (ou l'incite à se construire) comme *autre*, tout en étant en même temps suffisamment *semblable* pour être comprise et appréciée du lectorat.

Par ailleurs, la question de la nationalité est emblématique d'autres formes de tensions identitaires : la notion d'*identité* constitue en effet un prisme analytique qui permet de mieux comprendre la façon dont le corpus problématise sa propre inscription au sein de l'industrie de la culture populaire états-unienne. Le *comics* est en soi un objet dont la délimitation en termes de méthodologie reste inachevée dans le champ universitaire : il est souvent considéré comme hybride, tant sur le plan de son dispositif médiatique (texte et en même temps image ; case et en même temps séquence) que sur celui de sa légitimité culturelle (*graphic novel* élitaire et en même temps objet de consommation populaire). Comme je l'ai montré dans une première partie consacrée à un état des lieux du champ de la comicologie, c'est la tension entre ces deux pôles qui est au cœur du fonctionnement narratif de la bande dessinée, laquelle se définit précisément par son irréductibilité à l'un ou l'autre de ces aspects.

Quant au label Vertigo, il est lui-même positionné à la frontière du *mainstream* et de l'indépendant : objet paradoxal, il se définit autant par son inscription dans un processus légitimant que par la revendication de son héritage populaire. De nombreux critiques (notamment Christophe Dony) ont analysé ce positionnement intermédiaire, mais il me semble important d'insister sur le fait qu'il s'agit d'un *processus* auto-définitoire plutôt que d'un état fixe : les Britanniques de Vertigo écrivent des bandes dessinées érudites, lues majoritairement par des personnes ayant fréquenté l'enseignement supérieur – et pourtant, la fiction reste pour eux une activité profondément ludique, dont la légèreté vient subvertir la légitimité du système culture dominant. C'est ce nœud de tensions contradictoires qui fonde l'originalité de Vertigo dans le secteur de la bande dessinée états-unienne.

L'analyse du corpus a également montré que les textes les plus emblématiques de l'Invasion se distinguent par la déstabilisation des conventions associées au *comics* et particulièrement au genre super-héroïque. L'innovation formelle, fondée sur des emprunts transmédiatiques et sur l'omniprésence de stratégies métafictionnelles, est au service de récits qui mettent en avant des personnages à l'identité minoritaire ou, pour reprendre le mot de Linda Hutcheon, « ex-centriques » (Hutcheon, *Poetics* 35). Ces considérations ont été développées dans les deux dernières parties de mon analyse qui sont à saisir ensemble : un discours portant sur les rapports de domination dans le champ socio-politique (partie 3) est étayé par des stratégies textuelles qui visent à interroger la légitimité de la notion

d'Auteur ou de Créateur, c'est-à-dire qui mettent en cause les hiérarchies textuelles (partie 4).

L'analyse développée en troisième partie a montré que dans le corpus Vertigo, les démuni·e·s, le monstres, les laissé·e·s-pour-compte, les étrangers·ères et les personnes de couleur, les homo- et transsexuel·le·s, les malades et les handicapé·e·s sont autant de figures qui déstabilisent l'hégémonie du personnage masculin, blanc, hétérosexuel, cisgenre, valide et issu de classes moyennes ou aisées, pourtant majoritaire dans l'imaginaire de la bande dessinée américaine. L'identité minoritaire ou marginale des personnages mis en scène invite à prendre conscience du lien intime qui se joue entre la question de l'identité et celle du pouvoir. Cette représentation de personnages traditionnellement peu visibles dans le cadre de la bande dessinée de super-héros tend à contester à la fois les poncifs d'un genre narratif et l'hégémonie d'un modèle culturel dominant qui influence la façon dont se négocient les rapports de pouvoir social et politique.

La préoccupation constante pour la régulation des rapports de domination est adossée à une interrogation du pouvoir et de ses effets. En particulier, Vertigo s'attache à rendre sensible le pouvoir du discours (j'entends discours au sens large, qu'il soit verbal ou iconique). Les actes discursifs, en particulier ceux qui relèvent de la narration ou de la fiction, sont investis d'une force particulière qui reflète une vision constructiviste du monde dans laquelle la puissance des grands discours (ceux de la religion, de la politique, etc.) découle non pas d'une hiérarchie naturelle mais du langage employé pour en réguler l'expression dans le champ social. Les auteurs de l'Invasion britannique, en d'autres termes, élaborent un discours métatextuel qui met en avant la centralité de l'esprit humain et sa capacité à agir, *via* la représentation, sur le monde qui l'entoure. Ce discours déstabilise la représentation traditionnelle de l'Auteur en multipliant les instances auctoriales, ce qui produit un effet de fragmentation de l'autorité, et en mettant en valeur le rôle joué par la lectrice dans le processus de construction du sens.

Il est donc clair que la question du pouvoir et de son influence est au cœur du travail des auteurs de l'Invasion, qui s'efforcent d'en interroger la légitimité ; pour autant, affirmer que Vertigo est un label fondamentalement subversif reviendrait à faire écho au seul discours promotionnel qui entoure et détermine les textes, rendant invisibles les aménagements imposés par des impératifs de rentabilité et de respectabilité. Un exemple

particulièrement clair de cette dynamique contradictoire est celui du statut auctorial. On vient de voir que la place de l'auteur est contestée au sein du corpus ; cependant, de façon paradoxale, des scénaristes comme Morrison ou Gaiman s'attachent aussi à entretenir leur posture d'auteur, qui renforce leur propre légitimité en tant que créateurs démiurges. En d'autres termes, la position auctoriale est *à la fois* affirmée et subvertie.

De même, la plupart des textes lisibles à l'aune d'une idéologie radicale le sont aussi, paradoxalement et simultanément, d'un point de vue conservateur. Les personnages de *The Invisibles* peuvent bien inclure une transsexuelle (Fanny) et une lesbienne (Jolly Roger) ; c'est néanmoins la romance entre Robin, la femme fatale mystérieuse, et King Mob, l'espion élégant, qui est mise en avant. Gaiman a beau jeu de réécrire les récits traditionnels comme celui d'Orphée, alors qu'il s'appuie précisément sur un intertexte classique qui doit rester accessible au lectorat. S'il y a hybridité, c'est pour mieux réaffirmer la présence de cadres – chose qui est d'ailleurs vérifiable également sur le plan de l'appartenance générique des différents récits. Sur ce point, encore, Vertigo occupe donc un espace interstitiel. Sa transgression reste partielle, précisément parce que le label ne peut ou ne veut pas poursuivre sa démarche jusqu'à l'effacement pur et simple des frontières et des catégories.

De là, deux interprétations contradictoires se profilent. On peut choisir de lire l'ambivalence de Vertigo comme une émanation du cynisme de l'industrie du divertissement, qui pimente ses récits à formule de juste assez de nouveauté pour en renouveler l'intérêt, ne transgressant les règles que tant que cette transgression reste socialement acceptable et accessible à un lectorat aussi vaste que possible. Cette façon de voir les choses conduirait à postuler une tension entre l'instance créative, l'auteur, et les pressions coercitives exercées par la structure éditoriale. En d'autres termes, cette position renverrait à une conception romantique de l'auteur, bridé dans sa créativité par le corporatisme de DC Comics.

Une autre hypothèse est possible, qui semble intellectuellement plus honnête et plus conforme aux faits : on peut accepter l'ambivalence idéologique de l'Invasion comme la composante même de sa poétique. L'esthétique de Vertigo repose sur une contradiction entre des forces contraires car elle est gouvernée par une approche ludique ; le travail fictionnel de Vertigo est un jeu, dans lequel le scénariste met en valeur son rôle d'auteur

pour mieux le tourner en dérision en en donnant à voir le contexte dans lequel il joue ce rôle. Cette approche explique que le texte se présente simultanément comme sérieux et comme ironique ; il est un jeu qui révèle sa nature ludique par des procédés métatextuels. La nature médiatique du récit n'est d'ailleurs pas étrangère à ce processus, puisque la bande dessinée, longtemps associée à un pur divertissement, ne peut même à l'heure actuelle se prendre complètement au sérieux. On retrouve, sous une autre forme, la thèse de Christopher Pizzino qui affirme que la respectabilité est un leurre (Pizzino 4) et que la bande dessinée reste préoccupée par l'expression et l'examen de sa propre illégitimité.

Mon analyse de Vertigo comme un corpus ambivalent où la norme est à la fois réaffirmée et subvertie coïncide aussi avec la pensée de Linda Hutcheon, laquelle soutient que l'esthétique post-moderne est nécessairement politique, précisément du fait de son rapport à la question du pouvoir. En cela, Hutcheon s'oppose à des auteurs comme Lawrence Driscoll, qui dans son ouvrage *Evading Class in Contemporary Literature* présente le postmodernisme comme une pensée apolitique qui invisibilise les inégalités sociales : « I would argue that the current postmodern emphasis on the margins, fragments, and difference/identity has left the academy and the general reading public void of what Eagleton terms "memories of collective, and effective, political action". » (Driscoll 3)

Au contraire, Linda Hutcheon présente le postmodernisme comme « inescapably political » (*Theory of Parody* 3), non seulement à cause de son intérêt pour l'histoire et la façon dont elle est construite, mais aussi (et c'est ce qui m'intéresse en particulier) à cause de son intérêt pour les figures marginales ou excentriques, c'est-à-dire les groupes précédemment réduits au silence en raison de leur race, ethnie, genre, préférence sexuelle, statut ou classe sociale (61). Pour Hutcheon, le paradigme postmoderne de la *différence* remplace celui, précédemment établi, de l'*altérité*, ce qui permet de passer d'une pensée binaire du soi et de l'Autre à une vision de l'identité formulée en termes de centre et de périphérie.

Précisément, les auteurs de l'Invasion ne sont pas, vis-à-vis de l'industrie qui les accueille, dans une position de totale altérité ; la place qu'ils y tiennent est géographiquement et symboliquement périphérique, excentrée et excentrique, mais non totalement irréconciliable avec ce centre qu'incarne la tradition de la bande dessinée américaine.

Ainsi, la question de la nationalité devient métonymique des relations entre centre et périphérie au sein du corpus : le modèle qu'incarne le centre est à la fois affirmé et contesté. Dans la mesure où ils écrivent en priorité pour un lectorat états-unien, les scénaristes britanniques de Vertigo s'insèrent volontairement dans une tradition (par exemple en reprenant des personnages emblématiques de la continuité DC ou des notions typiquement américaines comme le mythe du Rêve américain et ses déconvenues). Dans le même temps, ils contestent cette tradition en introduisant des préoccupations spécifiques à la culture britannique (par exemple l'importance du système de classes ou l'avènement de Margaret Thatcher), tout en ayant soin de rendre ces disparités intelligibles pour un public américain, lequel reconnaîtra dans ces thématiques des problèmes également présents aux États-Unis.

En cela, on peut dire que les scénaristes de Vertigo jouent dans le domaine du *comics* un rôle analogue à celui d'auteurs britanniques contemporains qui écrivent eux aussi depuis les marges, tels, entre autres, « Martin Amis, Michael Bracewell, James Kelman, A. L. Kennedy, Hanif Kureishi, Martin Millar, Will Self, Irvine Welsh » (Tew 171). Philip Tew suggère de considérer ces auteurs comme les porteurs d'un discours centrifuge dirigé vers les marges, que celles-ci soient géographique ou sociales (Tew 172). Les moyens de ce discours sont en particulier l'usage du dialecte, de l'humour et de la vulgarité (172), qui décentrent les conventions littéraires traditionnelles. Or, on remarque que ces trois éléments sont aussi récurrents dans l'écriture de Vertigo ; l'analyse de Tew suggère qu'on les considère non pas uniquement comme des stratégies de racolage mais bien comme les moyens de résistance que déploie une communauté minoritaire ou marginale à l'encontre d'un centre. Dans le cas de Vertigo, ce centre est incarné par le *comics* de super-héros sous l'influence du Comics Code Authority.

Ce travail a montré que les publications britanniques de Vertigo peuvent être lues comme un corpus cohérent sur les plans thématique et stylistique, que l'on pourrait résumer à grands traits sous les trois rubriques suivantes :

- Représentation de personnages marginaux et problématisation explicite de cette marginalité au sein de l'œuvre. On appelle marginaux les individus qui, par leur genre, leur sexualité, leur nationalité, leur classe sociale ou autre sont écartés du pouvoir et relégués à un statut subalterne.

- Interrogation de la tradition culturelle dans lequel le récit s'inscrit. Cette interrogation peut porter sur les genres narratifs et leurs conventions, sur le rapport entre formes d'expression légitimes et illégitimes, ou encore sur l'histoire du média BD.
- Réflexion sur la nature du langage et/ou de la fiction et sur son rôle dans une époque qui remet en question les discours d'autorité traditionnels (religion, politique, etc.) ; réflexion sur la nature de l'image et sur sa puissance.

La cohérence du corpus repose sur un questionnement commun qui met en jeu les rapports de domination structurels inhérents au monde contemporain. Ce questionnement fait écho à trois déterminants communs à tous les auteurs : 1) ils opèrent dans le champ de la bande dessinée, média dont l'histoire est marquée par son illégitimité par rapport à d'autres formes d'expression considérées comme plus respectables ; 2) leur origine sociale, souvent modeste, les place en marge des classes dominantes de leur propre pays, en particulier pour ceux qui ont grandi durant les grandes heures du thatchérisme ; 3) de par leur culture nationale, ils se trouvent dans une position marginale vis-à-vis des États-Unis pour lesquels (et sur lesquels) ils écrivent.

Pour autant, ce questionnement des rapports de pouvoir ne se pense pas sur le mode de la rupture ou du rejet radical. Au contraire, les auteurs britanniques adoptent une posture ludique et réflexive, qui affirme de façon paradoxale la centralité des normes qu'elle déstabilise. Peut-être cette posture est-elle la seule qui soit audible dans le champ de la bande dessinée *mainstream* (par opposition aux *comics* indépendants qui depuis les années soixante procèdent à une transgression bien plus vive des conventions sociales et politiques). Si Moore, Gaiman et les autres doivent leur succès à une position intermédiaire entre critique et validation d'un modèle, c'est peut-être la raison pour laquelle les scénaristes de l'Invasion britannique (et c'est vrai également pour les dessinateurs) sont tous des hommes blancs, hétérosexuels pour autant qu'on puisse en juger. Leurs origines sociales et nationales les éloignent du centre du pouvoir, mais pas suffisamment pour que leur voix n'en devienne inaudible.

Limites du modèle de l'Invasion britannique

Il est vrai que parmi le corpus que j'ai déterminé selon des critères objectifs (notamment la nature des séries, leur longueur et la nationalité de leur scénariste), certains titres ne correspondent que partiellement à la liste de critères élaborée plus haut. En l'occurrence, le cas le plus extrême à ce titre est celui de *The Losers*, qui malgré une intrigue

centrée sur la résistance au pouvoir politique institutionnel ne fait pas vraiment usage de stratégies intertextuelles permettant de problématiser le rapport au langage ou l'inscription de la série dans un contexte culturel plus vaste. D'autres textes apparaissent problématiques, par exemple *The Exterminators,* qui met en scène une série de personnages inscrits dans des rapports de pouvoir (des femmes, un repris de justice, les employés d'une multinationale) mais peine à interroger ce rapport au-delà d'un scénario de vengeance stéréotypique dans lequel la méchante directrice de la firme Ocran est tuée par sa subalterne dont elle avait prémédité le viol en réunion. On remarque aussi que *The Losers* et *The Exterminators* font passer au second plan la question de la caractérisation, préférant développer une intrigue trépidante plutôt que de consacrer du temps à explorer l'intériorité des personnages. Cette décision est inhabituelle au sein d'un corpus qui est notamment connu pour ses personnages mémorables et ses longs passages introspectifs (on parle de séries « *character-driven* »).

L'existence de limites au modèle était attendue et permet de tirer un certain nombre de conclusions. Tout d'abord, on remarque que ces exceptions sont remarquablement peu nombreuses et surtout concentrées sur la dernière partie de la période, de sorte que le relâchement de l'effet d'école est à la fois progressif et tout à fait partiel. L'insertion au sein de Vertigo d'une série comme *The Losers* témoigne de la permanence de logiques commerciales : l'affiliation du texte à Vertigo semble déterminée avant tout par son genre narratif (récit militaire non-super-héroïque) et par son public cible (jeunes adultes, au vu de la violence de la série et surtout de la façon dont cette violence est présentée). Au contraire, la cohérence de Vertigo dans les premières années de son existence apparaît comme remarquable pour un label regroupant de façon *ad hoc* des séries qui n'ont pas initialement été pensées comme un corpus unifié ; cet état de fait confirme l'importance des facteurs qui préexistent au label, c'est-à-dire la présence d'une équipe éditoriale influente (notamment *via* la personne de Karen Berger) et le réseau de liens et de ressemblances qui se tissent entre les différents auteurs du fait de leur origine commune.

La concentration de séries non conformes à l'esthétique Vertigo dans la seconde moitié de la période confirme également l'idée d'un changement de dynamique du label à partir du milieu des années 2000. Dans le corps de cette étude, j'ai suggéré que ce changement est dû à la conjonction de plusieurs facteurs, notamment des changements contractuels qui rendent le label moins attractif pour les créateurs et l'apparition d'un effet de lassitude vis-à-vis des traits définitoires de l'Invasion, alors même que certaines

préoccupations thématiques et stylistiques intègrent le répertoire des scénaristes américains influencés par l'école britannique.

La perte d'élan de Vertigo est liée à l'abandon de certaines tensions productives, qui se résolvent en penchant plus nettement vers une seule des deux tendances qui s'opposent. On a vu que les séries majeures de Vertigo se construisent sur l'interaction entre transgression et désir de légitimité, mais aussi entre poétique et politique du récit ; un texte comme *The Losers*, qui semble le plus éloigné du modèle de l'Invasion, prétend développer un discours politique – Diggle explique d'ailleurs que la dimension politique « anti-establishment » est la clé de voûte du récit (Singh « Real American » n.p.) – mais sans s'assortir de considération poétiques qui donneraient une coloration réflexive à l'interrogation de la marginalité. De même, certains des titres les plus récents ne présentent plus les marqueurs légitimants qui faisaient la spécificité de l'Invasion (références à un intertexte culturel large) et se bornent à réitérer les marques d'une transgression (vulgarité, scènes de sexe, etc.) qui prétend être un divertissement à sensation, mais semble finalement fort inoffensive dans un contexte contemporain.

Cette tendance ne démarre pas avec *The Losers* ; elle est présente, en germe, dans les grandes séries des années deux mille : on citera par exemple cette remarque de Mordicai Knode au sujet de *The Invisibles* : « Like a lot of Vertigo comics from its time, there are numerous elements that just seem… juvenile. Yes, you can draw pictures of boobs and use dirty words, you can show drug use and hyper-violence. » (Knode n.p.) Cette diminution des revendications sur le plan de la hiérarchie culturelle est également visible sur le plan graphique ; sur la période, on constate un glissement vers des dessinateurs préoccupés avant tout de lisibilité (Peter Gross) ou marqués par un graphisme américain *mainstream* (Tony Moore). Cette remarque est d'ailleurs valable pour d'autres séries Vertigo, comme *Y The Last Man*, dessiné par Pia Guerra, ou même *Fables*, par Mark Buckingham : indépendamment de la qualité du dessin, celui-ci est clairement identifié comme relevant du *comics mainstream*, à l'opposé de travaux précédents comme ceux de Michael Zulli (à la fin de *The Sandman*) ou de Jill Thompson (dans *The Invisibles*). Il semblerait, de ce point de vue, que la bande dessinée de Vertigo ait cessé de se penser comme une avant-garde artistique au sein du *mainstream*… ou plus exactement, qu'elle ait été contrainte de renoncer à de telles ambitions en raison du contrôle croissant exercé par la corporation Time/Warner sur les rédacteurs·trices du label, assorti du démantèlement progressif de l'équipe éditoriale qui assurait auparavant la cohérence esthétique des productions.

Ce jugement est cependant nuancé par l'apparition récente d'un certain nombre d'innovations formelles liées à la remédiation, lesquelles témoignent d'un nouveau rapport à la matérialité du support et pourraient constituer les prémices d'un débat esthétique qui ne se fonderait pas sur la seule innovation plastique. Reste à savoir si l'on se trouve effectivement dans une période de transition qui mènera Vertigo à de nouvelles innovations formelles ou si la piste de la remédiation est une voie sans issue.

Par ailleurs, malgré toutes ces évolutions, Vertigo conserve sa capacité à produire un discours sur sa propre identité éditoriale, par exemple pour témoigner du désir d'en finir avec les *topoi* initiés par la triade Moore / Morrison / Gaiman, lesquels ont à présent tous trois quitté le label (exception faite de créations ponctuelles comme *Sandman: Overture*). Dans *The Exterminators*, Simon Oliver produit quelque chose qui peut être lu comme une critique réflexive de la tendance littérarisante propre à Vertigo, y compris dans ce qu'elle a d'excessif. En effet, le personnage de Page travaille dans un établissement nommé le « libarius fantaisus », « a place where the intellectually aroused come to play out their literary fantasies. » (*Exterminators* #6 p. 9) La suggestion que les classiques de la littérature constituent un support fantasmatique propre à la stimulation sexuelle est particulièrement piquante dans le cas d'un label qui allie une prétention littéraire à une tonalité volontiers provocatrice, notamment pour ce qui est de la sexualité. C'est pour Oliver l'occasion de se moquer ouvertement du lectorat qui vient rechercher « l'excitation intellectuelle » là où elle est précisément mise en scène pour être la plus attirante et, de fait, la plus factice possible.

Quant à l'usage du latin de cuisine pour le nom de l'endroit en question, il est manifestement assumé et même revendiqué pour son côté comique ; les termes « libarius » et « fantaisius » sont des hapax dont une simple recherche informatique aurait permis de se prémunir, et il serait donc étonnant qu'il s'agisse d'une erreur de la part d'Oliver et ses divers relecteurs·trices. Bien davantage, le nom fantaisiste du lieu est à comprendre comme une référence ironique à la minutie dont ont fait preuve les premiers auteurs de l'Invasion britannique dans leur propre travail préparatoire (par exemple dans le cas d'Alan Moore et Neil Gaiman, tous deux abondamment documentés sur les aspects les plus mineurs de leurs récits). Cet exemple témoigne de la permanence d'une cohérence au sein du label, même si celle-ci passe, *a minima*, par l'opposition des auteurs actuels à leurs prédécesseurs.

Si les Britanniques peuvent être considérés comme une école stylistique à part entière, ils n'en restent pas moins un groupe d'individus dont les convictions individuelles varient. Bien que ce travail porte sur les séries britanniques de Vertigo conçues comme une unité, il n'a pas vocation à faire disparaître les spécificités propres au travail de chaque scénariste. Individuellement, les séries présentent chacunes des traits évoqués de façon plus ou moins nette, ce qui explique que certains aspects puissent sembler moins développés. Il n'est pas exclu qu'un même auteur produise un travail très différent d'une série à l'autre. L'exemple le plus parlant à ce titre est sans doute Grant Morrison, qui évolue sensiblement au cours de sa carrière, passant d'une position anti-conservatrice visible dès *St Swithin's Day* (où un jeune garçon prévoit d'assassiner Thatcher) et qui persiste dans *Doom Patrol*, à une position plus métaphysique qui conclut à l'inanité de l'opposition politique entre des camps qui n'en sont pas, idée qui se reflète notamment dans *The Invisibles*. Comme l'explique Morrison :

> I began to question everything about the counterculture I belonged to, why they kicked police horses in the streets, and why they smashed buildings, and what they were actually achieving? Or were they just part of a bigger system that used these checks and balances in order to propel itself forward through the stages of its mega-development? And once I'd really grasped everything as a vast, intricate and singular process that's operating perfectly, I couldn't hate the cops anymore. I couldn't hate George Bush any more than a Helper T-cell hates a Hunter/Killer. (Babcock n.p.)

La dépolitisation progressive de Morrison me semble symptomatique de l'évolution du label dans son ensemble ; il est très net, à la lecture du corpus, que le contexte dans lequel écrivent les auteurs a une influence directe sur leur engagement politique. D'un traitement frontal et explicite des inégalités sociales et politiques sous Margaret Thatcher, on passe progressivement à un discours centré davantage sur les pratiques individuelles, qui se fait moins moralisateur mais aussi plus ambigu.

Héritage de Vertigo

En dépit du déclin manifeste de la collection tant sur le plan économique qu'en termes d'influence créative, qui va de pair avec le déclin du nombre d'auteurs britanniques sur la période 2003-2013, on constate que Vertigo est à l'origine de plusieurs changements à présent devenus des pratiques standard dans le monde du *comics mainstream*. En d'autres termes, le label a su laisser son empreinte sur la façon dont fonctionne le marché actuel.

Ainsi, le fait d'acheter les recueils reliés (*trade paperbacks*) plutôt que les parutions mensuelles porte à présent un nom, « trade-waiting ». Avant le début des années 2000, la republication de séries mensuelles sous forme de TPBs n'était pas systématique ; ne pouvant être assurés d'une réédition, le lectorat n'avait d'autre choix que d'acquérir chaque numéro individuellement. C'est Vertigo qui, le premier, se distingue en favorisant les TPBs ; cette décision témoigne d'une vision à plus long terme puisque ce ne sont plus les ventes mensuelles qui constituent l'enjeu mais bien la capacité du titre à trouver son public en-dehors des circuits de distribution spécifiques à la bande dessinée *mainstream*. Certes, cette évolution des habitudes de consommation n'est pas uniquement imputable à Vertigo car elle profite aussi de l'arrivée massive du manga sur le marché intérieur états-unien : la production japonaise étant toujours publiée sous forme de recueils, elle contribue à partir de la fin des années quatre-vingt-dix à familiariser un nouveau public avec le concept de TPB.

La diversification des formats de publication coïncidant avec la recherche de nouveaux thèmes et genres narratifs, elle augure aussi de changements dans la démographie du lectorat de bande dessinée. En particulier, la féminisation du public, dont on a montré qu'elle était un trait important de Vertigo, semble se poursuivre au sein du *mainstream*, comme le montre ce témoignage de Jim Lee, membre fondateur d'Image et actuel responsable de DC Comics :

> What we're finding is that the consumer buying patterns of those fans are different from what we're used to. They're not necessarily going into shops every week; they might be more likely to wait for the trade. We're getting great collected edition sales on books like *Batgirl* and *Gotham Academy*, so *it's almost more like an early Vertigo model* that you're seeing emerge. (Griepp n.p., mes italiques)

La référence à « an early Vertigo model » montre bien dans quelle mesure les spécificités éditoriales de Vertigo sont intégrées par l'ensemble des acteurs·trices de l'industrie, au point que le label sert de point de comparaison.

Par ailleurs, en 2015 on assiste à une restructuration de l'intégralité de la ligne de DC Comics, dont la nouvelle itération prend le nom de DC You (jeu de mot sur DCU pour DC Universe) et qui tente d'ouvrir son public traditionnel en s'orientant vers une représentativité plus large : la promotion met notamment l'accent sur la présence de créatrices telles Amanda Conner, Annie Wu ou Babs Tarr. Sur le plan des titres publiés, on remarque l'apparition de *Midnighter*, dédiée au personnage du même nom initialement

apparu dans *Stormwatch* et dont l'homosexualité est au cœur de la nouvelle série. De même, des personnages comme Batgirl ont été intégralement refondus pour s'adresser à un public différent : en l'occurrence, l'héroïne a été pourvue d'un téléphone portable et d'un nouveau costume moins dénudé (donc destinant le personnage à d'autres yeux que ceux de jeunes hommes hétérosexuels) et le ton de ses aventures a été largement modifié pour tendre vers la comédie adolescente.

Il y a donc un réel retentissement de Vertigo dans le reste de l'univers DC Comics. La décision de mettre en avant les catégories traditionnellement sous-représentées dans la BD américaine est, semble-t-il, commerciale plutôt qu'idéologique et s'inscrit dans le sillage du succès d'autres éditeurs sur des séries mettant en scène des femmes (*Thor*, de Russell Dauterman et Jason Aaron[172]) et/ou des minorités ethniques (*Ms Marvel*, également scénarisé par une femme, G. Willow Wilson, et qui a créé la surprise dans le monde de la bande dessinée [Hickey n.p.]). Ces deux titres, débutés en 2014, ont été rendus possibles par la prise de conscience de changements de fonds concernant les pratiques du lectorat. Les propriétaires de boutiques de *comics* semblent en effet constater une modification du public et de ses habitudes de consommation. J'en veux pour preuve ce passage d'un article de *Comics Beat*, dans lequel undétaillant exhorte ses collègues à prendre conscience de la caducité du paradigme super-héroïque destiné à un lectorat masculin :

> I would also strongly urge every retailer to take a hard look at what and how you stock, and encourage you to diversify your stock — I think that the market is starting to say that the days of being a "superhero-only" store are beginning to be numbered. (Hibbs n.p.)

Plus largement, Vertigo a joué le rôle d'un véritable incubateur pour de nombreux grands noms de la bande dessinée américaine et spécifiquement pour les scénaristes qui ont obtenu, depuis la fin des années quatre-vingt, un statut au moins équivalent en termes de reconnaissance à celui des dessinateurs. Ce changement de statut est en partie attribuable à l'influence de Berger et de Vertigo. Comme Berger le rappelle dans un entretien récent :

> If you look at the top people at DC and Marvel they came from Vertigo, you know, Scott Snyder started at Vertigo, Tom King first pitched at Vertigo – that was his foot in the door to superhero stuff; Jason Aaron started at *Scalped* and he's now Marvel staff. And Axel Alonso worked for me

[172] Ce dernier a également scénarisé *Scalped* pour Vertigo entre 2007 et 2012.

for many years and he's been running Marvel Comics for quite some time now. (voir annexe 5 p. 635-636)

Ces scénaristes, bien que de nationalité américaine, se sont tous construits dans le sillage des scénaristes britanniques et ont participé à la dissémination des techniques narratives pour lesquels ces derniers ont fait figure de précurseurs. En effet, si le flux de créateurs britanniques au sein de Vertigo s'est en grande partie tari, on remarque néanmoins que leur influence se fait sentir sur leurs successeurs d'origine américaine. À ce sujet, il est intéressant de voir que Brian K. Vaughan, auteur de *Y, the Last Man* chez Vertigo et plus récemment de *Saga* chez Image, témoigne en entretien de l'influence déterminante du travail d'Alan Moore dans sa trajectoire personnelle d'auteur, mais aussi de l'importance des scripts de Gaiman, rendus largement accessibles *via* leur inclusion dans le TPB intitulé *Dream Country*, et qui ont à leur tour servi de modèle à une génération d'auteurs, tout comme Moore avait auparavant été un modèle pour Gaiman : « I think I'd seen one probably in the back of that one *Sandman* collection that Neil Gaiman had been generous enough to include one of his scripts in. I think most writers from my generation, that was the first time we'd seen a script. » (Collins 40) Le travail de Vaughan lui-même apparaît comme emblématique du rôle majeur joué par les scénaristes britanniques dans le renouveau du *comics* américain.

Au-delà, Vertigo a su s'imposer comme un grand nom de l'édition de *comics mainstream*, le fruit d'une époque qui constitue, en soi, un jalon important de l'histoire de la bande dessinée américaine. Le récit collectif que racontent les professionnel·le·s de l'industrie a à présent intégré l'Invasion britannique au sein du label comme une période mémorable de l'histoire du média.

Pour étayer cette affirmation, je souhaite effectuer une dernière analyse de texte. Il s'agit d'un extrait de *Planetary*, série de Warren Ellis publiée initialement chez Wildstorm avec John Cassaday au dessin. *Planetary* se distingue par son usage poussé du discours métahistorique ; les auteurs se livrent notamment à un pastiche à la fois narratif et graphique de certaines grandes étapes du développement du média. Dans *Planetary* #7 (intitulé « To Be In England, In The Summertime »), Ellis développe un véritable catalogue des spécificités esthétiques et thématiques du label Vertigo. Sa démarche est visible dès la couverture du numéro, hommage clair au travail de Dave McKean pour *The Sandman* : la

police employée, la superposition de divers éléments graphiques (extrait de texte, pentacles sans doute magiques, textures irrégulières, couleurs sombres et visage d'homme mystérieux) sont autant d'indices[173] renvoyant à l'œuvre de McKean. Le titre révèle également la localisation de l'épisode, ce qui positionne le récit comme un hommage à Vertigo et à ses racines britanniques. À cette occasion, les protagonistes de *Planetary* se rendent à Londres pour assister à l'enterrement de Jack Carter, l'ancien amant de l'héroïne. Il se trouve que Carter partage ses initiales, son apparence physique (couleur des cheveux exceptée), ses vêtements et son attirance pour l'occulte avec John Constantine, personnage central de *Hellblazer*. Cette série, la plus longue jamais publiée par Vertigo, est l'emblème de sa britannicité.

Figure 74 : Pastiche de *Sandman* - Planetary #7 p. 5

L'épisode se poursuit dans un cimetière (typique de l'ambiance gothique des premiers temps de Vertigo) et voit se succéder différentes apparitions : deux personnages évoquant nettement Dream et Death, de *The Sandman*, nourrissent des pigeons d'un air renfrogné (en référence à *Sandman* #8), tandis que des copies de Swamp Thing et Animal

Figure 75 : la veillée funèbre - *Planetary* #7 p. 7

[173] J'emploie ici le terme « indice » au sens strict que lui donne C. S. Peirce : l'image « pointe » vers son référent, elle en est une partie et une trace (le référent étant en l'occurrence un ensemble d'images, les couvertures de *Sandman*.)

Man assistent à l'enterrement[174]. Tous ces éléments appartiennent au Vertigo des années quatre-vingt-dix ; on ne trouve pas d'allusion à des productions ultérieures. De même, il est plusieurs fois fait référence au mandat de Margaret Thatcher (1979-1990) et à la vision qu'en donnent les auteurs de l'Invasion. L'un des personnages rappelle par exemple : « She wanted concentration camps for AIDS victims, wanted to eradicate homosexuality even as an abstract concept, made poor people choose between eating and keeping their vote… » (*Planetary* #7 p. 7)

Ce passage, particulièrement la phrase « eradicate homosexuality even as an abstract concept » est une citation directe de l'introduction écrite par Alan Moore en 1988 pour la publication en volume relié de *V for Vendetta*. Dans ce texte, il fait le bilan des changements politiques ayant eu lieu depuis le début de son travail en 1981 :

> « Margaret Thatcher is entering her third term in office and talking confidently of an unbroken Conservative leadership well into the next century. My youngest daughter is seven and the tabloid press are circulating the idea of concentration camps for persons with AIDS. […] The government has expressed a desire to eradicate homosexuality, even as an abstract concept, and one can only speculate as to which minority will be the next legislated against. » (Moore, *V for Vendetta* p. 1)

La reprise *verbatim* de l'un des termes, associée à la mention de camps de concentration pour les séropositifs·ives, laisse peu de doute concernant les intentions d'Ellis : il s'agit d'un hommage à Moore, qui place *V for Vendetta* parmi les ancêtres directs de Vertigo (le titre ayant été rétrospectivement intégré au label). Cela permet également à Ellis d'insister sur la contingence temporelle de Vertigo ; né d'une réaction à un contexte politique, le label est profondément ancré dans une période allant du milieu des années quatre-vingt à la fin des années quatre-vingt-dix. Au-delà, l'identité du label se dissout peu à peu, en même temps que l'influence de Moore, au fil de l'évolution du contexte sociopolitique (fin de l'hégémonie conservatrice, évolution de certaines mœurs, notamment concernant l'homosexualité) et

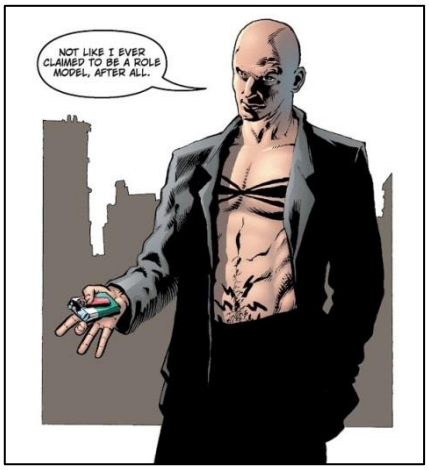


Figure 76 : Jack Carter / Spider Jerusalem - *Planetary* #7 p. 21

[174] Il est possible que le personnage à la droite de Buddy Baker soit un pastiche de Grant Morrison tel qu'il est représenté à la fin d'*Animal Man*.

esthétique (puisque les personnages faillibles et méditatifs de Vertigo lassent peu à peu les créateurs et une partie du lectorat).

L'épisode se conclut sur une dernière ironie : Jack Carter, non content de ne pas être mort, enlève son trench-coat pour révéler le costume et les tatouages de Spider Jerusalem. Contrairement à Dream et aux autres figurants, John Cassaday lui prête une certaine prestance, suggérant que Jerusalem (et donc *Transmetropolitan*, seule série Vertigo réalisée par Ellis) incarnait un remède possible aux excès gothiques des années quatre-vingt-dix, mais qui n'a pas débouché sur une revitalisation du label puisqu'Ellis a choisi de créer *Planetary* chez Wildstorm (Image) et non chez Vertigo. Dans cet épisode, il laisse entendre que les grandes heures de Vertigo sont révolues : son moment de gloire est localisé dans le temps, conditionné par un contexte de réaction au thatchérisme et intimement lié aux créateurs de l'Invasion britannique. « The eighties are long over. Time to move on », conclut Jack Carter (*Planetary* #7 p. 24).

II. Prolongements possibles

Je souhaite achever ce travail de thèse par un retour sur les sujets qui n'ont pu être abordés, soit parce qu'ils reposent sur des textes parus trop récemment, soit parce qu'ils dépassent le cadre que j'ai délimité pour cette étude.

D'abord, certains textes critiques parus en 2017 n'ont pu être examinés à temps. Ainsi, je n'ai pas pu me référer au travail de thèse produit par le chercheur belge Christophe Dony, dont la soutenance est prévue en novembre 2017 et qui porte sur les procédés de réécriture au sein de Vertigo. Bien que ce critique ne s'intéresse pas spécifiquement aux scénaristes britanniques du corpus, son travail permet de situer l'Invasion britannique dans le contexte plus large qui la détermine. De même, je regrette de n'avoir pu prendre en compte les conclusions de l'ouvrage de Simon Grennan, *A Theory of Narrative Drawing*, publié en juillet 2017 ; je suis convaincue que cette proposition d'une compréhension théorique du récit dessiné m'aurait permis de réenvisager, ou du moins de clarifier, mon analyse de certains passages.

Au-delà, l'étude de points extérieurs à la tâche que je m'étais fixée pour ce travail permettrait de composer une vision plus précise encore des interactions entre l'Invasion britannique et l'émergence de Vertigo. Tout d'abord, il serait intéressant d'étendre l'interrogation de l'Invasion britannique au-delà des frontières de Vertigo, non pas uniquement du point de vue de ses trois auteurs majeurs (Moore, Gaiman et Morrison) comme cela a été fait sous différentes formes, mais bien en tant qu'école incluant aussi les créateurs considérés comme secondaires.

J'aurais voulu pouvoir apporter une attention soutenue à la question des mini-séries, ces récits courts considérés de façon marginale dans le corps de cette étude. Leur format (trois ou quatre numéros souvent, avec une issue planifiée d'avance) conditionne l'élaboration d'une esthétique spécifique. Elles sont en quelque sorte au *comics mainstream* ce que la nouvelle est au roman ; des problématiques spécifiques la traversent, qui entrent sans doute en conflit avec l'esthétique feuilletonesque des séries longues, tout en cohabitant avec elle (puisque les mini-séries servent souvent de test avant le lancement d'une série longue, ou de compléments sous forme de *spin-offs* ; *Animal Man* et *Lucifer* ont par exemple débuté sous forme de mini-série, alors que *The Sandman* a été accompagné de *Death*). Une telle étude permettrait également de remettre sur le devant de la scène universitaire des ouvrages dont la longueur modeste fait qu'ils sont souvent moins discutés que des séries dites majeures ; il me semble que des travaux comme *We3* ou *Enigma*, abordés dans le corps de cette étude, ne reçoivent pas l'attention critique nécessaire à une évaluation de leur spécificité.

Il faudra aussi, dans les années qui viennent, mettre à jour les conclusions provisoirement énoncées par ce travail, à la lumière de l'émergence de séries Vertigo qui semblent prometteuses mais qui sont pour l'instant trop récentes, voire encore en cours de publication. Ces séries comprennent des titres écrits par des auteurs déjà cités dans cette étude, comme *FBP: Federal Bureau of Physics* de Simon Oliver (24 numéros entre septembre 2013 et novembre 2015), mais également des séries écrites par de jeunes auteurs, comme *Red Thorn* de l'écossais David Baillie, présenté par Vertigo comme un héritier de *The Sandman* (« Red Thorn #1 » n.p.) lors de la sortie du numéro 1 en janvier 2016.

L'autre point qu'il faudra surveiller avec la plus grande attention dans les années à venir est l'émergence de façon quasiment simultanée début 2017 de deux labels dirigés respectivement par Karen Berger (« Berger Books » chez Dark Horse) et Shelly Bond (« Black Crown » chez IDW), preuve de la réputation dont jouissent les deux anciennes

directrices de Vertigo, mais signe aussi de l'impossibilité pour elles de continuer au sein de DC Comics le projet qui y était pourtant né deux décennies auparavant. On dispose à l'heure actuelle de très peu d'informations concernant les créateurs qui seront amenés à travailler pour elles ; on sait cependant que Peter Milligan a d'ores et déjà rejoint les rangs de Black Crown pour *Kid Lobotomy* (sortie prévue en octobre 2017). Étant donné le rôle majeur qu'ont joué Berger et Bond dans les choix esthétiques de Vertigo, il faut s'attendre dans les années qui viennent à voir se renforcer la diffusion des idées et des créateurs initialement estampillés Vertigo.

Enfin, il faudrait interroger l'Invasion britannique de Vertigo dans sa dimension graphique, c'est-à-dire du point de vue des dessinateurs. Un tel travail suppose l'élaboration d'un corpus plus complexe (car les dessinateurs ont une œuvre moins abondante mais aussi plus dispersée) et surtout le renouvellement des méthodes critiques, puisqu'il s'agirait d'analyser la dimension proprement visuelle du travail. Plusieurs critiques, notamment ceux qui écrivent pour *The Comics Journal*, suggèrent en effet qu'il existe un équivalent graphique de ce que j'ai appelé l'école stylistique de Vertigo. Jed Reinart dit par exemple à props de Michael Lark : « I remember Lark from *Shade*, and his style is much the same here. He draws in what I'm tempted to call the "Vertigo school" – Richard Case, Chris Bachalo, et al. » (Reinart 39)

Tous ces points de fuite permettent d'esquisser l'ébauche de ce que pourrait être le paysage critique des éditions Vertigo dans les années qui viennent, auquel j'espère avoir pu contribuer utilement dans le cadre de cette étude.

Index

Auteurs

Anderson, Benedict 178, 196, 239
Azuma, Hiroki 421, 455
Bachelard, Gaston 396, 413
Baetens, Jan 52, 59, 62, 74, 77, 93
Bakhtine, Mikhail 196, 352, 353, 441
Barthes, Roland 377, 414, 425, 429
Baudrillard, Jean..... 260
Baudry, Julien 94
Beaty, Bart 101, 112, 185, 207, 334
Bender, Hy 267, 315, 372
Berger, Karen . 11, 16, 17, 18, 19, 20, 22, 92, 102, 104, 108, 123, 127, 131, 133, 144, 147, 150, 151, 152, 154, 169, 172, 173, 174, 175, 181, 184, 188, 189, 191, 192, 203, 204, 205, 254, 274, 282, 287, 288, 292, 308, 321, 424, 468, 473, 478
Bettelheim, Bruno 310
Bhabha, Homi..... 183, 258
Bissette, Stephen ...124, 152, 153, 185, 187, 189, 194, 208, 216, 254, 263, 324
Bloom, Harold 369, 370
Bolland, Brian ... 18, 107, 123, 124, 127, 128, 150, 190, 414, 415, 425
Boltanski, Luc 53
Bond, Shelly..... 133, 174, 321, 478
Borges, Jorge Luis 404, 405, 406, 407
Boschetti, Anna 39, 94
Bourdieu, Pierre 133
Butler, Judith 349
Caillois, Roger..... 348, 358, 359
Campbell, Joseph 376, 411
Camus, Cyril 28, 69, 133, 207, 310, 359, 372, 377, 378, 379, 381, 386, 444
Carey, Mike 24, 32, 130, 132, 134, 135, 158, 159, 160, 161, 166, 168, 169, 170, 200, 202, 211, 217, 219, 223, 224, 226, 235, 240, 328, 329, 368, 369, 371, 373, 374, 375, 381, 395, 396, 402, 409, 419, 429, 430, 431, 445, 447, 454
Carpenter, Greg 88, 90, 152, 164, 225
Carrier, David 55
Chapman, James 90, 97, 113, 114, 124, 126, 140, 141, 152, 179
Chute, Hillary 31, 78
Cohn, Neil 53, 58, 128
Colley, Linda..... 179, 251
Couégnas, Daniel 67, 68
Crépin, Thierry 93
Daniels, Les 17, 102, 104, 108, 144, 155
Darius, Julian..... 222
Delano, Jamie23, 24, 32, 130, 132, 133, 135, 150, 168, 177, 184, 188, 193, 201, 221, 222, 241, 255, 272, 275, 291, 292, 305, 337, 353, 380, 381, 384, 391
Deleuze, Gilles 421, 423, 457
Derrida, Jacques 71, 325
Di Liddo, Annalisa 131, 293
Diggle, Andy..... 24, 134, 168, 185, 209, 225, 240, 445, 469
Dony, Christophe 83, 90, 202, 357, 358, 442, 462, 477
Dürrenmatt, Jacques..... 59, 64
Eco, Umberto.... 49, 109, 240, 285, 377, 395, 423, 424
Eisner, Will 44, 55, 75, 76, 116, 321
Ellis, Warren24, 90, 111, 123, 130, 132, 135, 137, 166, 167, 168, 183, 184, 200, 207, 226, 227, 228, 230, 231, 241, 272, 274, 302, 303, 342, 347, 362, 366, 404, 426, 452, 474, 476, 477
Ennis, Garth ... 23, 24, 89, 92, 118, 130, 132, 133, 164, 165, 166, 167, 168, 188, 200, 201, 204, 209, 217, 219, 222, 227, 234, 242, 261, 274, 297, 298, 325, 336, 339, 363, 365, 377, 381, 382, 390
Foucault, Michel 394, 421, 422, 435
Fresnault-Deruelle 51, 94, 287, 409
Freud, Sigmund234, 331, 350, 401, 410, 412, 431, 433
Gabilliet, Jean-Paul1, 43, 45, 59, 71, 75, 79, 81, 88, 93, 102, 116, 117, 119, 121, 334
Gaiman, Neil .11, 17, 19, 20, 24, 33, 37, 46, 88, 89, 91, 92, 109, 115, 116, 118, 122, 123, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 142, 143, 153, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161, 164, 165, 167, 168, 169, 181, 189, 190, 192, 193, 196, 199, 200, 201, 202, 210, 211, 213, 218, 220, 221, 222, 223, 225, 226, 227, 228, 229, 230, 234, 235, 236, 239, 240, 241, 245, 254, 263, 267, 275, 288, 292, 305, 311, 315, 316, 324,

325, 326, 329, 330, 340, 342, 349, 352, 359, 363, 368, 369, 372, 373, 374, 376, 377, 379, 381, 391, 405, 407, 410, 412, 428, 429, 430, 431, 435, 448, 455, 464, 467, 470, 474, 478
Gaudreault, André 60, 61, 63
Gelder, Ken 71
Genette, Gérard 63
Gibbons, Dave 15, 47, 109, 117, 123, 128, 129, 132, 151, 259, 263, 452
Giles, Paul 97
Gravett, Paul 57, 100
Groensteen, Thierry . 44, 50, 51, 60, 69, 70, 74, 93, 97, 206, 212, 412
Guattari, Félix 421, 423, 457
Guignery, Vanessa 1, 67
Hatfield, Charles 26, 27, 43, 83, 95, 103, 110
Hutcheon, Linda 238, 359, 367, 370, 441, 442, 443, 462, 465
Jost, François 64
Jung, Carl Gustav 386, 387
Kahn, Jenette ... 92, 103, 104, 105, 107, 108, 123, 129, 133, 151, 152, 173, 309
Khoury, George 116, 123, 124, 127, 129, 134, 151
Klock, Geoff 110, 111, 238, 242, 243, 370
Kukkonen, Karin 27, 73, 74, 93, 109, 182, 404
Kwitney, Alisa 159, 220, 267, 321, 323
Labarre, Nicolas 1, 261, 390
Lee, Stan 83, 103, 119, 166, 181, 223, 232
Lefèvre, Pascal 62
Lent, John 125, 180
Lessing, Gotthold Ephraïm 50, 52
Levi-Strauss, Claude 352
Levitz, Paul 19, 20, 70, 71, 88, 102, 103, 104, 105, 106, 110, 125, 127, 133, 152, 167, 173
Lyotard, Jean-François 257, 444
Maigret, Eric 48, 53, 98
Marion, Philippe 52, 57, 59, 60, 62, 63
McCloud, Scott 55, 56, 73, 150, 156
McLuhan, Marshall 55
Meaney, Patrick 91, 142, 163, 230, 272, 303, 393, 408, 409, 416
Menu, Jean-Christophe 76
Miller, Frank..... 15, 16, 21, 22, 87, 109, 111, 119, 129, 137, 140, 153, 241, 246, 450, 451, 454
Milligan, Peter ... 24, 89, 116, 128, 130, 131, 133, 134, 135, 136, 142, 143, 147, 150, 151, 152, 179, 183, 184, 189, 193, 195, 210, 211, 230, 232, 264, 273, 337, 338, 353, 405, 427, 438, 479
Mitchell, W. J. T. 54, 56
Moore, Alan .. 11, 15, 16, 20, 23, 24, 32, 34, 37, 56, 76, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 109, 111, 116, 118, 119, 120, 122, 124, 125, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140, 141, 142, 143, 144, 147, 149, 151, 152, 153, 156, 164, 168, 169, 179, 181, 182, 183, 185, 187, 194, 195, 197, 198, 199, 200, 201, 202, 207, 208, 209, 210, 211, 212, 217, 218, 225, 226, 227, 228, 229, 234, 235, 236, 237, 238, 239, 241, 242, 243, 245, 254, 259, 260, 262, 263, 267, 274, 283, 292, 293, 294, 295, 305, 309, 310, 314, 329, 333, 342, 374, 377, 380, 381, 390, 404, 443, 448, 452, 456, 461, 467, 469, 470, 474, 476, 478
Morrison, Grant . 11, 21, 23, 24, 30, 33, 37, 59, 88, 89, 91, 92, 112, 118, 122, 130, 131, 132, 134, 135, 136, 137, 142, 143, 150, 151, 152, 162, 163, 164, 166, 168, 182, 185, 193, 194, 197, 200, 201, 207, 209, 211, 212, 219, 220, 226, 228, 229, 230, 231, 236, 238, 240, 241, 245, 258, 260, 262, 263, 270, 274, 280, 281, 285, 295, 299, 300, 301, 304, 310, 311, 328, 331, 332, 333, 340, 341, 344, 352, 353, 358, 377, 380, 382, 387, 388, 391, 392, 393, 403, 406, 408, 409, 413, 414, 416, 417, 421, 425, 426, 428, 439, 447, 455, 461, 464, 470, 471, 476, 478
Mulvey, Laura 431, 432
Nerlich, Michael 53, 54
Nyberg, Amy Kiste 101, 103
Oliver, Simon ... 24, 169, 209, 226, 240, 283, 298, 302, 326, 328, 436, 445, 470, 478
Peeters, Benoït 97, 212, 214
Pirie, David 305, 306
Postema, Barbara 47, 76, 78
Praz, Mario 49, 306
Rauch, Stephen 304, 330, 376, 377, 378

Round, Julia19, 65, 77, 89, 90, 158, 263, 306, 343, 358, 376, 400, 407, 436
Ryan, Marie-Laure 418, 430, 456
Sabin, Roger 46, 53, 87, 109, 110, 153, 273
Schaeffer, Jean-Marie 359, 391, 405
Slotkin, Richard 178, 314
Spiegelman, Art 45, 46, 75
Todorov, Tzvetan 66, 69, 417
Vaughan, Brian K. 127, 170, 174, 342, 474
Wertham, Frederic 101, 313, 334, 432, 433
Wittgenstein, Ludwig 191
Woo, Benjamin..... 110, 185, 207
Young, Art 150, 151, 184, 337

Notions

Alternatif 76, 84, 134, 141, 167, 407, 450
Animaux . 100, 213, 230, 270, 291, 294, 295, 296, 297, 298, 299, 300, 301, 346
Apocalypse 135, 291, 397, 414
Auctorialité..... 235, 426, 427
Britannicité31, 33, 34, 35, 38, 113, 117, 141, 144, 177, 184, 186, 202, 267, 268, 305, 306, 461, 475
Cameo 196, 197, 199, 239, 395, 426
CCA. 18, 67, 80, 84, 101, 102, 103, 106, 107, 110, 113, 126, 129, 148, 198, 226, 308, 313, 330, 334, 432, 466
Censure 183, 274, 394, 432
Cinéma ... 33, 36, 43, 44, 45, 49, 51, 57, 60, 61, 64, 68, 73, 83, 111, 128, 150, 174, 225, 226, 233, 245, 262, 264, 266, 287, 305, 312, 390, 431, 433, 435
Composition 122, 133, 210, 234, 281, 326
Crossover 170, 171, 191, 196, 197, 201, 202, 395, 418
Dark Horse 83, 148, 158, 174, 478
Double-page spread 215
Effet d'école 468
Epic..... 132, 137, 148
Érudition 81, 207, 220, 223, 225, 226, 443
Fantasy... 17, 18, 37, 69, 135, 148, 150, 154, 204, 269, 287, 288, 289, 302, 307, 361, 417
Féminisme 321, 322, 325, 386
Fragmentation 112, 343, 421, 424, 428, 441, 456, 463
Genre (*gender*) 39, 68, 81, 180, 223, 240, 252, 258, 321, 322, 325, 326, 339, 341, 342, 343, 348, 349, 357, 465, 466
Genre (narratif) 76, 111, 117, 118, 119, 122, 126, 135, 137, 139, 148, 149, 153, 157, 166, 188, 189, 190, 192, 193, 199, 204, 205, 207, 226, 229, 237, 238, 239, 240, 288, 289, 291, 294, 295, 302, 303, 305, 306, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 319, 324, 325, 335, 338, 343, 351, 377, 389, 417, 433, 453, 457, 463, 464, 468
Graphiation 59, 60, 62, 71, 350
Graphic Novel 32, 46, 47, 75, 76, 77, 78, 84, 108, 170, 172, 206, 280, 462
Hétérotopie 421, 422
Horreur16, 18, 19, 32, 37, 80, 100, 102, 113, 153, 154, 164, 166, 169, 188, 193, 198, 226, 265, 274, 290, 296, 297, 305, 307, 308, 309, 310, 311, 312, 313, 315, 323, 324, 331, 433, 435, 436
Hypercadre 50, 210, 212, 213, 214, 216, 227, 281, 299
Iconoclasme 361
Image Comics..... 83, 90, 117, 143, 168, 172, 174, 175, 203, 472, 474, 477
Indépendant 69, 83, 115, 150, 205, 350, 378, 387, 462
Invasion britannique .. 9, 11, 12, 15, 18, 31, 32, 34, 35, 38, 39, 85, 88, 89, 90, 99, 118, 120, 122, 125, 126, 130, 132, 137, 139, 141, 150, 151, 166, 177, 180, 181, 186, 194, 207, 244, 251, 256, 259, 269, 461, 463, 467, 470, 474, 477, 478, 479
Légitimité 13, 36, 38, 39, 43, 44, 47, 66, 78, 86, 88, 95, 108, 121, 177, 202, 205, 207, 221, 222, 225, 234, 237, 239, 251, 280, 281, 358, 424, 434, 444
Médiagénie 52, 71, 321, 391
Mondes possibles 440
Monomythe 376, 411
Monstration 59, 60, 61, 62, 407, 434
Mythe96, 141, 184, 247, 305, 313, 314, 315, 360, 371, 372, 373, 376, 377, 378, 379, 381, 382, 383, 385, 391, 444, 466
Nivellement 376, 379, 390, 455
Noir (roman, cinéma etc.).....159, 169, 289, 312, 319
Occultisme 213, 226, 385, 388

Paradox Press 147, 149, 150
Paralittérature..... 67, 68
Parodie ... 138, 238, 241, 265, 306, 351, 359, 367, 370, 442, 446
Piranha Press..... 147, 148, 149, 150
Populaire 35, 37, 44, 45, 46, 66, 67, 68, 69, 79, 80, 88, 108, 114, 117, 121, 155, 162, 205, 207, 225, 226, 242, 251, 256, 259, 264, 267, 275, 290, 307, 315, 352, 360, 368, 376, 377, 378, 379, 381, 382, 385, 389, 392, 396, 410, 421, 424, 433, 446, 462
Posthumanisme 301
Postmodernisme 243, 440, 441, 443, 449, 465
Posture ... 12, 37, 86, 96, 222, 228, 229, 230, 231, 232, 236, 237, 240, 259, 263, 328, 351, 368, 379, 391, 424, 429, 437, 464, 467
Proto-Vertigo . 127, 143, 144, 147, 153, 183, 189, 192, 194, 298, 308, 326, 328, 442, 456
Psychanalyse 311, 331, 401, 410, 411
Queer 38, 336, 338, 340, 341, 342
Récitatif 27, 208, 326, 365, 431, 434, 451
Religion .. 161, 165, 225, 253, 274, 290, 315, 360, 361, 363, 365, 366, 367, 371, 375, 376, 379, 380, 381, 382, 385, 388, 389, 394, 395, 463, 467
Revamp 123, 137, 138, 139, 164, 194, 199, 357
Rêve 44, 64, 65, 138, 188, 198, 201, 216, 217, 245, 262, 291, 313, 331, 376, 383, 391, 394, 396, 399, 401, 405, 410, 411, 412, 413, 414, 415, 416, 419, 422, 425, 446, 447
Révisionnisme 15, 87, 111, 153, 204, 241, 243, 457
Rhizome 423, 424, 457
Schizophrénie..... 418, 421
Science-Fiction ... 70, 71, 114, 123, 143, 166, 287, 301, 302, 304
Scopophilie..... 431
Style ... 18, 29, 37, 59, 62, 83, 109, 114, 116, 125, 127, 128, 131, 132, 134, 158, 163, 186, 187, 208, 213, 227, 229, 235, 243, 259, 425, 453, 479
Syncrétisme..... 382, 386, 388, 389
Transhumanisme..... 302, 347
Trauma 330, 332, 414

Personnages

A.J. (*The Exterminators*).....225, 227, 294
Abel (*Swamp Thing*, *Sandman*).....197, 198, 308
Al-Fadhil, Aysha (*The Losers*) 328
Arcane, Anton (*Swamp Thing*) 208
Baker, Buddy, alias Animal Man (*Animal Man*) 17, 23, 24, 25, 37, 104, 128, 131, 150, 154, 162, 193, 194, 197, 198, 200, 204, 212, 236, 238, 260, 261, 295, 299, 301, 346, 368, 387, 400, 403, 409, 418, 425, 426, 435, 448, 475, 476, 478
Belloc, Elaine (*Lucifer*).... 159, 161, 244, 329, 371, 409, 419, 429
Butler, Lucille,alias Boy (*The Invisibles)*..... 158, 258
Cable, Abigail, née Arcane 437
Cable, Matt (*Swamp Thing*) 134, 150, 311, 437, 438
Cain (*Swamp Thing*, *Sandman*) 197, 198, 308
Cassidy, Proinsias (*Preacher*) 201, 268, 306, 318
Cavanagh, Donna, alias Foxglove (*Sandman*) 200, 336
Challis, Kay, alias Crazy Jane (*Doom Patrol*).. 331, 332, 333, 341, 344, 417, 418, 439
Clay, Franklin (*The Losers*) 227, 234, 311, 328
Constantine, John (*Hellblazer*)153, 164, 169, 173, 193, 194, 199, 202, 221, 246, 256, 264, 266, 267, 268, 271, 275, 277, 282, 283, 291, 296, 317, 336, 365, 384, 385, 386, 388, 391, 399, 404, 416, 475
Custer, Jesse (*Preacher*). 188, 219, 227, 297, 298, 325, 339, 346, 363, 364, 365, 366, 382, 383, 390, 433, 449
Death (*Sandman*)..... 17, 137, 158, 201, 275, 292, 326, 334, 336, 345, 409, 441, 475, 478
Destruction (*Sandman*).....294, 430, 441
Dream (*Sandman*)20, 88, 154, 158, 160, 161, 167, 188, 199, 213, 222, 223, 230, 234, 245, 259, 262, 272, 276, 277, 294, 314, 326, 330, 345, 347, 351, 352, 369, 376, 389, 413, 428, 441, 446, 474, 475, 477
Enigma, the (personnage)..... 89, 128
Etrigan 200, 218, 374
Etrigan (*Swamp Thing*, *Sandman*, etc.)...200, 218, 374
Eve (*The Sandman*) 268, 439
George, Kathy (*Shade*) ... 265, 277, 278, 284, 313, 337, 419, 427, 438

Grenzer, Troy (*Shade*) 277, 313, 314
Herr Starr (*Preacher*)..... 339, 346
Hexam, Lizzie (*The Unwritten*) 217, 307, 373, 383, 418
Highwater, John (*Animal Man*) 387, 448
Hilde, alias Lord Fanny (*The Invisibles*).. 258, 268, 340, 400
Holland, Alec (*Swamp Thing*) 167, 195, 198, 199, 212, 216, 238, 244, 245, 284, 293, 294, 323, 343, 373, 404, 437, 438, 439
Jensen, Jake (*The Losers*)..... 225
Jerusalem, Spider (*Transmetropolitan*). 102, 110, 118, 167, 227, 231, 260, 272, 279, 291, 303, 304, 347, 362, 366, 427, 453, 456, 477
Lester, Gary, alias Gaz (*Hellblazer*)..... 276, 428
Lilith (*Lucifer*) 439
Lucifer (*The Sandman*, *Lucifer*) 24, 157, 158, 159, 160, 161, 168, 169, 170, 188, 200, 202, 208, 218, 221, 244, 245, 282, 306, 315, 329, 351, 360, 362, 363, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 375, 391, 400, 404, 407, 408, 409, 411, 419, 429, 430, 439, 447, 478
Marj (*Hellblazer*) 386
Mazikeen (*The Sandman, Lucifer*) .. 161, 218, 220, 351
McGowan, Dane,alias Jack Frost (*The Invisibles*) .. 258, 263, 267, 268, 280, 340, 428
Mercury (*Hellblazer*) 434
Nada (*Sandman*) 345, 376
O'Hare, Tulip (*Preacher*)..204, 298, 325, 339, 364, 366
Orpheus (*The Sandman*) 372
Page (*The Exterminators*)..... 327, 328, 470
Philips, Laura (*The Exterminators*) . 326, 327, 331, 431
Presto, Jill (*Lucifer*)..... 163, 215, 216, 469
Psycho-Pirate (*Animal Man*) 418, 435
Ragged Robin (*The Invisibles*) 221, 258, 292, 334, 349, 350, 353, 384, 391, 392, 401, 402, 416, 417, 418, 422, 428, 429, 448, 464
Rebis (*Doom Patrol*) 219, 340
Rossini, Yelena (*Transmetropolitan*) 227
Shade, Rac (*Shade*)17, 24, 89, 128, 149, 154, 167, 175, 179, 183, 184, 191, 192, 194, 195, 196, 198, 199, 200, 203, 204, 211, 238, 264, 265, 333, 341, 344, 346, 374, 404, 405, 417, 418, 419, 420, 427, 433, 438, 449, 479
Shapiro, Lenny (*Shade*) 337, 427
Smith, Michael (*Enigma*)..... 53, 92, 96, 116, 152, 266, 305, 337, 338, 381, 428, 466, 469
Spinner, Dorothy (*Doom Patrol*) 310, 331, 417
Stargrave, Gideon, alias King Mob (*The Invisibles*) 163, 236, 245, 258, 279, 280, 281, 349, 351, 391, 401, 402, 428, 464
Steele, Cliff, alias Robotman (*Doom Patrol*).. 194, 341, 344
Superman .. 11, 68, 70, 71, 81, 82, 100, 106, 109, 110, 138, 139, 154, 155, 168, 182, 192, 197, 224, 232, 241, 244, 246, 290, 342, 377, 442, 456
Taylor, Tom (*The Unwritten*)..144, 155, 169, 220, 222, 241, 246, 272, 366, 367, 373, 383, 395, 400, 401, 402, 404, 418, 445, 448, 473
Walker, Rose (*The Sandman*)..... 190, 312
Wayne, Bruce (Batman). 11, 77, 82, 86, 100, 102, 108, 109, 110, 111, 118, 128, 137, 154, 155, 172, 190, 232, 240, 244, 246, 247, 261, 280, 313, 334, 342, 351, 390, 449, 450, 451, 452
Woodrue, Jason (*Swamp Thing*) 195, 293, 294
Yarrow, Channon (*Transmetropolitan*) 227
Zed (*Hellblazer*).....276, 337, 386

Titres de comics

2000 AD . 114, 115, 120, 125, 130, 132, 134, 136, 137, 142, 143, 151, 166, 185, 273
Arkham Asylum.....162, 369, 391, 447
Authority, The 168, 241
Batman, The Dark Knight Returns 15, 16, 108, 109, 111, 128, 190, 192, 224, 243, 450, 451, 452
Black Orchid.....89, 123, 292
Books of Magic 128, 159, 169
Camelot 3000.....107, 124, 128, 190
Crisis on Infinite Earths 77, 164, 191, 273, 274, 418
*Doom Patrol*17, 23, 24, 29, 30, 37, 142, 150, 154, 155, 162, 191, 192, 193, 194, 200, 201, 209, 211, 219, 238, 240, 241, 246, 267, 284, 285, 310, 331, 332, 333, 340, 341, 344, 347, 348, 383, 397, 406, 408, 413, 414, 416, 417, 418, 439, 449, 461, 471

Enigma (série) 89, 128, 151, 189, 337, 338, 478
Exterminators, The 24, 89, 169, 225, 226, 227, 246, 273, 283, 294, 298, 311, 326, 327, 328, 331, 338, 433, 436, 468, 470
Fables ... 21, 22, 24, 128, 167, 170, 171, 172, 175, 213, 312, 339, 469
From Hell 76, 187, 263, 314
Fun Home 45, 77
Future Shocks 143, 166
Hellblazer ... 17, 21, 23, 24, 33, 37, 132, 150, 154, 164, 168, 172, 173, 188, 191, 192, 193, 194, 199, 201, 202, 211, 221, 246, 256, 264, 266, 268, 271, 275, 276, 281, 282, 288, 291, 296, 297, 298, 305, 311, 317, 333, 334, 336, 346, 353, 365, 380, 381, 384, 385, 386, 388, 391, 399, 403, 404, 434, 475
Invisibles, The . 13, 24, 30, 36, 37, 58, 89, 91, 128, 142, 162, 163, 164, 166, 186, 188, 220, 221, 226, 229, 231, 245, 258, 259, 263, 267, 268, 270, 279, 280, 281, 282, 285, 286, 304, 311, 318, 340, 346, 349, 350, 351, 352, 353, 377, 380, 382, 384, 385, 388, 390, 391, 392, 393, 400, 401, 402, 407, 408, 414, 416, 417, 421, 422, 428, 429, 434, 439, 445, 464, 469, 471
Losers, The . 24, 89, 168, 169, 185, 225, 227, 235, 272, 289, 328, 457, 467, 468, 469
*Lucifer*24, 157, 158, 159, 160, 161, 168, 169, 170, 188, 200, 202, 208, 218, 221, 244, 245, 282, 306, 315, 329, 351, 360, 362, 363, 368, 369, 370, 371, 372, 373, 375, 391, 400, 404, 407, 408, 409, 411, 419, 429, 430, 439, 447, 478
*Marvelman*15, 111, 118, 124, 138, 139, 141, 142, 195, 207, 208, 241, 245, 448
Maus 45, 65, 75, 95
Planetary ... 90, 168, 188, 241, 342, 404, 474, 476, 477
Preacher ... 24, 25, 37, 58, 89, 128, 132, 164, 165, 166, 167, 170, 172, 188, 201, 203, 204, 219, 223, 226, 240, 243, 261, 268, 274, 280, 282, 296, 297, 298, 306, 318, 321, 324, 325, 328, 339, 346, 360, 361, 363, 364, 365, 366, 371, 377, 381, 382, 383, 390, 433
Saga 174, 342, 474
Sandman . 11, 13, 17, 18, 20, 24, 26, 37, 58, 64, 77, 78, 88, 89, 91, 92, 128, 130, 131, 150, 153, 154, 155, 156, 158, 159, 160, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 168, 169, 170, 171, 172, 175, 179, 184, 188, 189, 190, 191, 192, 193, 197, 198, 199, 201, 202, 203, 204, 210, 211, 213, 215, 216, 217, 218, 220, 221, 222, 234, 236, 238, 239, 245, 262, 263, 267, 276, 281, 288, 292, 294, 295, 305, 308, 313, 315, 321, 323, 324, 325, 330, 336, 341, 345, 347, 349, 350, 351, 362, 363, 368, 369, 372, 373, 375, 376, 377, 378, 379, 380, 381, 383, 384, 385, 389, 391, 397, 404, 405, 406, 407, 409, 410, 412, 413, 420, 422, 428, 429, 430, 432, 433, 435, 441, 445, 448, 449, 469, 470, 474, 475, 478
Shade, The Changing Man 17, 24, 36, 89, 128, 149, 154, 167, 175, 179, 183, 184, 188, 191, 192, 194, 195, 198, 199, 200, 203, 204, 211, 238, 264, 268, 277, 284, 285, 312, 313, 315, 316, 317, 333, 337, 341, 344, 346, 353, 362, 365, 374, 404, 405, 417, 418, 419, 420, 427, 433, 438,449, 479
Skreemer 210
Swamp Thing 11, 15, 16, 17, 20, 23, 24, 28, 37, 92, 124, 128, 129, 131, 132, 137, 139, 144, 149, 152, 153, 154, 157, 166, 179, 182, 187, 191, 192, 193, 194, 195, 197, 198, 199, 202, 208, 212, 216, 217, 218, 225, 236, 237, 238, 244, 245, 261, 262, 282, 284, 288, 292, 293, 294, 295, 308, 309, 311, 318, 323, 325, 330, 343, 373, 378, 380, 383, 390, 404, 435, 437, 438, 439, 475
*Transmetropolitan*24, 37, 58, 137, 143, 164, 166, 167, 172, 185, 188, 200, 226, 231, 240, 267, 272, 279, 280, 282, 291, 298, 302, 303, 304, 347, 351, 361, 362, 366, 426, 445, 450, 452, 453, 477
Unwritten, the.... 24, 89, 169, 170, 171, 211, 217, 223, 224, 235, 306, 307, 330, 346, 366, 367, 372, 373, 383, 384, 392, 395, 396, 397, 400, 401, 402, 418, 444, 445, 448, 450, 454, 455
V for Vendetta . 15, 136, 138, 139, 140, 141, 190, 274, 335, 476
Watchmen 15, 108, 109, 111, 122, 128, 129, 133, 141, 142, 144, 152, 153, 155, 156, 172, 179, 190, 204,

210, 224, 237, 241, 242, 243, 259, 260, 315, 369, 407, 442, 443, 450, 451, 452
We3 ..... 21, 168, 299, 300, 301, 455, 478
Y, the Last Man 174, 474
Zenith 142

Liste des ouvrages cités

Liste des ouvrages cités **489**

I. Index des publications mensuelles 491

A) Corpus étudié 491
The Saga of the Swamp Thing (1984 - 1987) 493
Hellblazer (1988 – 1991) 497
Animal Man (1988 - 1990) 501
The Sandman (1989 - 1996) 504
Doom Patrol (1989 - 1993) 511
Shade, the Changing Man (1990 - 1996) 515
The Invisibles (1994- 2000) 522
Preacher (1995 – 2000) 529
Transmetropolitan (1997 – 2002) 535
Lucifer (2000 – 2006) 541
The Losers (2003 – 2006) 548
The Exterminators (2006 – 2008) 552
The Unwritten (2009-2013) 556

B) Comics hors corpus 562

II. Sources secondaires 564

A) Histoire et culture de la BD 564
B) Études sur la BD anglo-américaine 566
C) Analyse formelle et esthétique de la BD 570
D) Monographies et articles sur le corpus 573
E) Entretiens 581
F) Actualités et billets de blog 590
G) Histoire 594
H) Philosophie 595
I) Critique littéraire 596
J) Critique médiatique 601
K) Usuels et ouvrages de littérature 603

Annexes **605**

I. Glossaire 606
II. Vertigo depuis 2013 609
III. Biographies 614
III. Analyse des titres 617
IV. Liste des séries Vertigo 620
V. Entretien avec Karen Berger 624

Remerciements **637**

I. Index des publications mensuelles

A) Corpus étudié

La liste qui suit a été établie dans le but de faciliter la navigation au sein du corpus principal, tant en termes de contenu qu'en termes de formats, dates et circonstances de publication. Les séries sont classées dans l'ordre chronologique, selon la date de couverture de leur premier épisode. Pour chaque série, les personnages les plus importants sont présentés et un résumé des différents arcs narratifs permet d'identifier les grands moments de l'intrigue.

J'ai recensé, pour chaque épisode, le numéro et la date de publication figurant sur la couverture, le titre tel qu'il apparaît dans le cartouche intérieur, les noms des différents membres de l'équipe créative (scénariste / dessinateur·trice / encreur·euse), ainsi que le nom du/de la rédacteur·trice (*editor*). Lorsque l'encrage a été effectué par la personne responsable du dessin, son nom n'est mentionné qu'une fois. On gardera à l'esprit que les irrégularités de publication sont fréquentes (non-publication durant un mois donné, publication d'un numéro double ou spécial, etc.).

Pour des raisons de lisibilité et de concision, j'ai fait le choix de ne pas inclure les noms des lettreurs, coloristes et artistes de couverture. Cette omission volontaire n'est en aucun cas un jugement de valeur de ma part ; elle reflète un usage courant tant au sein de l'industrie elle-même (les couvertures ne mentionnant que le trio scénariste / dessinateur·trice / encreur·euse) que dans les formats de citation universitaire, qui ne recensent que les noms permettant d'identifier l'usage. J'ai en revanche choisi de m'écarter de l'usage en faisant figurer systématiquement le nom des rédacteurs·trices, dans la mesure où leur rôle est fréquemment abordé au cours de cette thèse.

Comme dans le corps de la thèse, j'ai systématiquement désigné Shelly Roeberg par son nom d'épouse, Shelly Bond, même lorsque les publications concernées datent d'avant son mariage. Bond étant le nom sous lequel elle a occupé le poste de directrice de la collection Vertigo et développe à présent le label Black Crown pour IDW, il me semble plus clair de procéder ainsi.

Afin de clarifier la division des récits en arcs narratifs, J'ai choisi d'harmoniser certaines désignations disparates apparaissant à l'intérieur des récits. Lorsque plusieurs épisodes partagent le même titre et constituent plusieurs chapitres d'un même arc narratif, j'ai utilisé une numérotation standard (« part 1, » « part 2, » etc.). Dans les publications originales, on trouve indifféremment des nombres romains, arabes, ou écrits en toutes lettres. De même, certains fascicules utilisent « chapter, » d'autres « part, » d'autres uniquement le chiffre correspondant. De même, j'ai rétabli la numérotation lorsqu'elle était absente du premier chapitre d'un arc narratif (« The Crux part 1 » au lieu de « The Crux »), ou lorsque le dernier volet était intitulé « conclusion » au lieu de porter un numéro. J'ai en revanche conservé la désignation « prologue » qui apparaît très occasionnellement, dans la mesure où « épisode 0 » (parfois employé par les auteurs) me semblait peu clair et sujet à confusion.

Enfin, je me suis efforcée de clarifier l'équivalence entre les (ré)éditions en volumes reliés et les épisodes de la parution originale : pour ce faire, j'ai inclus le titre du TPB concerné au-dessus des différents épisodes qu'il recueille. Il arrive que les rééditions ajoutent des contenus ne faisant pas partie de la série principale, ou qu'elles rassemblent les épisodes dans un désordre relatif ; le cas échéant, les contenus additionnels sont recensés en italique.

Certaines séries bénéficient de deux rééditions, l'une en TPB standard et l'autre en édition « de luxe » ou intégrale (« omnibus »). Dans ce cas, l'édition la plus compacte est mentionné en gras au début de la liste des publications.

Toute autre pratique éditoriale inhabituelle fait l'objet d'une explicitation en italiques de ma part.

N.B. : Selon l'usage courant pour tous les magazines aux États-Unis et en Grande-Bretagne, les dates de couverture des fascicules mensuels ne correspondent pas à leur date de sortie réelle, mais sont en avance de 2 voire 3 mois. Historiquement, la date figurant sur la couverture indiquait en fait la date à laquelle le magazine peut être retiré de la vente.

The Saga of the Swamp Thing (1984 - 1987)

Personnages :

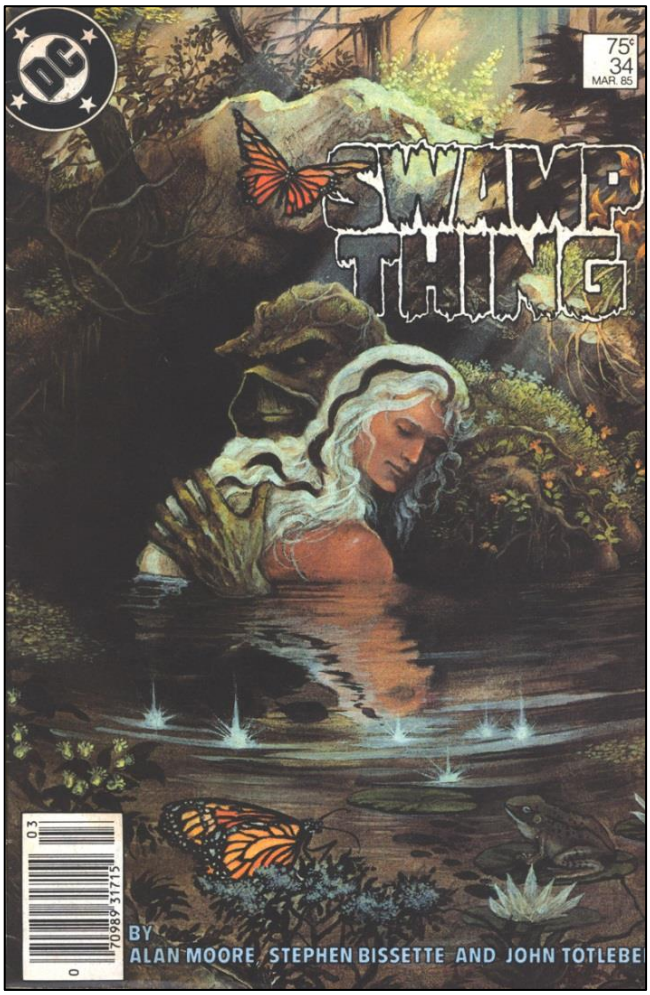
Alec Holland (Swamp Thing) : scientifique transformé en créature des marais suite à une explosion dans son laboratoire, il est à présent un élémental végétal, capable de voyager à travers le réseau formé par la végétation de l'univers.

Abigail (Abby) Cable, née Arcane : Amie puis compagne d'Alec, elle travaille dans un centre éducatif pour enfants handicapés puis devient activiste écologiste.

Matt Cable, mari d'Abby : Doté de pouvoirs psychiques, il est capable de manifester des créatures issues de son imagination.

Anton Arcane, oncle d'Abby : Ancien scientifique avide d'immortalité, il fut tué par Alec mais revient sur terre en prenant possession de Matt Cable.

Etrigan : démon qui s'exprime en vers et aide parfois Alec dans ses quêtes.



Résumé :

#20-24 : Swamp Thing est capturé par l'armée. Une analyse conduite sur son corps montre qu'il est en fait entièrement végétal. Il se réveille, apprend la vérité et, sous le choc, prend racine dans le marais. Suite à une expérience scientifique, le Dr Woodrue est possédé par la végétation et dévaste la ville de Lacroix, prétendant rétablir les droits de la nature. Alec se réveille pour venir en aide à Abby et affronte Woodrue. Finalement, Alec convainc la végétation qu'elle a besoin du règne animal pour survivre, et Woodrue perd ses pouvoirs.

#25-28 : Abby trouve un emploi dans un orphelinat. L'un des enfants, Paul, a vu ses parents tués par un monstre au cours d'une séance de spiritisme. Le monstre se nourrit de la peur des enfants. Alec et Abby se rendent à l'orphelinat, où le monstre sème le chaos. Le mari d'Abby, Matt, a un accident de voiture, et livre son corps à Arcane pour survivre. Etrigan intervient à l'orphelinat. Paul tue le monstre en affirmant qu'il n'a plus peur de lui. Swamp Thing enterre les os du corps d'Alex et fait la paix avec la perte de son humanité.

#29-31 : Matt est possédé par Arcane, qui le manipule grâce à des insectes. Après avoir fait l'amour avec lui, Abby est infectée par les insectes et Arcane la tue. Découvrant qu'Abby est morte, Alec affronte

Arcane. Matt parvient à reprendre le contrôle de son corps et sacrifie ses dernières forces pour tenter de ressusciter Abby. [le récit continue dans *Swamp Thing Annual* : Alec se rend aux enfers pour sauver Abby. Il rencontre plusieurs personnages du panthéon DC, notamment Etrigan, qui l'aide à retrouver Abby.]

#32-34 : un équipage extraterrestre erre dans l'espace à la recherche d'une planète pacifique. Abby rêve d'une précédente incarnation de Swamp Thing. Matt est dans le coma. Abby et Alec s'avouent leur amour mutuel et Abby mange un fruit provenant du corps d'Alec, ce qui leur permet de partager les sensations l'un de l'autre.

#33-37 : Un homme appelé Nukeface se nourrit de déchets nucléaires. Son contact provoque un empoisonnement mortel chez Alec, qui apprend ainsi à quitter son corps pour transférer sa conscience dans d'autres plantes. Il devient une graine qu'Abby aide à pousser. Pendant ce temps, Constantine enquête sur l'apparition d'un démon, et des créatures étranges se manifestent dans son entourage.

#38-45 : Constantine guide Alec à travers les États-Unis, où des événements étranges se produisent . À Rosewood, des vampires ont appris à vivre sous l'eau ; Alec crée un tremblement de terre qui déloge les vampires. À Kennescook, la frustration d'une jeune femme maltraitée la transforme en louve ; elle se suicide plutôt que de faire du mal à son compagnon. Ailleurs encore, le tournage d'un film historique provoque le réveil de l'esprit d'anciens esclaves sous forme de zombies. Chester trouve un fruit d'Alec et en donne à deux personnes, qui réagissent différemment : le fruit révèle la vraie nature de chacun. À Houma, Alec poursuit un tueur en série qui se noie dans les marais. À San Miguel, une maison hantée répète les meurtres commis autrefois.

#46-50 : Constantine révèle qu'avec l'aide de ses amis, il lutte contre la Brujeria, une confrérie de magiciens qui prévoit d'utiliser le déséquilibre de l'univers pour envahir le monde spirituel. En Amérique du Sud, Alec rencontre le Parlement des Arbres, qui le met en garde contre la colère. Ensuite, dans les grottes de la Brujeria, Constantine et ses coéquipiers apprennent qu'un membre de leur groupe, Judith, les a trahis. Celle-ci est transformée en corbeau et part invoquer une vague de ténèbres. Pendant ce temps, des photos volées d'Abby et Alec sont transmises à la police, qui arrête Abby pour perversion. Constantine, sauvé par Alec, s'échappe et rassemble un groupe de magiciens. En enfer, les démons sont vaincus par la vague de ténèbres, mais Alec comprend, grâce au Parlement des Arbres, la vacuité de l'opposition entre le bien et le mal. L'arc s'achève sur l'union des deux forces.

#51-55 : Alec apprend qu'Abby est en prison à Gotham. Furieux, il envahit la ville de végétation et pose un ultimatum. Batman échoue à le stopper mais Lex Luthor élabore un piège et Alec est finalement bombardé au napalm lors de la libération d'Abby, sans possibilité de se réfugier dans la végétation terrestre. Libre mais esseulée, Abby rend visite à son amie Liz Tremayne, qui est séquestrée par son partenaire Dennis. Ce dernier est dévoré par des crocodiles et Abby recueille Liz. L'enterrement d'Alec a lieu à Gotham.

#56-66 : Alec se réincarne sur une planète lointaine, où la solitude le pousse à recréer une Abby synthétique. Il s'incarne ensuite sur la planète désertique Rann et rencontre Adam Strange, un humain qui voyage entre la terre et Rann. Alec l'aide à faire reverdir Rann. Sur terre, Abby reçoit une visite de son père tué des années plus tôt. Alec dérive dans l'espace, où il traverse un vaisseau-planète, puis s'incarne

sur J586, où la végétation est dotée d'une conscience. Il croise ensuite la route de Metron, qui le fait entrer dans un Aleph, un lieu d'où il voit tous les autres lieux. De là, il parvient à retourner sur Terre et retrouve Abby, à présent investie dans une organisation écologiste avec leurs amis Chester et Liz.

Liste des publications :

The Saga of the Swamp Thing 1

 # 20 Jan 1984, Loose Ends. Alan Moore / Dan Day / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 21 Feb 1984, The Anatomy Lesson. Alan Moore / Stephen Bissette & Rick Veitch / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 22 Mar 1984, Swamped. Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 23 Apr 1984, Another Green World. Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 24 May 1984, Roots. Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 25 June 1984, The Sleep of Reason. Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 26 July 1984, A Time of Running. Alan Moore / Stephen Bissette & Rick Veitch / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 27 Aug 1984, By Demons Driven ! Alan Moore / Stephen Bissette & Rick Veitch / John Totleben, ed. Karen Berger.

The Saga of the Swamp Thing 2

(Ce volume inclut également *Swamp Thing Annual #2, Down Amongst the Dead Men.* Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben, ed. Karen Berger.)

 # 28 Sept 1984, The Burial. Alan Moore / Shawn McManus, ed. Karen Berger.

 # 29 Oct 1984, Love and Death. Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 30 Nov 1984, A Halo of Flies. Alan Moore / Stephen Bissette / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 31 Dec 1984, The Brimstone Ballet. Alan Moore / Rick Veitch / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 32 Jan 1985, Pog. Alan Moore / Shawn McManus, ed. Karen Berger.

 # 33 Feb 1985, Abandoned Houses. Alan Moore / Ron Randall, ed. Karen Berger.

 # 34 Mar 1985, Rite of Spring. Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben, ed. Karen Berger.

The Saga of the Swamp Thing 3

 # 35 Apr 1985, The Nukeface Papers part 1. Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 36 May 1985, The Nukeface Papers part 2. Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 37 June 1985, Growth Patterns. Alan Moore / Rick Veitch / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 38 July 1985, Still Waters. Alan Moore / Stan Woch / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 39 Aug 1985, Fish Story. Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 40 Sept 1985, The Curse. Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 41 Oct 1985, Southern Change. Alan Moore / Stephen Bissette / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 42 Nov 1985, Strange Fruit. Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben & Ron Randall, ed. Karen Berger.

The Saga of the Swamp Thing 4

 # 43 Dec 1985, Windfall. Alan Moore / Stan Woch / Ron Randall, ed. Karen Berger.

 # 44 Jan 1986, Bogeymen. Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben & Ron Randall, ed. Karen Berger.

 # 45 Feb 1986, Ghost Dance. Alan Moore / Stan Woch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 46 Mar 1986, Revelations. Alan Moore / Stephen Bissette / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 47 April 1986, The Parliament of Trees. Alan Moore / Stan woch / Ron Randall, ed. Karen Berger.

 # 48 May 1986, A Murder of Crows. Alan Moore / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 49 June 1986, The Summoning. Alan Moore / Stan Woch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 50 July 1986, The End. Alan Moore / Stephen Bissette & Rick Veitch / John Totleben & Tom Mandrake, ed. Karen Berger.

The Saga of the Swamp Thing 5

 # 51 Aug 1986, Home Free. Alan Moore / Rick Veitch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 52 Sept 1986, Natural Consequences. Alan Moore / Rick Veitch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 53 Oct 1986, The Garden of Earthly Delights. Alan Moore / John Totleben, ed. Karen Berger.

 # 54 Nov 1986, The Flowers of Romance. Alan Moore / Rick Veitch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 55 Dec 1986, Earth to Earth. Alan Moore / Rick Veitch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 56 Jan 1987, My Blue Heaven. Alan Moore / Rick Veitch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

The Saga of the Swamp Thing 6

 # 57 Feb 1987, Mysteries in Space. Alan Moore / Rick Veitch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 58 Mar 1987, Exiles. Alan Moore / Rick Veitch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 59 Apr 1987, Reunion. Stephen Bissette / Rick Veitch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 60 May 1987, Loving the Alien. Alan Moore / John Totleben, ed. Karen Berger.

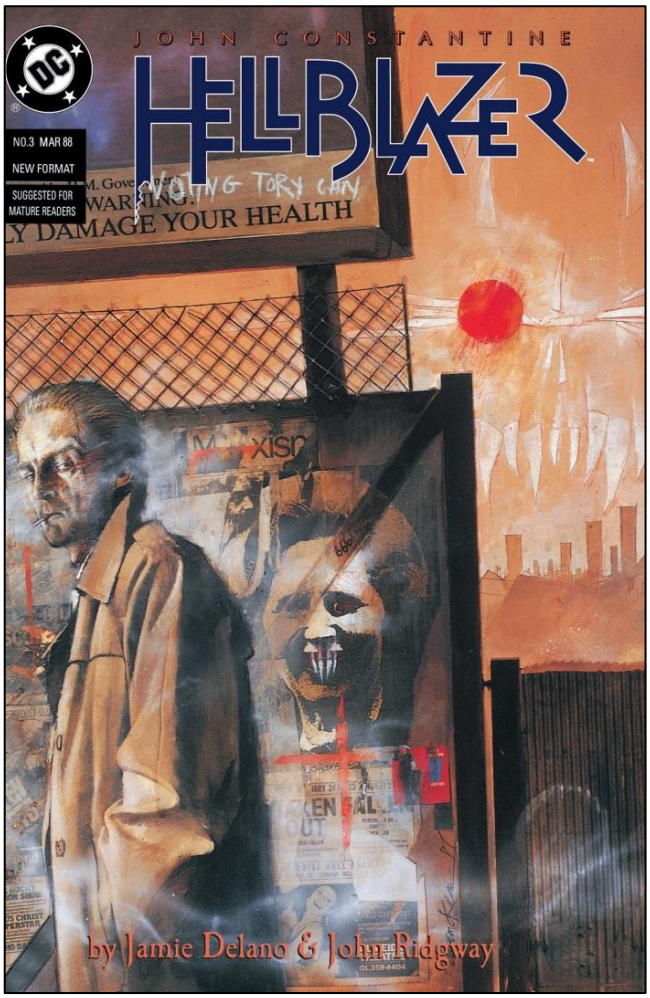
 # 61 June 1987, All Flesh is Grass. Alan Moore / Rick Veitch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 62 July 1987, Wavelength. Rick Veitch / Rick Veitch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 63 Aug 1987, Loose Ends (reprise). Alan Moore / Rick Veitch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

 # 64 Sept 1987, Return of the Good Gumbo. Alan Moore / Stephen Bissette, Tom Yeates & Rick Veitch / Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

Hellblazer (1988 – 1991)



Personnages :

John Constantine : Magicien né à Liverpool, interné en psychiatrie pendant deux ans suite au fiasco d'un exorcisme à Newcastle.

Les amis de John : Gary Lester (Gaz), musicien et junkie ; Ritchie Simpson, informaticien, magicien quantique ; Ray Monde, homosexuel ; Chas, conducteur de taxi ; Benjamin, spécialiste de l'occulte.

Zed : Choisie par des fanatiques religieux pour être la nouvelle incarnation de la Vierge, elle refuse son destin et devient une puissante magicienne. Amante de John au début du récit.

Marj : Mère de Mercury, membre de la communauté néo-païenne qui recueille John. Amante régulière de celui-ci.

Mercury (Merc) : Jeune fille étrange dotée de puissants pouvoirs psychiques.

Résumé :

#1-3 Mnemoth et Blathoxi : John rentre chez lui et y trouve Gaz, drogué et terrifié après son exorcisme du démon Mnemoth. John enquête en Afrique puis aux États-Unis, où il demande l'aide de Papa Midnite, puissant magicien Vaudou. Gaz est sacrifié pour appâter le démon et l'enfermer. À la veille de l'élection de Thatcher, des démons capitalistes envahissent l'Angleterre déguisés en yuppies. John sème la panique et crée un déséquilibre boursier sur le marché des âmes, ce qui les contraint à fuir.

 # 4-10 Damnation Army : John rencontre Zed et ils flirtent. Gemma, la nièce de John, est enlevée par un sataniste de la « Damnation Army ». John et Zed vont la secourir. En Iowa, des vétérans du Viet Nam ont des hallucinations et massacrent leurs familles. John enquête sur la Damnation Army et découvre que Zed est impliquée dans une organisation concurrente, les « Resurrection Crusaders ». Ritchie Simpson mène l'enquête et son esprit reste bloqué dans son ordinateur. John se jette d'un train pour échapper à ses ennemis. Les Resurrection Crusaders capturent Zed et la réendoctrinent. Nergal rend visite à John à l'hôpital ; il lui demande de rejoindre la Damnation Army et lui injecte son sang, ce qui le guérit. John rend visite à Zed et ils font l'amour. John est éjecté de son corps par Swamp Thing qui

souhaite utiliser son corps pour concevoir un enfant humain avec Abby. La cérémonie des Resurrection Crusaders pour appeler l'Esprit Saint sur Zed échoue car elle est contaminée, via le sperme de John, par du sang démoniaque ; cependant, Swamp Thing et Abby conçoivent leur fille.

#11Newcastle : Flash-back sur les événements de Newcastle, où John et son groupe d'amis causent involontairement la mort d'une petite fille lors d'un rituel raté durant lequel ils invoquent Nergal.

#12-13 Interlude : John attire Nergal à l'intérieur du réseau internet, où Ritchie vit toujours, et le détruit en l'amenant vers le paradis où les Anges le tuent. John rêve qu'une explosion nucléaire dévaste la planète.

#14-22 Fear Machine : John est recherché suite aux dégâts causés lors de l'affrontement avec la Damnation Army ; il rencontre Mercury et sa mère Marj puis intègre leur communauté néo-païenne. John et Merc découvrent qu'une organisation maçonnique conduit des expériences sur la manipulation des émotions. Merc est enlevée pour ses pouvoirs psychiques et John part à son secours. Les scientifiques qui retiennent Merc localisent un espion russe dans le même train que John, et utilisent leur « Fear Machine » pour attaquer l'intégralité du train. Le train déraille mais John survit. Zed rejoint le groupe de Marj en Ecosse. John recrute des alliés pour mener son enquête. Merc s'échappe, retrouve John, et ils rejoignent Marj et Zed. L'organisation maçonnique procède à des exécutions rituelles et projette d'invoquer le « God of all Gods » en utilisant l'énergie masculine du sang et de la terreur. Marj et Zed conduisent un rituel pour rétablir l'équilibre en invoquant la part féminine du dieu.

 # 23-24 et 28-31 Family Man : John rend visite à Jerry, un ami qui a la particularité d'être à la fois réel et fictionnel. Ce dernier disparaît dans la fiction, et John reçoit à sa place la visite du « Family Man », un tueur en série à qui Jerry procurait les noms de ses victimes. Family Man tue le père de John, et ce dernier, terrifié, se résout à l'affronter pour protéger sa sœur et sa nièce. Il parvient à le tuer par balle. À l'enterrement de son père, John apprend que Cheryl est hantée par son fantôme ; il règle ses comptes avec son père pour que ce dernier repose en paix.

 # 25-27 One-shots de Morrison et Gaiman : lors d'une fête masquée dans une ville économiquement sinistrée du nord de l'Angleterre, les habitants deviennent fous et se suicident. John apaise le fantôme d'un SDF mort seul et sans ressources.

 # 32–40 Dead Boy's Heart: Un homme s'est réincarné dans le corps d'un chien et fomente une révolte. John revoit un vieil ami et contemple momentanément la possibilité d'une vie plus rangée. Saoul et déprimé, il retrouve Marj. John se rappelle son enfance, sa première expérience avec la magie, et la culpabilité qu'il a toujours ressentie vis-à-vis de sa famille. Mercury lui montre son avenir et sa mort possible, ce qui le force à sortir de son mal-être. Merc vient en aide à Martin, un jeune garçon maltraité par son père ; violent et ordurier, le père force Martin à travailler à l'abattoir, et moleste sa femme. Il finit par devenir fou. John comprend que son mal-être est lié à la culpabilité qu'il ressent d'avoir tué son frère jumeau *in utero*. Ce frère aurait été un homme meilleur que lui, plus brillant et plus talentueux. Dans le dernier épisode, Mercury et Zed rêvent de ce qu'aurait été John si l'autre jumeau avait survécu.

Liste des publications :

Au cours du *run* de Delano, trois numéros mensuels (de janvier à mars 1990) sont confiés à d'autres scénaristes, suite à quoi la série reprend son cours normal.

Hellblazer 1 : Original Sins

(Ce volume inclut également *Swamp Thing* #76-77 de Rick Veitch.)

#1 Jan 1988, Hunger. Jamie Delano / John Ridgway, ed. Karen Berger.

#2 Feb 1988, A Feast of Friends. Jamie Delano / John Ridgway, ed. Karen Berger.

#3 Mar 1988, Going for It. Jamie Delano / John Ridgway, ed. Karen Berger.

#4 Apr 1988, Waiting for the Man. Jamie Delano / John Ridgway, ed. Karen Berger.

#5 May 1988, When Johnny Comes Marching Home. Jamie Delano / John Ridgway, ed. Karen Berger.

#6 June 1988, Extreme Prejudice. Jamie Delano / John Ridgway, ed. Karen Berger.

#7 July 1988, Ghosts in the Machine. Jamie Delano / John Ridgway, Brett Ewins & Jim McCarthy, ed. Karen Berger.

#8 Aug 1988, Intensive Care. Jamie Delano / John Ridgway & Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

#9 Sept 1988, Shot to Hell. Jamie Delano / John Ridgway & Alfredo Alcala, ed. Karen Berger.

Hellblazer 2 : The Devil You Know

(Ce volume inclut également *Hellblazer Annual* #1 et *The Horrorist* #1-2)

#10 Oct 1988, Sex and Death. Jamie Delano / Richard Piers Rayner / Mark Buckingham, ed. Karen Berger.

#11 Nov 1988, Newcastle : A Taste of Things to Come. Jamie Delano / Richard Piers Rayner / Mark Buckingham, ed. Karen Berger.

#12 Dec 1988, The Devil You Know. Jamie Delano / Richard Piers Rayner / Mark Buckingham, ed. Art Young & Karen Berger.

#13 Dec 1988, On the Beach. Jamie Delano / Richard Piers Rayner & Mike Hoffman / Mark Buckingham, ed. Art Young & Karen Berger.

Hellblazer 3 : The Fear Machine

#14 Dec 1988, The Fear Machine part 1 : Touching the Earth. Jamie Delano / Richard Piers Rayner / Mark Buckingham, ed. Art Young & Karen Berger.

#15 Jan 1989, The Fear Machine part 2 :Shepherd's Warning. Jamie Delano / Richard Piers Rayner / Mark Buckingham, ed. Art Young & Karen Berger.

#16 Feb 1989, The Fear Machine part 3 : Rough Justice. Jamie Delano / Richard Piers Rayner / Mark Buckingham, ed. Art Young & Karen Berger.

#17 Apr 1989, The Fear Machine part 4 : Fellow Travellers. Jamie Delano / Mike Hoffman, ed. Art Young & Karen Berger.

#18 May 1989, The Fear Machine part 5 : Hate Mail and Love Letters. Jamie Delano / Mark Buckingham / Alfredo Alcala, ed. Art Young & Karen Berger.

#19 June 1989, The Fear Machine part 6 : The Broken Man. Jamie Delano / Mark Buckingham / Alfredo Alcala, ed. Art Young & Karen Berger.

#20 July 1989, The Fear Machine part 7 : Betrayal. Jamie Delano / Mark Buckingham / Alfredo Alcala, ed. Art Young & Karen Berger.

#21 Aug 1989, The Fear Machine part 8 : The God of All Gods. Jamie Delano / Mark Buckingham / Alfredo Alcala, ed. Art Young & Karen Berger.

#22 Sept 1989, The Fear Machine part 9 : Balance. Jamie Delano / Mark Buckingham / Alfredo Alcala, ed. Art Young & Karen Berger.

Hellblazer 4 : The Family Man

#23 Oct 1989, Larger Than Life. Jamie Delano / Ron Tiner, ed. Art Young & Karen Berger.

#24 Nov 1989, The Family Man. Jamie Delano / Ron Tiner, ed. Art Young & Karen Berger.

#25 Jan 1990, Early Warning. Grant Morrison / David Lloyd, ed. Art Young & Karen Berger.

#26 Feb1990, How I Learned to Love the Bomb. Grant Morrison / David Lloyd, ed. Art Young & Karen Berger.

#27 Mar 1990, Hold Me. Neil Gaiman / Dave McKean, ed. Art Young & Karen Berger.

#28 Apr 1990, Thicker Than Water. Jamie Delano / Ron Tiner & Kevin Walker, ed. Art Young & Karen Berger.

#29 May 1990, Sick At Heart. Jamie Delano / Ron Tiner & Kevin Walker, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#30, June 1990, Fatality. Jamie Delano / Ron Tiner & Mark Buckingham, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#31 July 1990, Mourning of the Magician. Jamie Delano / Sean Phillips, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#32 Aug 1990, New Tricks. Jamie Delano / Dick Forman / Steve Pugh, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#33 Sept 1990, Sundays Are Different. Jamie Delano / Dean Motter / Mark Pennington, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

Hellblazer 5 : Dangerous Habits

#34 Oct 1990, The Bogeyman. Jamie Delano / Sean Philips, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#35 Nov 1990, Dead Boy's Heart. Jamie Delano / Sean Philips, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#36 Dec 1990, The Undiscover'd Country. Jamie Delano / Sean Philips, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

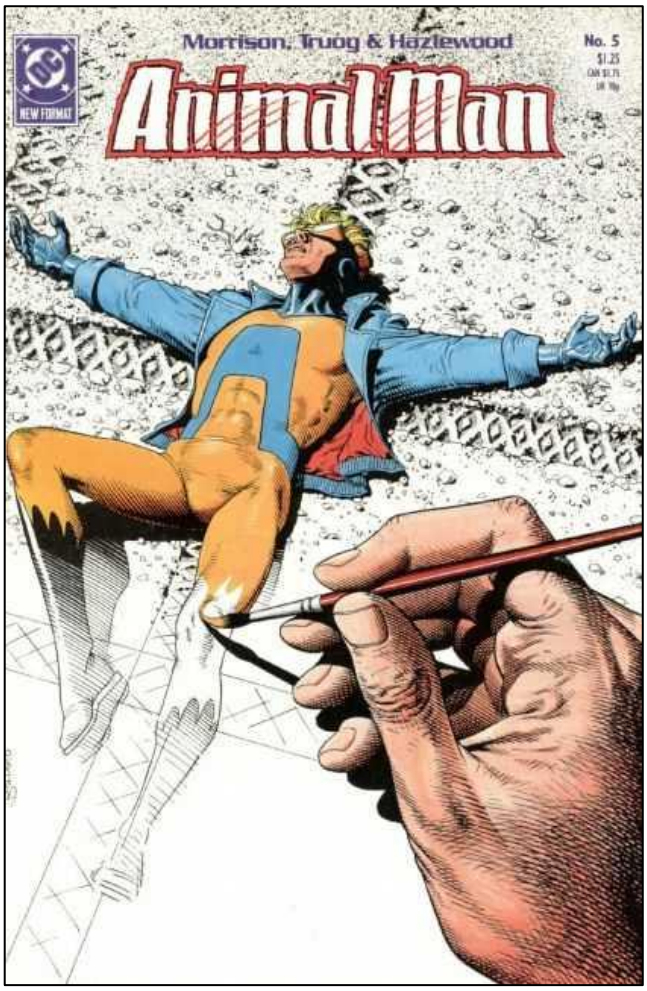
#37 Jan 1991, Man's Work. Jamie Delano / Steve Pugh, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#38 Feb 1991, Boy's Games. Jamie Delano / Steve Pugh, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#39 Mar 1991, The Hanged Man. Jamie Delano / Steve Pugh, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#40 Apr 1991, The Magus. Jamie Delano / Dave McKean, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

Animal Man (1988 - 1990)



Personnages :

Buddy Baker (Animal Man) : cascadeur, père de famille et superhéros, Buddy peut copier les capacités des animaux qui l'entourent. Il n'est pas très doué pour son travail et fait souvent l'objet de moqueries. Il est très attaché à la cause animale et devient végétarien au cours de la série.

Ellen Baker : storyboardeuse, épouse de Buddy.

Grant Morrison : l'écrivain démiurge qui est responsable des aventures de Buddy.

John Highwater : chercheur en physique qui cherche à percer les secrets de son univers.

Psycho-Pirate : personnage de la continuité DC Comics, le seul qui conserve le souvenir des événements précédant Crisis on Infinite Earths.

Résumé :

#1-4 : Buddy décide de devenir superhéros à plein temps, avec un succès mitigé. Il enquête sur des mutations animales dans un laboratoire et affronte B'Wana Beast, lequel ne cherche en fait qu'à libérer le singe Djuba du laboratoire. Ellen, en promenade dans la forêt, est agressée par des chasseurs mais son irascible voisin lui porte secours. B'Wana Beast est mourant à cause de l'infection transmise par Djuba ; Animal Man le sauve, inverse les mutations qu'il a causées sur divers animaux, et le directeur du laboratoire est puni par B'wana Beast qui transfère son esprit dans le corps d'un singe de laboratoire.

#5 : Un coyote, verson réaliste de Wile E. Coyote, apparaît dans le monde ; il est condamné à mourir et ressusciter sans cesse. Son sacrifice garantit que la paix règne dans la réalité alternative dont il est issu.

#6-13 : Buddy affronte les Thanagarians. Il rencontre Red Mask, dont le pouvoir est de tuer tout ce qu'il touche ; ce dernier se suicide. Buddy est attaqué par Mirror Master, qui, à la solde du gouvernement, veut le dissuader de continuer l'activisme. Highwater, physicien, rencontre le Psycho-Pirate à Arkham. Après l'explosion de la Gene Bomb (dans le crossover *Invasion!*),Buddy ne peut plus utiliser ses pouvoirs. La superhéroïne Vixen vient trouver refuge chez les Baker. Les aliens chargés de surveiller le continuum de la réalité expliquent à Buddy que deux versions conflictuelles existent, et finissent par rétablir la

continuité. Buddy et l'ancien B'wana Beast transmettent les fonctions de Beast à un activiste noir en Afrique du Sud.

#14-24 : une série de phénomènes étranges se produisent. Un double de buddy apparaît. Buddy intervient en mer pour éviter le massacre de dauphins. Buddy et Ellen vont à Paris pour fêter la publication du livre d'Ellen et affrontent le Time Commander, qui perturbe le temps pour que les gens puissent revoir leurs proches disparus. Mirror Master apparaît de nouveau. Buddy libère des singes d'un laboratoire et cause indirectement la mort de pompiers, ce qui le conduit à abandonner l'activisme. Highwater cherche à comprendre la structure de la réalité suite aux incohérences de *Crisis*, et il vient chercher Buddy. Les deux hommes partent en Amérique et ont une révélation. Buddy rencontre l'autre version de lui-même et comprend l'étendue de ses pouvoirs. Il rentre chez lui pour y trouver le cadavre de sa femme et ses deux enfants, tués en guise de représailles par des multinationales anti-écologistes. Buddy, dévasté, tue les responsables les uns après les autres, puis use de son statut pour obtenir une machine à remonter le temps (d'où les phénomènes étranges arrivés plus tôt). Cependant, il ne peut interagir avec le passé. Tous les personnages qui doivent être effacés de la continuité se rassemblent autour de Psycho-Pirate et prennent conscience de leur nature fictionnelle, comme Animal Man plus tôt durant sa révélation. La singularité de l'espace-temps se résorbe et Animal Man décide d'aller à la rencontre de son créateur.

 # 25-26 : Buddy traverse les Limbes des personnages de *comics* oubliés et rencontre finalement Grant Morrison, qui lui explique qu'il est son créateur et que le récit touche à sa fin. Avant de finir, il ressuscite la famille de Buddy.

Liste des publications :

The Animal Man Omnibus, New York : Vertigo / DC Comics, 2013.

Animal Man 1

#1 Sept 1988, The Human Zoo. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger.

#2 Oct 1988, Life in the Concrete Jungle. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#3 Nov 1988, The Nature of the Beast. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#4 Dec 1988, When We All Lived in the Forest. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#5 Dec 1988, The Coyote Gospel. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#6 Holiday 1988, Birds of Prey (Invasion!). Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#7 Jan 1989, The Death of the Red Mask. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#8 Feb 1989, Mirror Moves. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#9 Mar 1989, Home Improvements. Grant Morrison / Tom Grummett / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

Animal Man 2 : Origin of the Species

(Ce volume inclut également *Secret Origins #2*)

#10 Apr 1989, Fox on the Run. Grant Morrison / Chaz Truog / Mark McKenna, ed. Karen Berger & Art Young.

#11 May 1989, Out of Africa. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#12 June 1989, Secret Origins. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#13 July 1989, Hour of the Beast. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#14 Aug 1989, Spooks. Grant Morrison / Tom Grummett / Steve Montano, ed. Karen Berger & Art Young.

#15 Sept 1989, The Devil and the Deep Blue Sea. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#16 Oct 1989, The Clockwork Crimes of the Time Commander. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#17 Nov 1989, Consequences. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

Animal Man 3 : Deus Ex Machina

#18 Dec 1989, At Play in the Fields of the Lord. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#19 Jan 1990, A New Science of Life. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger.

#20 Feb 1990, The Last Enemy. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#21 Mar 1990, Tooth and Claw. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger.

#22 Apr 1990, Time in a Bottle. Grant Morrison / Paris Cullins / Steve Montano, ed. Karen Berger & Art Young.

#23 May 1990, Crisis. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

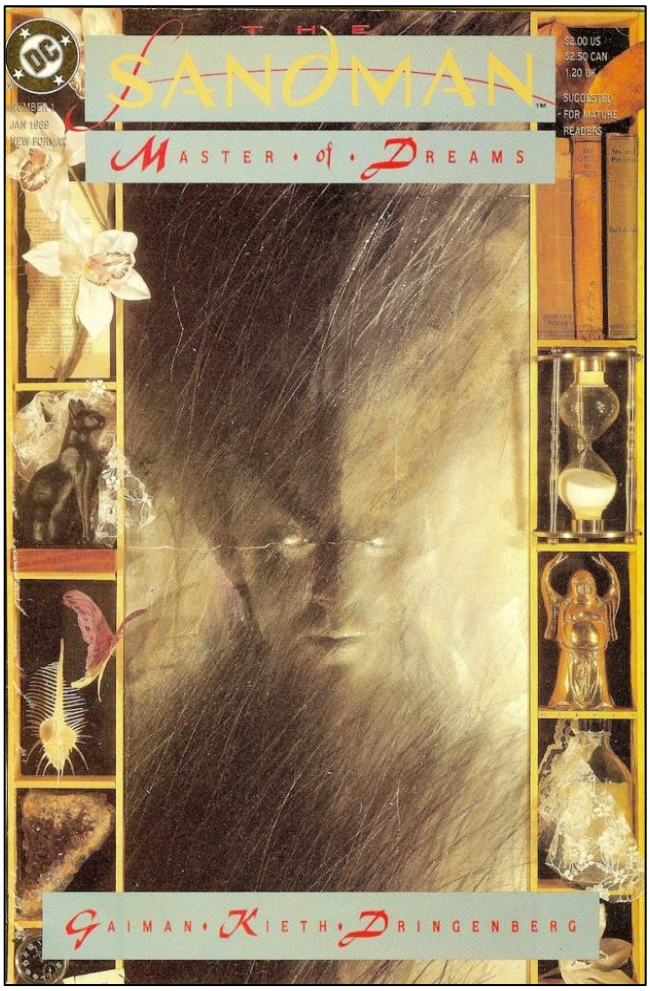
#24 June 1990, Purification Day. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger.

#25 July 1990, Monkey Puzzle. Grant Morrison / Chaz Truog / Doug Hazlewood, ed. Karen Berger & Art Young.

#26 Aug 1990, Deus Ex Machina. Grant Morrison / Chaz Truog / Max Farmer, ed. Karen Berger.

The Sandman

(1989 - 1996)



Personnages :

Dream (Morpheus, Prince of Stories, King of Dreams etc.) **:** Personnification anthropomorphe du rêve. Il règne sur le domaine onirique et plus largement sur le monde de la fiction, de l'espoir et de la rêverie.

Les Endless : Destiny, Death, Destruction Desire, Despair et Delirium sont les frères et sœurs de Morpheus. Ils président tous à un aspect de l'existence.

Orpheus : Fils de Morpheus et de la muse Calliope, il est immortel mais est décapité par les Bacchantes après la mort d'Eurydice.

Daniel : Fils de Hippolyta Hall, il a été porté par sa mère dans le domaine des rêves pendant plusieurs années et en a reçu une part d'immortalité qui lui permet d'endosser la charge de Dream lorsque Morpheus meurt.

Résumé :

#1-8 Preludes and Nocturnes : Après avoir été retenu prisonnier par des occultistes pendant 70 ans, Dream regagne son royaume, qu'il trouve détruit par sa longue absence. Il se met en quête de ses attributs de pouvoir. Le premier, une bourse de sable, est récupéré avec l'aide de John Constantine chez Rachel, qui s'en sert comme d'une drogue. Morpheus gagne le second, son heaume, dans une joute verbale contre le démon Choronzon. Le dernier, un rubis, est en possession de Dr Dee, qui s'en sert pour semer la terreur chez les humains. Dream l'affronte et récupère son pouvoir. Ceci fait, il reçoit la visite de sa sœur Death, qu'il regarde accompagner les morts vers l'au-delà, et y trouve du réconfort après les épreuves endurées.

#9-16 The Doll's House : Une tribu africaine raconte la légende de Nada, reine aimée de Dream qui se refusa jadis à lui pour se consacrer à son peuple et que Dream condamna aux enfers. On apprend que Dream, tous les cent ans, rencontre Hob Gadling, un immortel. Dream constate que plusieurs rêves ont disparu de son royaume : Brute et Glob, the Corinthian, et Fiddler's Green. Pendant ce temps, la jeune Rose Walker cherche son petit frère disparu ; aidée par Fiddler's Green, elle découvre qu'il a été enlevé

par The Corinthian lors d'une rencontre de tueurs en série. Brute et Glob ont rejoint un humain, Hector Hall, qui se prend pour le Sandman de l'âge d'Argent. Sa femme, Hippolyta, est enceinte d'un enfant conçu dans les rêves, Daniel. Il s'avère que Rose est un vortex, c'est-à-dire qu'elle cause l'effondrement des barrières entre les rêves des individus. Pour préserver son royaume, Dream s'apprête à la tuer, mais sa grand-mère Unity Kinkaid se sacrifie à sa place.

#17-20 Dream Country : La muse Calliope, ancienne amante de Dream, est retenue prisonnière d'un écrivain qui tire d'elle son inspiration. Dream intervient et la sauve. Une légende raconte qu'autrefois, les chats gouvernaient les humains, jusqu'au moment où mille humains ont fait, ensemble, le rêve de leur liberté, ce qui a modifié la réalité. À la fin du XVIème siècle, Dream fait un pacte avec Shakespeare, qui écrit pour lui *A Midsummer Night's Dream*, destiné à divertir les Fées. Death vient en aide à Rainie, une ancienne super-héroïne qui se sent inadaptée et souhaite mourir.

#21-28 Season of Mists : Dream décide de se rendre en enfer pour libérer Nada. Celle-ci a disparu mais Dream rencontre Lucifer, qui lui dit avoir abandonné son rôle de seigneur des Enfers et lui confie la clé du lieu. Morpheus décide de tenir audience avec les différents groupes qui convoitent la clé. Plusieurs déités viennent lui rendre visite pour proposer des accords. Les démons ont enlevé Nada et demandent la clé comme rançon, mais Dream refuse. Il libère Nada par la force et donne la clé aux anges Duma et Remiel, envoyés par Dieu pour prendre en charge les Enfers. Ayant refusé de rester aux côtés de Dream, Nada est réincarnée sur terre.

#29-31 Distant Mirrors : Les Endless se disputent le destin de Joshua Norton, convaincu d'être Empereur des États-Unis. A l'époque de la Révolution française, Johanna Constantine récupère la tête d'Orphée. Dans la Rome antique, Octave prend l'apparence d'un mendiant pour méditer librement sur l'avenir de son empire.

#32-37 A Game of You : Une créature étrange fait irruption dans le quotidien de Barbie et lui apprend qu'elle est la princesse d'un monde onirique qu'elle doit sauver de son ennemi The Cuckoo. Les colocataires de Barbie, Wanda (une transsexuelle), Fox et Hazel (un couple de lesbiennes) et Thessaly (une sorcière centenaire) se rendent à son secours grâce à un sortilège de Thessaly. Barbie et ses sujets découvre que the Cuckoo n'est autre qu'une version d'elle-même à huit ou neuf ans. The Cuckoo explique qu'elle souhaite détruire ce monde où elle est emprisonnée. Dream apparaît et renvoie les rêveuses chez elles. Pendant ce temps, Wanda, exclue du sortilège à cause de son identité transgenre, a été tuée dans une tempête. Barbie se rend à l'enterrement et écrit au rouge à lèvres « Wanda » sur la pierre tombale à la place de son nom de naissance.

#38-40 Convergence : Un grand-père raconte à sa fille comment il a autrefois renoncé à une princesse pour épouser une femme de son peuple. Dans une des « soft places », les lieux intermédiaires entre les univers, Marco Polo rencontre son futur biographe. Daniel rêve d'Eve, Abel et Cain qui lui racontent chacun une histoire.

#41-49 Brief Lives : Delirium convainc Dream de partir à la recherche de leur frère Destruction, qui a abandonné son rôle. La plupart des personnes susceptibles de les renseigner meurent dans des circonstances étranges mais ils retrouvent Ishtar, déesse babylonienne de l'Amour devenue strip-

teaseuse et ancienne amante de Destruction. Cependant, celle-ci ignore où se trouve Destruction. Pour tenir sa promesse à Delirium, Dream doit demander à son fils Orpheus de localiser leur frère. Il s'exécute, mais demande en échange à Dream de l'aider à mettre fin à ses jours. Dream et Delirium dînent avec leur frère, qui vit paisiblement sur une petite île et leur annonce qu'il va abandonner son rôle à jamais. Dream tient sa promesse envers son fils et le tue, sachant pertinemment que ce parricide aura de graves conséquences.

#50 Ramadan : le calife Haroun Al Raschid confie Baghdad à Dream afin que sa splendeur soit éternelle.

#51-56 World's End : Pour s'abriter d'une tempête, des voyageurs venus de différents mondes se réfugient dans une auberge où chacun raconte tour à tour son histoire. Gaheris évoque les rêves des villes endormies. Cluracan, ambassadeur des Fées, raconte comment il a jadis renversé un tyran. Jim, une femme marin qui se fait passer pour un jeune homme, narre sa rencontre avec Leviathan, un monstre marin gigantesque. S'ensuit l'histoire de Prez, le plus jeune président d'une version alternative des États-Unis. Petrefax évoque la Nécropole, une ville spécialisée dans les rites funéraires. A l'extérieur de l'auberge, une procession funéraire impliquant les Endless a lieu.

#57-69 The Kindly Ones : Puck (l'esprit malin de *Midsummer Night's Dream*) et Loki (du panthéon nordique aperçu dans *Season of Mists*) kidnappent Daniel, le fils de Lyta, et brûlent la portion de mortalité en lui. Lyta, folle de douleur après la perte de son fils, se transforme en Furie, son identité de super-héroïne. Dream parle à différents personnages qui expriment de la déception vis-à-vis de son comportement passé. Rose se rend en Angleterre suite à un rêve de sa grand-mère Unity ; elle rencontre Desire dans l'hospice où celle-ci est morte, et tombe enceinte après une aventure d'un soir avec son avocat. Les Furies, invoquées par Lyta, attaquent Dream pour le parricide qu'il a commis en tuant son fils Orpheus. Dream laisse à Daniel une émeraude contenant son pouvoir et reçoit la visite de sa sœur Death, qui met fin à sa vie.

#70-75 The Wake : Les Endless célèbrent les funérailles de Morpheus. La plupart des personnages de la série assistent aux funérailles. Daniel, le nouveau Dream, prend ses fonctions. Hob Gadling décide de continuer de vivre. Le récit s'achève sur deux coda, l'une relatant comment la rencontre de Daniel, le nouveau Dream, avec un vieil homme exilé de sa Chine natale suite au crime de son fils, et l'autre concernant la dernière rencontre de Shakespeare et Dream à l'occasion de la rédaction de *The Tempest*.

Liste des publications :

***Absolute Sandman* vol. 1 (#1-20), vol. 2 (#21-39), vol. 3 (#40-56), vol. 4 (#57-75), vol. 5 (*Endless Nights*, *Dream Hunters*, *Sandman Mystery Theater*).**

L'édition en 10 volumes reliés ne reprend pas l'ordre de publication réel ; le volume 6, Fables and Reflections, contient deux cycles d'histoires indépendantes qui furent à l'origine publiés à huit mois d'intervalle (à savoir Distant Mirrors, #29-31, et Convergence, #38-40). Il inclut également l'épisode #50, Ramadan, qui est un récit indépendant.

The Sandman 1 : Preludes & Nocturnes

#1 Jan 1989, Sleep of the Just. Neil Gaiman / Sam Kieth / Mike Dringenberg, ed. Art Young & Karen Berger.

#2 Feb 1989, Imperfect Hosts. Neil Gaiman / Sam Kieth / Mike Dringenberg, ed. Art Young & Karen Berger.

#3 Mar 1989, Dream a Little Dream of Me. Neil Gaiman / Sam Kieth / Mike Dringenberg, ed. Art Young & Karen Berger.

#4 Apr 1989, A Hope in Hell. Neil Gaiman / Sam Kieth / Mike Dringenberg, ed. Art Young & Karen Berger.

#5 May 1989, Passengers. Neil Gaiman / Sam Kieth / Malcolm Jones III, ed. Art Young & Karen Berger.

#6 June 1989, 24 Hours. Neil Gaiman / Mike Dringenberg / Malcolm Jones III, ed. Art Young & Karen Berger.

#7 July 1989, Sound and Fury. Neil Gaiman / Mike Dringenberg / Malcolm Jones III, ed. Art Young & Karen Berger.

#8 Aug 1989, The Sound Of Her Wings. Neil Gaiman / Mike Dringenberg / Malcolm Jones III, ed. Art Young & Karen Berger.

The Sandman 2 : The Doll's House

#9 Sept 1989, Tales in the Sand. Neil Gaiman / Mike Dringenberg / Malcolm Jones III, ed. Art Young & Karen Berger.

#10 Nov 1989, The Doll's House part 1. Neil Gaiman / Mike Dringenberg / Malcolm Jones III, ed. Art Young & Karen Berger.

#11 Dec 1989, The Doll's House part 2 : Moving In. Neil Gaiman / Mike Dringenberg / Malcolm Jones III, ed. Art Young & Karen Berger.

#12 Jan 1990, The Doll's House part 3 : Playing House. Neil Gaiman / Chris Bachalo / Malcolm Jones III, ed. Art Young & Karen Berger.

#13 Feb 1990, The Doll's House part 4 : Men Of Good Fortune. Neil Gaiman / Michael Zulli / Steve Parkhouse, ed. Art Young & Karen Berger.

#14 Mar 1990, The Doll's House part 5 : Collectors. Neil Gaiman / Mike Dringenberg / Malcolm Jones III, ed. Art Young & Karen Berger.

#15 Apr 1990, The Doll's House part 6 : Into The Night. Neil Gaiman / Mike Dringenberg / Malcolm Jones III, ed. Art Young & Karen Berger.

#16 June 1990, The Doll's House part 7 : Lost Hearts. Neil Gaiman / Mike Dringenberg / Malcolm Jones III, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

The Sandman 3 : Dream Country

(Ce volume inclut également une reproduction du synopsis original de « Calliope ».)

#17 July 1990, Calliope. Neil Gaiman / Kelley Jones / Malcolm Jones III, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#18 Aug 1990, A Dream of a Thousand Cats. Neil Gaiman / Kelley Jones / Malcolm Jones III, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#19 Sept 1990, A Midsummer Night's Dream. Neil Gaiman / Charles Vess, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#20 Oct 1990, Façade. Neil Gaiman / Colleen Doran / Malcolm Jones III, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

The Sandman 4 : Season of Mists

#21 Nov 1990, Season of Mists, A Prologue. Neil Gaiman / Mike Dringenberg / Malcolm Jones III, ed. Karen Berger.

#22 Jan 1991, Season of Mists part 1. Neil Gaiman / Kelley Jones / Malcolm Jones III, ed. Karen Berger.

#23 Feb 1991, Season of Mists part 2. Neil Gaiman / Kelley Jones / Malcolm Jones III, ed. Karen Berger.

#24 Mar 1991, Season of Mists part 3. Neil Gaiman / Kelley Jones, P. Craig Russell, ed. Karen Berger.

#25 Apr 1991, Season of Mists part 4. Neil Gaiman / Matt Wagner / Malcolm Jones III, ed. Karen Berger.

#26 May 1991, Season of Mists part 5. Neil Gaiman / Kelley Jones, George Pratt, ed. Karen Berger.

#27 June 1991, Season of Mists part 6. Neil Gaiman / Kelley Jones, Dick Giordano, ed. Karen Berger.

#28 July 1991, Season of Mists part 7, Epilogue. Neil Gaiman / Mike Dringenberg / George Pratt, ed. Karen Berger.

(Réimprimé dans le volume relié *Fables and Reflections* :)

#29 Aug 1991, Distant Mirrors - Thermidor. Neil Gaiman / Stan Woch / Dick Giordano, ed. Karen Berger.

#30 Sept 1991, Distant Mirrors - August. Neil Gaiman / Bryan Talbot / Stan Woch, ed. Karen Berger.

#31 Oct 1991, Distant Mirrors - Three Septembers and a January. Neil Gaiman / Shawn McManus, ed. Karen Berger.

The Sandman 5 : A Game of You

#32 Nov 1991, A Game of You part 1 : Slaughter on Fifth Avenue. Neil Gaiman / Shawn McManus, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#33 Dec 1991, A Game of You part 2 : Lullabies of Broadway. Neil Gaiman / Shawn McManus, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#34 Jan 1992, A Game of You part 3 : Bad Moon Rising. Neil Gaiman / Colleen Doran / George Pratt & Dick Giordano, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#35 Feb 1992, A Game of You part 4 : Beginning to See the Light. Neil Gaiman / Shawn McManus, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#36 Apr 1992, A Game of You part 5 : Over the Sea to Sky. Neil Gaiman / Shawn McManus / Bryan Talbot, Stan Woch, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#37 May 1992, A Game of You part 6 : I Woke Up and One of Us Was Crying. Neil Gaiman / Shawn McManus, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

The Sandman 6 : Fables and Reflections

(Ce volume inclut également : *Vertigo Preview #1 : Fear of Falling* et *Sandman Special #1 : The Song Of Orpheus*)

#38 June 1992, Convergence - The Hunt. Neil Gaiman / Duncan Eagleson / Vince Locke, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#39 July 1992, Convergence - Soft Places. Neil Gaiman / John Watkiss, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#40 Aug 1992, Convergence - The Parliament of Rooks. Neil Gaiman / Jill Thompson, Vince Locke, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

The Sandman 7 : Brief Lives

#41 Sept 1992, Brief Lives part 1. Neil Gaiman / Jill Thompson / Vince Locke, ed Lisa Aufenanger & Karen Berger.

#42 Oct 1992, Brief Lives part 2. Neil Gaiman / Jill Thompson / Vince Locke, ed Lisa Aufenanger & Karen Berger.

#43 Nov 1992, Brief Lives part 3. Neil Gaiman / Jill Thompson / Vince Locke, ed Lisa Aufenanger & Karen Berger.

#44 Dec 1992, Brief Lives part 4. Neil Gaiman / Jill Thompson / Vince Locke, ed Lisa Aufenanger & Karen Berger.

#45 Jan 1993, Brief Lives part 5. Neil Gaiman / Jill Thompson / Vince Locke, ed Lisa Aufenanger & Karen Berger.

#46 Feb 1993, Brief Lives part 6. Neil Gaiman / Jill Thompson / Vince Locke, ed Lisa Aufenanger & Karen Berger.

#47 Mar 1993, Brief Lives part 7. Neil Gaiman / Jill Thompson / Vince Locke / Dick Giordano, ed Karen Berger.

#48 Apr 1993, Brief Lives part 8. Neil Gaiman / Jill Thompson / Vince Locke, ed Shelly Bond & Karen Berger.

#49 May 1993, Brief Lives part 9. Neil Gaiman / Jill Thompson / Vince Locke, ed Shelly Bond & Karen Berger.

(Réimprimé dans le volume relié *Fables and Reflections*:)

#50 June 1993, Distant Mirrors - Ramadan. Neil Gaiman / P. Craig Russell, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

The Sandman 8 : Worlds' End

#51 July 1993, A Tale of Two Cities. Neil Gaiman / Bryan Talbot & Alec Stevens / Mark Buckingham, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#52 Aug 1993, Cluracan's Tale. Neil Gaiman / John Watkiss & Bryan Talbot / Mark Buckingham, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#53 Sept 1993, Hob's Leviathan. Neil Gaiman / Michael Zulli & Bryan Talbot / Dick Giordano & Mark Buckingham, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#54 Oct 1993, The Golden Boy. Neil Gaiman / Michael Allred & Bryan Talbot / Mark Buckingham, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#55 Nov 1993, Cerements. Neil Gaiman / Shea Anton Pensa & Bryan Talbot /Vince Locke & Mark Buckingham, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#56 Dec 1993, Worlds' End. Neil Gaiman / Gary Amaro, Bryan Talbot / Mark Buckingham, et. al., ed. Shelly Bond & Karen Berger.

The Sandman 9 : The Kindly Ones

(Ce volume inclut également Vertigo Jam #1 : The Castle.)

#57 Feb 1994, The Kindly Ones part 1. Neil Gaiman / Marc Hempel, ed. Shelly Bond.

#58 Mar 1994, The Kindly Ones part 2. Neil Gaiman / Marc Hempel / D'Israeli, ed. Shelly Bond.

#59 Apr 1994, The Kindly Ones part 3. Neil Gaiman / Marc Hempel / D'Israeli, ed. Shelly Bond.

#60 May 1994, The Kindly Ones part 4. Neil Gaiman / Marc Hempel / D'Israeli, ed. Shelly Bond.

#61 July 1994, The Kindly Ones part 5. Neil Gaiman / Marc Hempel / D'Israeli, ed. Shelly Bond.

#62 Aug 1994, The Kindly Ones part 6. Neil Gaiman / Charles Vess / Glyn Dillon, Dean Ormston, D'Israeli, ed. Shelly Bond.

#63 Sept 1994, The Kindly Ones part 7. Neil Gaiman / Marc Hempel, ed. Shelly Bond.

#64 Oct 1994, The Kindly Ones part 8. Neil Gaiman / Teddy Kristiansen, ed. Shelly Bond.

#65 Dec 1994, The Kindly Ones part 9. Neil Gaiman / Marc Hempel / Richard Case, ed. Shelly Bond.

#66 Jan 1994, The Kindly Ones part 10. Neil Gaiman / Marc Hempel / Richard Case, ed. Shelly Bond.

#67 Mar 1994, The Kindly Ones part 11. Neil Gaiman / Marc Hempel / Richard Case, ed. Shelly Bond.

#68 May 1995, The Kindly Ones part 12. Neil Gaiman / Marc Hempel / Richard Case, ed. Shelly Bond.

#69 July 1995, The Kindly Ones part 13. Neil Gaiman / Marc Hempel, ed. Shelly Bond.

The Sandman 10 : The Wake

#70 Aug 1995, Which Occurs in the Wake of What Has Gone Before. Neil Gaiman / Michael Zulli, ed. Shelly Bond.

#71 Sept 1995, In Which a Wake is Held. Neil Gaiman / Michael Zulli, ed. Shelly Bond.

#72 Nov 1995, In Which We Wake. Neil Gaiman / Michael Zulli, ed. Shelly Bond.

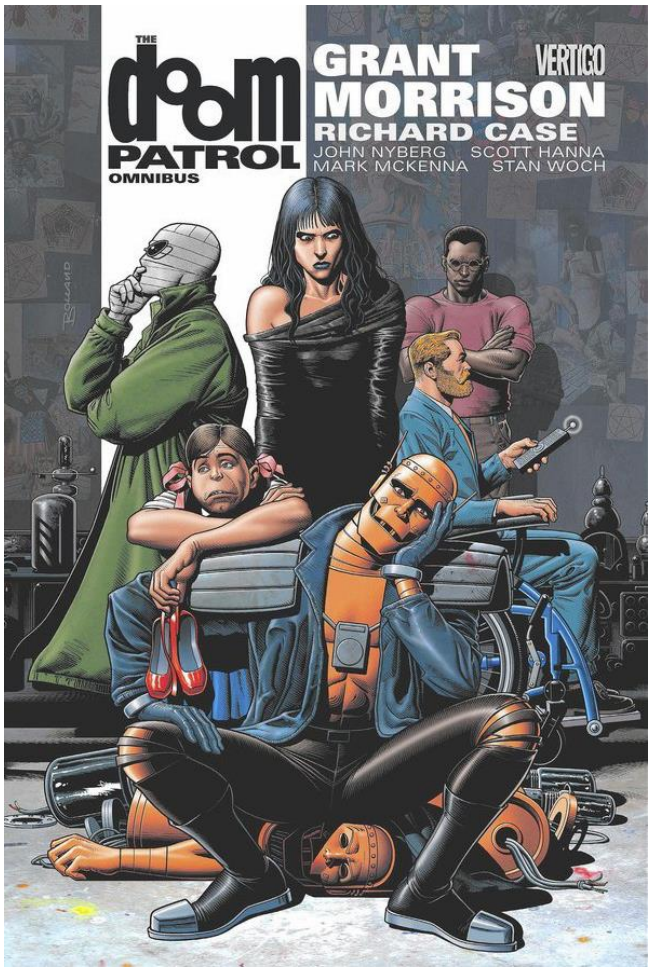
#73 Dec 1995, An Epilogue, Sunday Mourning. Neil Gaiman / Michael Zulli, ed. Shelly Bond.

#74 Jan 1996, Exiles. Neil Gaiman / Jon J. Muth, ed. Shelly Bond.

#75 Feb 1996, The Tempest. Neil Gaiman / Charles Vess, ed. Shelly Bond.

Doom Patrol

(1989 - 1993)



Personnages :

Cliff Steele (Robotman) : Ancien pilote automobile dont le corps a été entièrement robotisé suite à un accident.

Kay Challis (Crazy Jane) : Victime d'un syndrome de personnalités multiples, chacune possédant un super-pouvoir.

Rebis : Créature alchimique née de la fusion entre Eleanor Poole, doctoresse, et Larry Trainor, pilote. Rebis est doté·e du pouvoir du Negative Spirit qui l'aide à combattre.

Dorothy Spinner : adolescente au visage simiesque, capable de matérialiser les monstres de son imagination.

Joshua Clay : Ancien super-héros retiré des opérations mais qui assiste l'équipe.

Niles Caulder (The Chief) : Dirige la Doom Patrol. Se révèle avoir causé les accidents des divers membres dans le but de mener des expériences.

Résumé :

#19-22 Scissormen Après le démantèlement de la précédente Doom Patrol, Cliff est en hôpital psychiatrique, où il rencontre Jane. Larry Trainor fusionne avec Eleanor Pool pour devenir Rebis. Ils font face à une attaque de Scissormen. Jane décripte un livre noir qui révèle que le monde est envahi par une ville fictionnelle nommée Orqwith. Les héros se rendent sur Orqwith, et détruisent la ville grâce à un paradoxe logique.

 # 23-25 Red Jack : Dorothy rejoint la Doom Patrol. Red Jack kidnappe Rhéa, qui est dans le coma, et attaque la Doom Patrol. Rhea se réveille et poignarde Jack. Dorothy affronte les créatures de son imagination et surmonte le traumatisme de son passage à l'âge adulte.

 # 26-30 Brotherhood of Dada Mr. Nobody, ancien membre du Brotherhood of Evil transformé par une expérience scientifique, recrute les membres de son équipe. Ils volent un tableau qui dévore la ville de Paris. La Doom Patrol les suit dans la peinture et les affronte à travers plusieurs niveaux de réalité. L'affrontement réveille le Cinquième Cavalier de l'apocalypse. Jane le met hors d'état de nuire et est retrouvée inconsciente. Cliff plonge dans le subconscient de Jane pour la ramener à elle. Ils affrontent le souvenir traumatique de son père et Jane retrouve ses esprits.

#31-33 Cult of the Unwritten Book : Cliff est transféré dans un nouveau corps. L'occultiste Kipling demande de l'aide à la Doom Patrol pour affronter le « Cult of the Unwritten Book ». Ils sauvent un homme dont le corps est couvert de texte, et découvrent que le Culte a invoqué le Décréateur, qui efface des morceaux du monde. Cliff entre dans Nurnheim, le monde du Culte, à travers le stigmate de la main d'Emilio Cuervo. Jane contrecarre les effets du Décréateur et détruit Nurnheim.

#34 The Brain and M. Mallah : Le corps de Cliff se rebelle contre son cerveau. M. Mallah vole le corps pour y installer son cher maître The Brain, mais leur plan échoue et seul le cerveau de Cliff survit.

#35-36 Men From Nowhere : Danny The Street est attaqué par les Men From Nowhere. Il parvient à les vaincre en travestissant leur leader, Mr Jones. Flex Mentallo apparaît.

#37-41 Kaleidoscape / Insect Mesh : Rhea sort du coma. Cliff et Jane rencontrent les habitants du Kaléidoscape qui affrontent The Insect Mesh, dans une longue guerre dont l'enjeu est une fleur et la survie du dieu du Mesh. Cliff et Jane sont avec les premiers, Rhea et Rebis avec les seconds. Rhea récupère la fleur et explique que The Judge Rock est un dieu qui a créé les deux peuples, mais manquait d'imagination et ne connaissait que le conflit. Elle lui rend la fleur, ce qui restaure sa créativité, et les deux peuples se réconcilient.

42-45 Men From Nowhere On apprend l'origine secrète de Flex Mentallo. Son ancienne compagne, Dolores, le retrouve, mais est tuée par les « Men from Nowhere », qui travaillent pour le Pentagone. Flex les détruit en rendant le Pentagone rond. Niles Caulder est pourchassé pour sa barbe, mais électrocute son poursuivant. Un nouveau personnage, Dr Silence, entre en scène.

46-48 Shadowy Mr Evans. Jane se transforme en Scarlet Harlot. Les Sex Men, sous les ordres de Mr Evans, apparaissent et poursuivent Jane. Mr Evans prétend être le diable. Cliff parvient à le faire disparaître en lui faisant réciter une formule magique à l'envers. Rebis se féconde lui/elle-même.

49-52 Mr Nobody Dr Silence et d'autres personnages invoquent Mr Nobody. Ce dernier trouve la bicyclette de Hoffman qui provoque des effets « similaires à celui du LSD ». Nobody se présente à la présidence, et le Pentagone envoie Dandy, qui affronte Nobody et ses acolytes. Cliff tue Dandy mais Nobody meurt.

53-63 The Candlemaker. Danny rêve d'une aventure précédente de Doom Patrol. Par une opération alchimique, Rebis accouche d'un œuf. Jane décide d'en finir avec le traumatisme qui causé son dédoublement de personnalité. Caulder s'avère être un traître et tue Joshua. Caulder révèle qu'il a construit une intelligence artificielle parfaite, et que les accidents des membres de Doom Patrol ont tous été provoqués par lui. Dorothy est poursuivie par le Candlemaker. Ce dernier prend possession du robot fabriqué par Caulder et le tue. Jane et Rebis réapparaissent. Le Candlemaker est une créature apocalyptique que Dorothy a invoquée dans son enfance. Le Candlemaker tue Rebis, fait disparaître Jane, mutile Kipling. Rebis renaît de son œuf et tue le Candlemaker. La Doom Patrol découvre que Caulder a programmé l'apocalypse grâce à son programme d'intelligence artificielle. Cliff le désactive en rentrant dans l'ordinateur. Danny the Street devient Danny the World. Rebis part pour la lune et Dorothy pour « le monde réel ». Jane est traitée aux électrochocs dans un asile. Le texte suggère deux possibilités : soit Jane a imaginé toute l'histoire et s'est finalement suicidée, soit Cliff est venu la chercher.

Liste des publications :

***Doom Patrol Omnibus*, DC/Vertigo 2014.**

Doom Patrol 1 - Crawling From the Wreckage

#19 Feb 1989, Crawling from the Wreckage part 1 of 4. Grant Morrison / Richard Case / Carlos Garzon, ed. Robert Greenberger.

#20 Mar 1989, Crawling from the Wreckage part 2 of 4: Cautionary Tales. Grant Morrison / Richard Case / Scott Hanna, ed. Robert Greenberger.

#21 Apr 1989, Crawling from the Wreckage part 3 of 4: Worlds in Collision. Grant Morrison / Richard Case / Scott Hanna, ed. Robert Greenberger.

#22 May 1989, Crawling from the Wreckage part 4 of 4 : The Ossuary. Grant Morrison / Richard Case / Scott Hanna, ed. Robert Greenberger.

#23 June 1989, The Butterfly Collector. Grant Morrison / Richard Case / Scott Hanna, ed. Robert Greenberger.

#24 July 1989, The House that Jack Built. Grant Morrison / Richard Case / Scott Hanna, ed. Robert Greenberger

.**#25 Aug 1989, Imaginary Friends.** Grant Morrison / Doug Braithwaite / John Nyberg, ed. Robert Greenberger & Mark Waid.

Doom Patrol 2 – The Painting that Ate Paris

#26 Sept 1989, Nowhere Man. Grant Morrison / Richard Case / John Nyberg, ed. Mark Waid.

#27 Nov 1989, The Painting that Ate Paris. Grant Morrison / Richard Case / John Nyberg, ed. Mark Waid.

#28 Dec 1989, Labyrinth. Grant Morrison / Richard Case / John Nyberg, ed. Mark Waid.

#29 Jan 1990, The Kingdom of No. Grant Morrison / Richard Case / John Nyberg, ed. Mark Waid.

#30 Mar 1990, Going Underground. Grant Morrison / Richard Case / John Nyberg, ed. Mark Waid.

#31 Apr 1990, The Word Made Flesh. Grant Morrison / Richard Case / John Nyberg, ed. Mark Waid.

#32 May 1990, Decreator. Grant Morrison / Richard Case / John Nyberg, ed. Mark Waid.

#33 June 1990, The Puppet Theater. Grant Morrison / Richard Case / John Nyberg, ed. Art Young.

#34 July 1990, The Soul of a New Machine. Grant Morrison / Richard Case / John Nyberg, ed. Art Young.

Doom Patrol 3 – Down Paradise Way

#35 Aug 1990, Down Paradise Way. Grant Morrison / Richard Case / John Nyberg, ed. Art Young.

#36 Sept 1990, Box of Delights. Grant Morrison / Kelley Jones / Mark McKenna, ed. Art Young.

#37 Oct 1990, Persephone. Grant Morrison / Richard Case / Mark McKenna, ed. Art Young.

#38 Nov 1990, Lost in Space. Grant Morrison / Richard Case / Mark McKenna, ed. Art Young.

#39 Dec 1990, Bell, Book and Candle. Grant Morrison / Richard Case / Mark McKenna, ed. Art Young.

#40 Jan 1991, Battlefield of Dreams. Grant Morrison / Richard Case / Mark McKenna, ed. Art Young.

#41 Feb 1991, Fallen Angel. Grant Morrison / Richard Case / Mark McKenna, ed. Art Young.

Doom Patrol 4 - Musclebound

#42 Mar 1991, Musclebound. Grant Morrison / Mike Dringeberg / Doug Hazlewood, ed. Art Young.

#43 Apr 1991, Anyhow Stories. Grant Morrison / Steve Yeowell, ed. Art Young.

#44 May 1991, Voices. Grant Morrison / Richard Case / Mark McKenna, ed. Art Young & Tom Peyer.

#45 June 1991, The Beard Hunter. Grant Morrison / Vince Giarrano / Malcolm Jones III, ed. Tom Peyer.

#46 July 1991, Aftermath. Grant Morrison / Richard Case / Mark McKenna, ed. Tom Peyer.

#47 Sept 1991, The Word, the Flesh, and the Devil. Grant Morrison / Richard Case / Mark McKenna, ed. Tom Peyer.

#48 Oct 1991, Entertaining Mr Evans. Grant Morrison / Richard Case / Scott Hanna, ed. Tom Peyer.

#49 Nov 1991, Death in Venice. Grant Morrison / Richard Case / Mark Badger, ed. Tom Peyer.

#50 Dec 1991, Tales of Hofmann. Grant Morrison / Richard Case, Jamie Hewlett, Rian Hughes, Brian Bolland, Duncan Fegredo, Paul Grist, Shaky Kane & Steve Yeowell, ed. Tom Peyer.

Doom Patrol 5 – Magic Bus

#51 Jan 1992, Magic Bus. Grant Morrison / Richard Case / Stan Woch & Mark McKenna, ed. Tom Peyer.

#52 Feb 1992, After the Cabaret. Grant Morrison / Richard Case / Philip Bond, ed. Tom Peyer.

#53 Mar 1992, And Men Shall Call Him – Hero! Grant Morrison / Ken Steacy & Richard Case / Scott Hanna, ed. Tom Peyer.

#54 Apr 1992, Aenigma Regis. Grant Morrison / Richard Case / Stan Woch, ed. Tom Peyer.

#55 May 1992, Blood of the Lamb. Grant Morrison / Richard Case / Stan Woch, ed. Tom Peyer.

#56 June 1992, Down in the Well. Grant Morrison / Richard Case / Stan Woch, ed. Tom Peyer.

#57 July 1992, The Nature of the Catastrophe. Grant Morrison / Richard Case / Stan Woch & Mark McKenna, ed. Tom Peyer.

Doom Patrol 6 – Planet Love

(Inclut également *Doom Force Special #1, Judgement Day*)

#58 Aug 1992, In the Wonderful Land of Clockwork. Grant Morrison / Sean Phillips, ed. Tom Peyer.

#59 Sept 1992, Dying Inside. Grant Morrison / Richard Case / Stan Woch, ed. Tom Peyer.

#60 Oct 1992, Brief Candle. Grant Morrison / Richard Case / Stan Woch, ed. Tom Peyer.

#61 Nov 1992, « ... ». Grant Morrison / Richard Case / Stan Woch, ed. Tom Peyer.

#62 Dec 1992, Planet Love. Grant Morrison / Richard Case / Stan Woch, ed. Tom Peyer.

#63 Jan 1993, The Empire of Chairs. Grant Morrison / Richard Case, ed. Tom Peyer.

Shade, the Changing Man

(1990 - 1996)

Personnages :

Rac Shade : originaire de la planète Meta, Shade possède le pouvoir de manipuler la substance de la folie grâce à la Madness Vest. Il a été envoyé sur Terre pour combattre la folie qui s'y propage. Ayant laissé son corps derrière lui sur Meta, il peut également se réincarner ; il adopte cinq apparences différentes au cours de la série.

Troy Grenzer : tueur en série responsable du meurtre des parents de Kathy et condamné à la chaise électrique. Shade se réincarne dans son corps au moment de son exécution.

Kathy George : après le meurtre de ses parents, Kathy fait un séjour en hôpital psychiatrique. Plus tard, elle rencontre Shade et ils tombent amoureux.

Lenny Shapiro : Acerbe et excentrique, Lenny est amie avec Shade et Kathy – elle est également l'amante de Kathy.

Résumé :

#1-7 American Scream : Le jour de l'éxécution de Troy Grenzer, Kathy se remémore comment celui-ci a tué ses parents et son petit ami. Shade s'incarne dans le corps de Grenzer. The American Scream, une manifestation de la folie qui s'attaque aux symboles de l'Amérique, arrive sur terre. Il s'attaque à un homme obsédé par le meurtre de Kennedy et la perte de sa fille. Shade se remémore son enfance sur Meta et sa décision de devenir agent pour combattre la folie. The American Scream s'attaque ensuite à l'industrie du film hollywoodien, révélant les secrets inavouables des acteurs qui incarnent le rêve américain. À New York, il s'empare des sans-abris qui représentent la face cachée de l'opulence du pays.

8-19 Edge of Vision : Shade est transporté dans une communauté hippie de la contre-culture, tandis que Kathy, isolée à New York, sympathise avec Lenny. Shade et Kathy sont pris pour cible par des défenseurs de la « normalité » qui se croient victimes d'un complot de « normalcy snatchers ». À Chicago, Shade recherche un tueur en série qui cible les femmes dont le prénom commence par K. Il s'agit en fait de Grenzer, qui reprend périodiquement possession du corps de Shade. Durant l'une de ces possessions, Grenzer fait l'amour avec Kathy. Shade emprisonne son alter ego et retrouve Kathy, défaite, dans un bar. À Santa Fe, une femme se débat avec la culpabilité d'avoir tué son mari violent. Kathy est en rémission dans un hôpital. Elle fait l'amour avec Shade et ses rêves lui révèlent que la première fois, il s'agissait de Grenzer. Shade rencontre l'esprit de la Madness Vest qui explique l'origine du American Scream et lui demande de tuer Wisor, le chef des opérations sur Meta. Shade tue the American Scream lors d'un duel de Western. Kathy, dévastée, décide d'affronter son passé. Shade affronte Wisor et le livre

en pâture à the American scream, ce qui libère l'esprit de la madness vest. Après avoir affronté ses souvenirs, Kathy a une vision de ses parents et se réfugie chez son oncle dans le Montana pour se remettre. À Noël, Shade affronte un tueur qui le prend pour le nouveau messie.

#20-26 The Road : Lenny rejoint Kathy chez son oncle et elles découvrent qu'elles sont attirées l'une par l'autre. Après une altercation avec un gang de motards, Shade les rejoint et ils partent pour un voyage à travers le pays. Ils se retrouvent rapidement bloqués sur une route sans fin. Lenny passe du temps avec la version maléfique de Shade, résidu de la personnalité de Troy, et le baptise Hades (anagramme de Shade). Shade est obsédé par le souvenir d'un fossé, et après avoir rendu visite à l'enfant qu'il était à 10 ans, il se rend finalement compte qu'il a été tué la nuit de la rencontre avec le gang par Stringer, agent de police qui le poursuit depuis le début du récit. Lenny raconte à Kathy comment elle s'est vengée d'un oncle exhibitionniste.

#27-32 The Changing Woman : Shade ayant été tué, il est contraint de s'incarner dans un nouveau corps – en l'occurrence celui d'une femme, Naomi, morte dans un accident de voiture. Naomi avait une jumelle, Myriam, infirmière privée chargée de prendre soin de l'enfant difforme d'un sénateur. Shade retrouve l'amant de Myriam et couche avec lui. Il finit par comprendre que le sénateur a tué Myriam, et que Naomi a eu son accident de voiture après avoir découvert la vérité sur sa sœur. Nostalgique, Shade rend visite à son ancienne petite amie sur Meta. Un agent de Meta, Hura, poursuit Shade. Ils rencontrent Hemingway et Joyce qui sont transportés dans le présent. Hura incarne un souvenir coupable de Shade, qui retourne sur Meta et demande à Stringer de le tuer pour effacer tous les traumatismes qu'il a subi. Cependant, il refuse ensuite la mort et affronte les Anges.

#33-41 Hotel Shade : six mois plus tard, les Anges ressuscitent Shade en échange de services. Dans l'hôtel où ils résident, un tueur en série, Brian Juno, capture Kathy pour la torturer et atteindre ainsi le Garden of Pain. Kathy meurt mais les Anges la ressuscitent pour qu'elle surveille Shade. Shade affronte Juno. Ils sont ensuite rejoints par le Passion Child, un enfant mystérieux qui amplifie leurs passions bonnes ou mauvaises. Les Anges exigent que Shade le tue, mais il invente un stratagème pour l'épargner. Un occupant de l'hôtel, Miles Laimling, est un écrivain raté qui vole les traits distinctifs des personnes dont il s'inspire. La part maléfique de Shade essaie de les tuer mais Laimling lui ôte tout pouvoir en réécrivant leur propre histoire. Shade construit une machine qui lui permet de capturer un ange ; ce dernier s'incarne dans une statue de Pandora. Shade se prend de passion pour elle, mais elle disparaît lorsque Lenny et Kathy ouvrent la boîte.

#42-44 History Lesson : Kathy révèle qu'elle est enceinte de Shade et souhaite avorter. Un dénommé William arrive à l'hôtel et le temps commence à remonter. John Constantine les rejoint et flirte avec Kathy. Le groupe régresse jusqu'au temps de l'Inquisition. Kathy est accusée de sorcellerie et Lenny, juive, est condamnée pour sa religion. Shade les sauve et se rend compte que c'est son ressentiment envers Kathy qui cause leurs problèmes.

#45-50 Season in Hell : Kathy décide de garder le bébé. Les anges demandent à Shade de le tuer pour remplacer le Passion Child, qui devait servir de véhicule à l'incarnation d'un esprit divin. Lenny s'enfuit avec un homme. Shade ressuscite Pandora et part à la recherche de Lenny. Pandora et Kathy sympathisent ; elles sont rejointes par Lili, la fille cachée de Lenny, qui cherche sa mère. Lenny et Lili sont téléportées sur Meta et passent du temps ensemble. Le diable promet à Shade de protéger l'enfant s'il accepte de saboter les installations des anges sur Meta. Shade obéit, mais lorsqu'il revient de Meta, Kathy est presque à terme. Un incendie détruit l'hôtel. Kathy est attaquée par un tueur que le diable contrôle. Le bébé survit mais elle meurt.

#51-54 Romeo Alone : Shade veut mourir mais les Anges l'en empêchent et il ressuscite sous une autre apparence et retrouve Kathy, prise dans une tuerie organisée par le diable. Shade comprend que c'est son ancienne compagne, Mellu, qui donne son pouvoir au diable. Comme dans *Roméo et Juliette*, il boit du

poison avec elle, mais le sien n'est que temporaire. Cependant, Kathy se tue en pensant qu'il est mort. Shade se transforme en plancher de danse et sympathise avec une danseuse sourde qui lui redonne goût à l'existence.

#55-57 Life Is Short : Shade récupère son bébé, George, à la clinique ; celui-ci grandit trop vite et devient adolescent en quelques jours, puis adulte. Il comprend qu'il a un temps limité pour découvrir la vie et essaie d'en profiter autant que possible. Andrea Murdoch, journaliste qui enquête sur Shade, déterre le cadavre de Kathy. George meurt de vieillesse mais Shade préserve son âme dans un grain de café.

58-63 Nasty Infections : Une série de photos prises par Shade causent des événements étranges. Andrea est infectée par la folie de Kathy. Un ange s'incarne dans le corps d'une femme noire, Angel. Shade découvre que la source des événements, le « grotesque », est dans sa bibliothèque. Il trouve dans sa cave une structure infectieuse qui touche toutes les personnes importantes de sa vie. Il comprend que son double maléfique a volé son cœur, ce qui explique la désinvolture avec laquelle il traite sa nouvelle amante Sinita. Ayant récupéré son cœur, il refuse de le remettre dans sa poitrine pour ne plus souffrir. Le grotesque est en fait un enfant qui a absorbé la folie de Shade. L'infection disparaît mais les esprits et corps de ses amis sont mélangés.

64-67 Root of Madness : Sinita est furieuse contre Shade et le trompe avec son armure anthropomorphe. Shade reconnaît que plus rien n'a de sens. Il mène l'enquête sur la mort d'Epiphany Smith pour le compte de Johnny Absurd, qui est en fait Epiphany, puis sur un homme changé en crocodile. Lenny et Andrea forcent Shade à remettre son cœur en place. Il se rend en Irlande, et voit Kathy en rêve. Il comprend qu'il doit faire la paix avec lui-même pour reprendre le contrôle sur la magie. Une explosion de folie a lieu.

68-70 After Kathy : Shade, physiquement changé, retrouve ses anciens compagnons qui ont perdu la mémoire, et se rend dans le passé pour retrouver Kathy. Lenny passe rendre visite à sa fille ; Shade tue Wizor et le futur American Scream. Il arrête Grenzer avant qu'il n'assassine les parents de Kathy. Quelques mois plus tard, il rend visite à Kathy sur le pas de la porte de son oncle. L'histoire se termine lorsqu'elle lui propose d'entrer.

Liste des publications :

Shade est la seule série du corpus n'ayant jamais bénéficié d'une réédition intégrale ; en effet, la réédition en volumes a été interrompue par Vertigo après la parution des deux premiers volumes. Certains numéros mensuels portent deux titres différents, l'un indiqué sur la couverture, le second à l'intérieur du *comics*. Le titre intérieur est employé comme référence. Le titre de couverture est entre parenthèses.

Shade The Changing Man 1 : The American Scream

#1 July 1990, Execution Day. Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#2 Aug 1990, Who Shot JFK ? (The Unreal Story) Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#3 Sept 1990, All the President's Assassins (The Whole Untruth) Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#4 Oct 1990, Mad, Bad and Dangerous to Know (Living the American Scream). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#5 Nov 1990, Hollywood Babble On (Hollywood Feels So Good). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#6 Dec 1990, Hollywood Babble On part 2 (It's Only a Movie). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

Shade The Changing Man 2 : Edge of Vision

#7 Jan 1991, The Nameless (Wretched Refuse!). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#8 Feb 1991, Love and Haight (Outta Sight!). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#9 Mar 1991, The Prophet Margin (Pink Heaven That You Painted Black...). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#10 Apr 1991, Invasion of the Normalcy Snatchers! (Open Up My Face...). Peter Milligan / Bill Jaaska/ Mark Pennington, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#11 May 1991, Edge of Vision part 1 (Kill Kopter!). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Tom Peyer & Karen Berger.

#12 June 1991, Edge of Vision part 2 (The Look of Death Is in Your Eyes). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#13 July 1991, Edge of Vision part 3 (They Were Unselfish). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

Non réimprimés en volumes reliés :

#14 Aug 1991, The Santa Fe Trials (The Fish Priests Cometh). Peter Milligan / Bryan Talbot / Mark Pennington, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#15 Sept 1991, The White Sheep on the Green Hill (This Is Not a Dream). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#16 Oct 1991, How the Vest was One. Peter Milligan / Chris Bachalo / Rick Bryant, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#17 Nov 1991, Darkness at High Noon (Mine Eyes Have Screamed The Glory). Peter Milligan / Chris Bachalo / Rick Bryant, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#18 Dec 1991, Scream Time (End Scream Home Death Meta). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#19 Jan 1992, Bethlehem U.S.A (It Sees You When You're Sleeping). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#20 Feb 1992, The Road Prologue (Face To Face With The Stranger Within). Peter Milligan / Chris Bachalo, Jan Duursema / Mark Pennington, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#21 Mar 1992, The Road part 1 (A Shade Of His Former Self). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#22 Apr 1992, The Road part 2 : A Pale Afternoon (Meta-Morphosis). Peter Milligan / McCarthy, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#23 May 1992, The Road part 3 : The Invisible Loom (An Illusion of Real). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#24 June 1992, The Road part 4 : Menage a Quatre (Autogolem). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#25 July 1992, The End of the Road (Death Perception). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#26 Aug 1992, Lenny's Story (Shades of Lenny). Peter Milligan / Chris Bachalo / Mark Pennington, ed. Alisa Kwitney & Karen Berger.

#27 Sept 1992, Shade The Changing Woman part 1 : Hermaphrodite. Peter Milligan / Colleen Doran / Mark Pennington, ed. Lisa Aufenanger & Karen Berger.

#28 Oct 1992, Shade The Changing Woman part 2 : The First Time (Twin Freaks). Peter Milligan / Colleen Doran / Mark Pennington, ed. Lisa Aufenanger & Karen Berger.

#29 Nov 1992, Shade The Changing Woman part 3 : The Locket (State Secret). Peter Milligan / Colleen Doran / Mark Pennington, ed. Lisa Aufenanger & Karen Berger.

#30 Dec 1992, Another Life. Peter Milligan / Duncan Eagleson / Mark Buchkingham, ed. Lisa Aufenanger & Karen Berger.

#31 Jan 1993, Ernest and Jim part 1 (A Portrait of the Metan). Peter Milligan / Colleen Doran / Mark Buckingham, ed. Lisa Aufenanger & Karen Berger.

#32 Feb 1993, Ernest and Jim part 2 (Last Sacraments). Peter Milligan / Colleen Doran / Pablo Marcos, ed. Lisa Aufenanger & Karen Berger.

#33 Mar 1993, Birth Pains part 1. Peter Milligan / Chris Bachalo / Rick Bryant, ed. Lisa Aufenanger & Karen Berger.

#34 Apr 1993, Birth Pains part 2. Peter Milligan / Chris Bachalo, Glyn Dillon / Rick Bryant, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#35 May 1993, Birth Pains part 3. Peter Milligan / Chris Bachalo / Rick Bryant, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#36 June 1993, The Passion Child part 1. Peter Milligan / Chris Bachalo, Peter Gross / Rick Bryant, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#37 July 1993, The Passion Child part 2. Peter Milligan / Chris Bachalo / Rick Bryant, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#38 Aug 1993, The Great American Novel. Peter Milligan / Chris Bachalo, Steve Dillon / Rick Bryant, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#39 Sep 1993, Pond Life. Peter Milligan / Chris Bachalo, Scot Eaton / Rick Bryant, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#40 Oct 1993, In Bed With Shade. Peter Milligan / Philip Bond / Glyn Dillon, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#41 Nov 1993, Angel Dust. Peter Milligan / Glyn Dillon, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#42 Dec 1993, History Lesson part 1 : Pregnant for the First Time. Peter Milligan / Chris Bachalo, Steve Yeowell / Rick Bryant, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#43 Jan 1994, History Lesson part 2 : The Unshakeable Rightness of William Matthieson. Peter Milligan / Chris Bachalo, Philip Bond / Rick Bryant, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#44 Feb 1994, History Lesson part 3 : Cheap Gin, Hot Water. Peter Milligan / Chris Bachalo / Rick Bryant, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#45 Mar 1994, A Season in Hell part 1 (Wet Screams). Peter Milligan / Chris Bachalo / Rick Bryant, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#46 Apr 1994, A Season in Hell part 2 (Hopping Mad). Peter Milligan / Glyn Dillon, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#47 May 1994, A Season in Hell part 3 (Lilies, Lovers and Locusts). Peter Milligan / Chris Bachalo / Rick Bryant, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#48 June 1994, A Season in Hell part 4 (High Tea in Low Places). Peter Milligan / Philip Bond, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#49 July 1994, A Season in Hell part 5 (Present Tense, Past Imperfect). Peter Milligan / Chris Bachalo, Mark Buckingham, Rick Bryant, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#50 Aug 1994, A Season in Hell part 6 (Loves, Labors.... Lost). Peter Milligan / Chris Bachalo, Mark Buckingham, Rick Bryant, ed. Shelly Bond & Karen Berger.

#51, Sept 1994, The Morning of the Masks. Peter Milligan / Sean Philips, ed. Shelly Bond.

#52 Oct 1994, The Morning of the Masks, Easter (Hot Cross Bones). Peter Milligan / Sean Philips, ed. Shelly Bond.

#53 Nov 1994, Romeo Alone. Peter Milligan / Sean Philips / Dick Giordano, ed. Shelly Bond.

#54 Dec 1994, The Perpetual Motion Machine (Floored). Peter Milligan / Mark Buckingham / Rick Bryant, ed. Shelly Bond.

#55 Jan 1995, Life is Short part 1 : First Third (Simply Subterranean). Peter Milligan / Mark Buckingham / Rick Bryant, ed. Shelly Bond.

#56 Feb 1995, Life is Short part 2 : Tis a Pity Youth Doesn't Last (Skinstamatic). Peter Milligan / Mark Buckingham, Michael Lark / Rick Bryant, ed. Shelly Bond.

#57 Mar 1995, Life is Short part 3 : Dance to the Music (Double Exposure). Peter Milligan / Mark Buckingham / Rick Bryant, ed. Shelly Bond.

#58 Apr 1995, Lunch With Lenny (Shot in the City). Peter Milligan / Michael Lark, ed. Shelly Bond.

#59 May 1995, Nasty Infections part 1 : Grotesquery (Fever!). Peter Milligan / Mark Buckingham, Michael Lark / Rick Bryant, ed. Shelly Bond.

#60 June 1995, Nasty Infections part 2 : Rotten Pot (Metang!). Peter Milligan / Mark Buckingham / Rick Bryant, ed. Shelly Bond.

#61 July 1995, Nasty Infections part 3 : The Lips of Quiddity (Heartless!). Peter Milligan / Richard Case / Rick Bryant, ed. Shelly Bond.

#62 Aug 1995, Nasty Infections part 4 : Heart Attacks (Hurtless!). Peter Milligan / Richard Case, Andy Pritchett / Rick Bryant, ed. Shelly Bond.

#63 Sept 1995, Nasty Infections part 5 : Dead Bodies (Dead End!). Peter Milligan / Richard Case / Rick Bryant, ed. Shelly Bond.

#64 Oct 1995, One From the Heart (Magic Tricks). Peter Milligan / Jamie Tolagson / Rafael Kayanan, ed. Shelly Bond.

#65 Nov 1995, The Roots of Madness part 1 : The Impossible Photograph. Peter Milligan / Richard Case, ed. Shelly Bond.

#66 Dec 1995, The Roots of Madness part 2 : The Alligator People. Peter Milligan / Richard, ed. Shelly Bond.

#67 Jan 1996, The Roots of Madness part 3 : The Fool of the Forth. Peter Milligan / Richard Case, Jamie Tolagson / Rafael Kayanan, ed. Shelly Bond.

#68 Feb 1996, After Kathy part 1 : The Living and the Dead. Peter Milligan / Richard Case / Mark Pennington, ed. Shelly Bond.

#69 Mar 1996, After Kathy part 2 : Remember Me. Peter Milligan / Richard Case / Phil Gascoine, ed. Shelly Bond.

#70 Apr 1996, After Kathy part 3 : How It All Started. Peter Milligan / Richard Case / Phil Gascoine, ed. Shelly Bond.

The Invisibles

(1994- 2000)

Personnages :

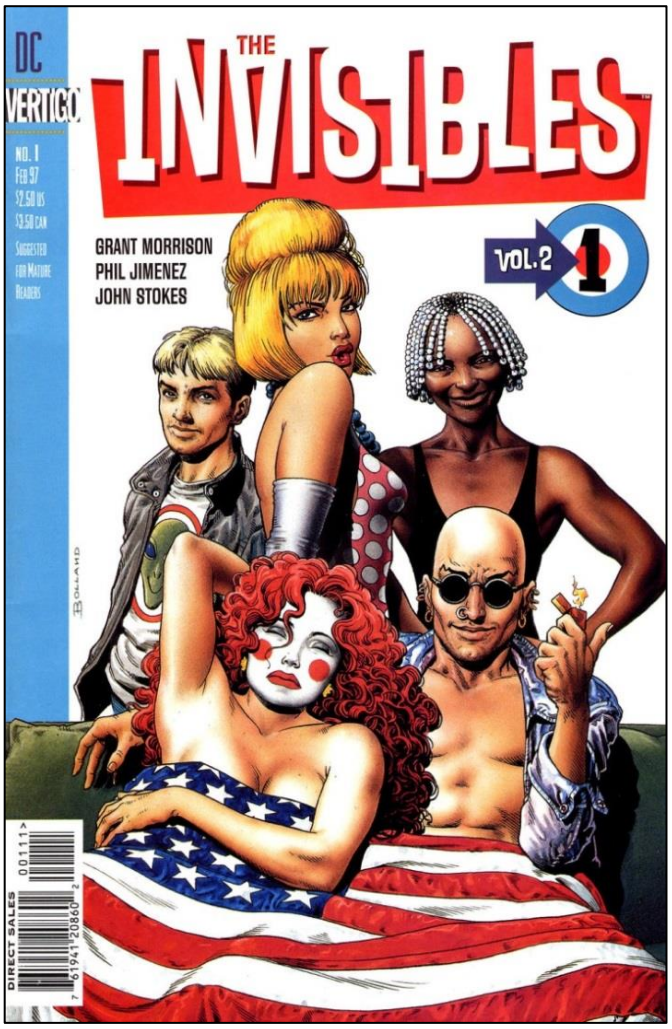
King Mob (Gideon Stargrave) : ancien écrivain, espion spécialiste de yoga tantrique et premier leader des Invisibles, il organise leur lutte contre les forces occultes de l'Outer Church (ou Archons).

Jack Frost (Dane McGowan) : adolescent rebelle de Liverpool qui atteint l'éveil et devient une sorte de messie.

Ragged Robin (Kay) : Second leader des Invisibles, amante de King Mob, dotée de pouvoirs psychiques. Elle vient du futur et a rejoint le groupe des Invisibles grâce à une machine à voyager dans le temps.

Lord Fanny (Hilde) : Transsexuelle brésillienne adepte de magie aztèque, ancienne prostituée.

Boy (Lucille Butler) : Ex policière new yorkaise, spécialiste d'arts martiaux, elle rejoint les Invisibles après la disparition de son frère.



Résumé :

#1-4 Down and Out in Heaven and Hell : Dane McGowan se rend coupable de vandalisme dans son école et est envoyé à Harmony House, centre de réhabilitation où les détenus subissent une opération qui les rend apathiques. King Mob invoque les Beatles et le sauve. Dane vit dans la rue où il rencontre Tom O'Bedlam, qui lui fait découvrir la face cachée de Londres. Au terme d'une série d'épreuves, Dane fait sa première rencontre avec Barbelith, un symbole mystique. Il intègre l'équipe des Invisibles.

#5-8 Arcadia : Boy entraîne Dane au combat. King Mob rejoint les invisibles après un séjour en Inde et leur apprend que le tueur Orlando est à Londres. Les Invisibles se rendent en 1789 en France. Byron et Shelley discutent à Venise. Mary Shelley voyage avec ses deux enfants pour les rejoindre, mais sa fille meurt en route. Dévasté, Shelley surmonte peu à peu sa tristesse. Les Invisibles rencontrent le Marquis de Sade et le sauvent des hallucinations de ses ennemis. À Londres, Orlando trouve les corps en transe des Invisibles et torture Dane, mais Fanny le sauve en invoquant un dieu aztèque. Sade, King Mob et Boy sont projetés dans une fiction écrite par Sade, avant de retourner dans le monde réel où Sade découvre le sadisme. Robin rencontre le diable et trouve la tête de Jean Baptiste.

#9-12 : Les Invisibles échappent à la milice qui les encercle. À Chicago, une corporation utilise de la drogue pour pirater la conscience de ceux qui la consomment. Une vielle femme invoque Jim Crow, puissant magicien Vaudou, pour régler le problème. On découvre que Sir Miles, la tête pensante derrière Harmony House et Orlando, utilise des sans-abris pour nourrir un monstre. #12 retrace l'histoire de Bobby Murray, l'un des soldats tués par King Mob.

13-16 She-Man : flashback : Miles envoie un tueur, Brodie, sur la trace de Fanny. On découvre le passé de celle-ci et son initiation en tant que sorcière. Brodie séduit Fanny et manque de la tuer, mais King Mob intervient. Brodie meurt mais Fanny et King Mob sont capturés par Sir Miles. Pendant ce temps, Dane est en fuite à Londres, où il parvient à échapper à Sir Miles.

#17-19 et 20-25 Entropy in the UK : Miles torture King Mob grâce à une drogue qui lui donne l'impression que des mots écrits sur du papier sont la chose qu'ils désignent. Miles sonde l'esprit de King Mob et y trouve une série d'identités alternatives. On découvre Miss Dwyer, la supérieure de Miles. Robin, Boy et Jim localisent Fanny, qui est en train de libérer King Mob. fin de l'affrontement avec Miss Dwyer et The King of All Tears. Pour survivre à l'attaque des Archons qui cause un cancer galopant, King Mob et Fanny s'inoculent le sang de Miles. Robin et Jim s'infiltrent pour les sauver, de même que Boy, Mister Six (un Invisible issu d'une autre équipe) et Jack. Ils arrivent tous dans une dimension parallèle où l'univers des Archons interagit avec l'univers normal. Dane a une révélation. Mister Six sacrifie une de ses personnalités pour refermer la porte entre les univers. Le King of Tears bat en retraite et Dane soigne King Mob. On suit la cellule d'Invisibles de Mister Six, « division X », qui rencontre Quimper et apprend que Miles lui a volé le Magic Mirror.

#20-21 : flash-back sur le passé de Boy, ancienne policière qui a rejoint les Invisibles après la mort de ses frères. Après sa libération de Harmony House, Dane retourne voir sa mère à Liverpool. Il est poursuivi mais ses pouvoirs se déclenchent et Boy le retrouve.

#1-4 Black Science : Les Invisibles se retrouvent chez leur coéquipier Mason Lang pour planifier l'attaque du complexe militaire de Quimper et Colonel Friday. D'après Jolly Roger, leader d'une autre cellule d'Invisibles, celui-ci cache un vaccin contre le SIDA. Les rôles au sein de l'équipe sont redistribués et Robin devient leader. Dane et Fanny les aident magiquement depuis l'extérieur du complexe. Robin et Boy extraient le vaccin. Roger et King Mob découvrent un laboratoire d'expériences et une cargaison de Magic Mirror. Les Invisibles s'échappent mais Friday promet de déclencher l'invasion des Archons sur terre.

#5-13 American Death Camp : Robin rencontre Takashi, ingénieur qui a découvert le plan de la machine à remonter le temps. Fanny et Dane récupèrent la Main de Gloire en dansant pour les Harlequins, personnages mystérieux voyageant entre les époques. Robin et King Mob sont attaqués par la mafia et s'échappent dans l'univers du collège invisible. On apprend que Robin vient du futur et doit empêcher l'attaque des Archons. King Mob explique que le monde est fait de deux univers imbriqués comme un hologramme. King Mob se rend dans le passé pour aider Edith et les Invisibles de l'époque à récupérer la main de gloire. Dans le présent, Boy vole la main et est faite prisonnière par une milice qui détruit ses personnalités alternatives. Jack la détecte pychiquement et les Invisibles se rendent sur place.

La milice capture King Mob et l'utilise pour briser le conditionnement mental de Boy. Ils s'avèrent être des Invisibles, Cell 23. Boy est sauve mais le groupe s'interroge sur les méthodes de Cell 23.

#14- 20 Black Science 2 : Robin est possédée par Quimper, qui est terré dans un entrepôt avec Colonel Friday et le Diable. King Mob retourne avec Robin dans l'église qu'il avait explorée autrefois avec John-O-Dreams, son partenaire d'alors ; les deux personnages ont un épisode paranoïaque. Les Invisibles se regroupent et décident de se lancer à la recherche du Magic Mirror. Boy envisage de quitter le groupe. Robin et Fanny élaborent un plan pour tromper Quimper. Roger et King Mob s'infiltrent dans la base de Dulce, mais sont capturés par Quimper, qui leur montre le Magic Mirror. Fanny révèle alors qu'elle jouait le rôle de Robin depuis le début, et que Quimper a été pris à son propre jeu. Fanny rend à Quimper sa nature première. Les Invisibles s'échappent en libérant dans la base « scorpio », un programme qui déclenche la paranoïa.

#21-22 All Tomorrow's Parties : On apprend que Robin est entrée dans le groupe des Invisibles en réécrivant sa propre histoire. Elle est recrutée par Mason dans un asile et envoyée en 2012 par Takashi. Après les événements de Black Science 2, Robin repart dans le passé. King Mob renonce à la violence.

#12 Satanstorm / Karmageddon : Division X est sur les traces du monstre de Miles Delacourt. Miles a l'intention d'utiliser son monstre pour que le King of all Tears puisse s'y réincarner. King Mob passe plusieurs mois en Inde. Roger et Dane s'entraînent en Afrique, où Dane est initié par Elfayed, ami de King Mob. Division X fait semblant de torturer Jack Flint et attire Miles pour lui montrer que tout ce en quoi il croit est un leurre. On apprend que c'est lui qui a tué Beryl, une ancienne Invisible, pour intégrer sa société secrète. Plus tard, Helga, King Mob et Fanny déterrent le cadavre de Beryl et le ramènent à Miles. Edith rend visite à Sade qui mène diverses expériences autour de la sexualité. Mister Six est recruté par Whitehall. Helga déchiffre l'alphabet alien. Edith décide de mourir après avoir revu Bénarès. Plusieurs personnage affirment que l'opposition entre Outer Church et Invisible College est factice.

The Invisible Kingom : En 1999, les Invisibles se préparent à empêcher l'incarnation du King of all Tears. John-O-Dreams et Orlando rejoignent Miles et The Outer Church. Fanny affronte Orlando. Miles révèle que son plan est en fait d'utiliser Dane pour l'incarnation. John-O-Dreams révèle qu'il était Flint, sous une identité alternative, et explique qu'il a autrefois trouvé une « timesuit » faite de Magic Mirror et de la substance opposée, l'Anti-Mirror, qui lui a permis de voyager à travers le tempset l'espace. King Mob, blessé, est secouru par Audrey Murray, épouse de Bobby Murray. Dane dévore le King of All Tears. Le diable lui révèle la nature du monde en lui permettant de voir tous les instants du monde à la fois. Miles se suicide. Dane commence à recruter des Invisibles afin de composer une nouvelle équipe. En 2012, l'humanité a évolué et est prête à plonger dans le « supercontexte ». King Mob tue le King of all Tears avec un pistolet factice. Dans cette nouvelle temporalité, Robin et King Mob sont réunis. Dane explique que le supercontexte marque la fin de l'opposition entre prédestination et libre arbitre.

Liste des publications :

La parution de *The Invisibles* a été interrompue à deux reprises, divisant l'œuvre en trois segments appelés « volumes ». Il ne faut bien sûr pas confondre avec la réédition sous forme de volumes reliés, qui est quant à elle divisée en six tomes également dénommés « volumes ». La numérotation des numéros mensuels est réinitialisée après chacune de ces interruptions, mais il faut noter que le troisième et dernier volume est numéroté à l'envers : le premier numéro mensuel publié est donc le #12, tandis que le dernier est le #1.

The Invisibles Omnibus, New York : Vertigo / DC Comics, 2012.

The Invisibles Vol. 1

The Invisibles 1 : Say You Want a Revolution

#1 Sept 1994, Dead Beatle$. Grant Morrison / Steve Yeowell, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#2 Oct 1994, Down and Out in Heaven and Hell. Grant Morrison / Steve Yeowell, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#3 Nov 1994, Down and Out in Heaven and Hell part 2. Grant Morrison / Steve Yeowell, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#4 Dec 1994, Down and Out in Heaven and Hell part 3. Grant Morrison / Steve Yeowell, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#5 Jan 1995, Arcadia part 1 : Bloody Poetry. Grant Morrison / Jill Thompson / Dennis Crammer, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#6 Feb 1995, Arcadia part 2 : Mysteries of the Guillotine. Grant Morrison / Jill Thompson / Dennis Crammer, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#7 Mar 1995, Arcadia part 3 : 120 Days of Sod All. Grant Morrison / Jill Thompson / Dennis Crammer, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#8 Apr 1995, Arcadia part 4 : H.E.A.D. Grant Morrison / Jill Thompson / Dennis Crammer, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

The Invisibles 2 : Apocalipstick

#9 June 1995, 23 : Things Fall Apart. Grant Morrison / Jill Thompson / Dennis Crammer, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#10 July 1995, Season of Ghouls. Grant Morrison / Chris Weston, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#11 Aug 1995, Royal Monsters. Grant Morrison / John Ridgway, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#12 Sept 1995, Best Man Fall. Grant Morrison / Steve Parkhouse, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#13 Oct 1995, She-Man part 1 : Venus as a Boy. Grant Morrison / Jill Thompson, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#14 Nov 1995, She-Man part 2 : Day of the Nine Dogs. Grant Morrison / Jill Thompson, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#15 Dec 1995, She-Man part 3 : Apocalipstick. Grant Morrison / Jill Thompson, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#16 Jan 1996, London. Grant Morrison / Paul Johnson, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

The Invisibles 3 : Entropy in the U.K.

#17 Feb 1996, Entropy in the U.K. part 1 : Dandy. Grant Morrison / Phil Jimenez / John Stokes, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#18 Mar 1996, Entropy in the U.K. part 2 : Messiah. Grant Morrison / Phil Jimenez / John Stokes, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#20 May 1996, How I Became Invisible. Grant Morrison / Tommy Lee Edwards, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#21 June 1996, Liverpool. Grant Morrison / Paul Johnson, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#22 July 1996, House of Fun. Grant Morrison / Steve Yeowell / Dick Giordano, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#23 Aug 1996, The Last Temptation of Jack. Grant Morrison / Steve Yeowell / Dick Giordano, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#24 Sept 1996, Good-Bye Baby Rabbits. Grant Morrison / Steve Yeowell / Dick Giordano, ed. Shelly Bond.

#25 Oct 1996, 6 and a Half Dozen of the Other. Grant Morrison / Mark Buckingham, ed. Shelly Bond.

The Invisibles Vol. 2

The Invisibles 4 : Bloody Hell in America

#1 Feb 1997, Black Science part 1 : Bangin'. Grant Morrison / Phil Jimenez / John Stokes, ed. Shelly Bond.

#2 Mar 1997, Black Science part 2 : Kickin'. Grant Morrison / Phil Jimenez / John Stokes, ed. Shelly Bond.

#3 Apr 1997, Black Science part 3 : Sorted. Grant Morrison / Phil Jimenez / John Stokes, ed. Shelly Bond.

#4 May 1997, Black Science part 4 : Safe. Grant Morrison / Phil Jimenez / John Stokes, ed. Shelly Bond.

The Invisibles 5 : Counting to None

(Inclut également le récit court *And We're All Policemen.*)

#5 June 1997, Time Machine Go. Grant Morrison / Phil Jimenez / John Stokes, ed. Shelly Bond.

#6 July 1997, The Girl Most Likely To. Grant Morrison / Phil Jimenez & Michael Lark / Keith Aiken & Mark Hempel, ed. Shelly Bond.

#7 Aug 1997, The Sound of the Atom Splitting. Grant Morrison / Phil Jimenez / John Stokes, ed. Shelly Bond.

#8 Sept 1997, Sensitive Criminals part 1 : Poor Little Rich Girl. Grant Morrison / Phil Jimenez / John Stokes, ed. Shelly Bond.

#9 Oct 1997, Sensitive Criminals part 2 : Mad Dogs and Englishmen. Grant Morrison / Phil Jimenez & Space Boy / John Stokes, ed. Shelly Bond.

#10 Nov 1997, Sensitive Criminals part 3 : Parisian Pierrot. Grant Morrison / Phil Jimenez / John Stokes, ed. Shelly Bond.

#11 Dec 1997, American Death Camp part 1 : Counting to None. Grant Morrison / Phil Jimenez / John Stokes & Ray Kryssing, ed. Shelly Bond.

#12 Jan 1998, American Death Camp part 2 : Counting to Five. Grant Morrison / Phil Jimenez / John Stokes, ed. Shelly Bond.

#13 Feb 1998, American Death Camp part 3 : Counting to Ten. Grant Morrison / Phil Jimenez / John Stokes, ed. Shelly Bond.

The Invisibles 6 : Kissing Mister Quimper

#14 Apr 1998, Only Lovers Left Alive. Grant Morrison / Chris Weston / John Stokes, ed. Shelly Bond.

#15 May 1998, The Philadelphia Experiment. Grant Morrison / Chris Weston / Ray Kryssing, ed. Shelly Bond.

#16 June 1998, Scorpio Rising. Grant Morrison / Chris Weston / Ray Kryssing, ed. Shelly Bond.

#17 July 1998, Black Science 2 part 1 : Newton's Sleep. Grant Morrison / Chris Weston / Ray Kryssing, ed. Shelly Bond.

#18 Aug 1998, Black Science 2 part 2 : Einstein's Monsters. Grant Morrison / Ivan Reis / Mark Pennington, ed. Shelly Bond.

#19 Oct 1998, Black Science 2 part 3 : Pavlov's Dogs. Grant Morrison / Chris Weston / Ray Kryssing, ed. Shelly Bond.

#20 Nov 1998, Black Science 2 part 4 : Schrödinger's Cats. Grant Morrison / Chris Weston / Ray Kryssing, ed. Shelly Bond.

#21 Jan 1999, All Tomorrow's Parties. Grant Morrison / Chris Weston / Ray Kryssing, ed. Shelly Bond.

#22 Feb 1999, The Tower. Grant Morrison / Chris Weston / John Stokes, ed. Shelly Bond.

The Invisibles Vol. 3

The Invisibles 7 : The Invisible Kingdom

#12 Apr 1999, Satanstorm part 1 : Common People. Grant Morrison / Philip Bond, ed. Shelly Bond.

#11 May 1999, Satanstorm part 2 : Cold Britannia. Grant Morrison / Warren Pleece / Philip Bond, ed. Shelly Bond.

#10 June 1999, Satanstorm part 3 : The « It » Girls. Grant Morrison / Warren Pleece / Philip Bond, ed. Shelly Bond.

#9 July 1999, Satanstorm part 4 : Digging Up Beryl. Grant Morrison / Warren Pleece / Philip Bond, ed. Shelly Bond.

#8 Aug 1999, Karmageddon part 1 : Tantrika. Grant Morrison / Sean Phillips / Jay Stephens, ed. Shelly Bond.

#7 Oct 1999, Karmageddon part 2 : Type Ω. Grant Morrison / Sean Phillips / Jay Stephens, ed. Shelly Bond.

#6 Dec 1999, Karmageddon part 3 : Six Minus Six. Grant Morrison / Sean Phillips / Jay Stephens, ed. Shelly Bond.

#5 Jan 2000, Karmageddon part 4 : Smile. Grant Morrison / Sean Phillips / Jay Stephens, ed. Shelly Bond.

#4 Mar 2000, The Invisible Kingdom part 1 : Planet Stepford. Grant Morrison / Steve Yeowell, Ashley Wood, Steve Parkhouse, Philip Bond, Jill Thompson & John Ridgway, ed. Shelly Bond.

#3 Apr 2000, The Invisible Kingdom part 2 : Goodbye Rag. Grant Morrison / Steve Yeowell, Rian Hughes, John Ridgway, Paul Johnson, Michael Lark, Jill Thompson & Chris Weston, ed. Shelly Bond.

#2 May 2000, The Invisible Kingdom part 3 : The Moment of the Blitz. Grant Morrison / Steve Yeowell, The Pander Bros., John Ridgway, Ashley Wood, Mark Buckingham & Dean Ormston, ed. Shelly Bond. (NB : les pages d'Ashley Wood ont été redessinées dans l'édition reliée par Cameron Stewart)

#1 June 2000, Glitterdammerung! Grant Morrison / Frank Quitely / John Stokes, ed. Shelly Bond.

Preacher (1995 – 2000)

Personnages :

Jesse Custer : prédicateur décidé à régler ses comptes avec Dieu. Il a été élevé par sa grand-mère maternelle qui a fait tuer ses deux parents.

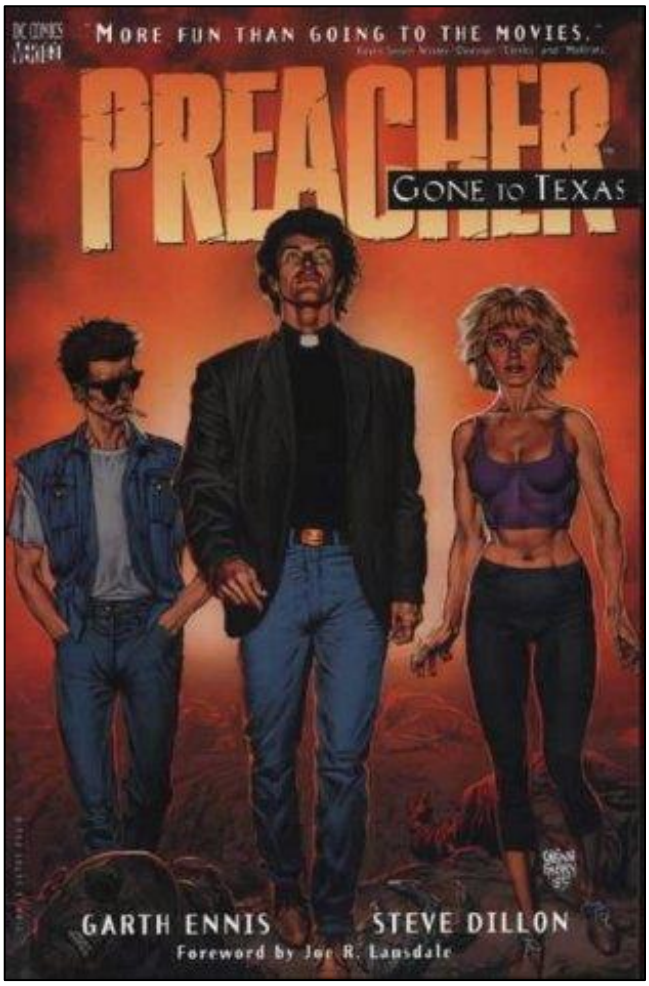
Genesis : esprit issu de l'union d'un ange et d'un démon, donne ses pouvoirs à Jesse.

Tulip O'Hare : compagne de Jesse, tireuse émérite et orpheline de longue date.

Proinsias Cassidy : ami de Jesse, mordu par un vampire durant la guerre d'indépendance irlandaise. Il a des sentiments pour Tulip.

Herr Starr : Antagoniste principal du récit, il affronte Jesse d'abord dans le cadre de son organisation, the Grail, puis pour des questions de revanche personnelle.

The Saint of Killers : tueur immortel motivé seulement par un désir de revanche.



Résumé :

#1-7 Gone to Texas : Jesse, prédicateur dans une petite ville du Sud, est possédé par Genesis, une entité surnaturelle qui lui confère le pouvoir d'être instantanément obéi (« Word of God »). Tulip et Cassidy le retrouvent, et Cassidy révèle qu'il est un vampire. Les Anges envoient le Saint of Killers sur terre afin de stopper Genesis et le Saint fait un carnage parmi les policiers que commande Hugo Root. Jesse demande des explications aux Anges et apprend que Dieu a quitté son trône. Root meurt et son fils, surnommé Arseface en raison de son visage déformé, jure de le venger. Cassidy retrouve un vieil ami, Si, qui se révèle être un tueur en série et kidnappe Tulip. Celle-ci se libère et sauve Jesse.

#8-17 Until the End of the World : Jesse et Tulip sont capturés par Jody et TC, les hommes de main de Marie L'Angelle, la grand-mère de Jesse. Ce dernier raconte la rencontre de ses parents après la fuite de sa mère, et la façon dont Marie a fait exécuter son père et laissé sa mère pour morte, prenant en charge l'éducation religieuse de son petit-fils. Jesse et Tulip se remémorent leur rencontre. Jody tue Tulip, mais Dieu la ressuscite. Jesse rassemble ses forces, affronte Jody et brûle la plantation avec tous ses habitants. Jesse et Tulip se rendent à San Francisco et retrouvent Cassidy qui cherche à venger sa petite amie morte d'overdose ; ils affrontent donc DeSade, un esthète dépravé et criminel. L'organisation du Grail,

incarnée par Herr Starr, se lance sur les traces de Jesse. Suite à un malentendu, Starr est sodomisé par Bob Glover, « investigateur sexuel ». Le tout culmine en une fusillade chez DeSade, et Herr Starr enlève Cassidy, qui s'est fait passer pour Jesse, et explique qu'il a l'intention de faire de Jesse le nouveau Messie.

#18-26 Proud Americans : Jesse rencontre par hasard un frère d'armes de son père, surnommé Spaceman. Jesse et Tulip se rendent en France pour sauver Cassidy retenu et torturé à Masada, ville imaginaire du Sud de la France. Le dirigeant du Grail, « Allfather » d'Aronique et neveu de Marie l'Angelle, arrive à Masada avec un enfant dégénéré supposément issu du sang du Christ et destiné à être le nouveau Messie. Starr complote contre D'Aronique et souhaite remplacer l'enfant par Jesse. Jesse abandonne Tulip pour mener seul le sauvetage de Cassidy. Starr, Jesse et le Saint se barricadent avec l'Ange qui a conçu Genesis et est retenu par le Grail. Le Saint tue la plupart des soldats du Grail et d'Aronique meurt en voulant s'échapper. Les deux hommes rentrent à New York et Cassidy raconte son implication dans la guerre d'indépendance irlandaise, sa transformation en vampire et son arrivée aux États-Unis.

#27-33 Dixie Fried : Tulip rejoint ses amis à New York et règle ses comptes avec Jesse qui l'a abandonnée. Elle retrouve sa meilleure amie, Amy. Cassidy avoue à Tulip qu'il est amoureux d'elle. Jesse décide d'avoir recours à un sorcier vaudou, Xavier, pour retrouver dans sa mémoire la localisation de Dieu et connaître le passé du Saint of Killets. Arseface retrouve Jesse, dont il a juré la perte, mais ils se réconcilient et Arseface devient une star locale. L'organisation nommée « les Enfants du Sang », qui a juré la perte de Cassidy, attaquent Tulip, qui les repousse ; ils reviennent durant la cérémonie Vaudou, qui laisse Jesse inconscient. Les Enfants du Sang meurent dans l'affrontement, de même que Janis, la fiancée de Xavier. Durant la cérémonie, Jesse apprend que le Saint était autrefois un homme qui a perdu sa famille et s'est damné en les vengeant ; il s'avère que c'est Dieu qui a fait en sorte que tout cela arrive. Cependant, Jesse n'apprend pas où est Dieu.

#34-40 War in the Sun : Jesse décide de prendre du peyote à Monument Valley pour se mettre en contact avec Genesis. Le Saint of Killers l'y attend, et Jesse lui apprend que c'est Dieu quia tué sa famille. Le Grail est également sur place avec de l'artillerie lourde et attaque Jesse et le Saint. Cassidy est blessé par la lumière du soleil et Jesse le sauve, puis détourne un avion pour s'échapper. Le Grail lance une bombe atomique sur le Saint, et le souffle de l'explosion expulse Jesse de l'avion. Starr, blessé dans l'explosion, est séquestré par des cannibales qui le dévorent en partie, mais il parvient à s'échapper. Tulip, dévastée, tombe sous l'emprise de Cassidy qui lui fait prendre des sédatifs et abuse d'elle. Jesse survit et est secouru par un ermite dans le désert. Il retrouve Tulip mais la voit embrasser Cassidy et décide de les laisser seuls.

#41-50 Salvation : Jesse devient sheriff dans la ville de Salvation, où vit son amie d'enfance Lorie et une femme mystérieuse nommée Jodie. Jesse et son adjointe Cindy rappellent à l'ordre Odin Qunicannon, le patron d'une chaîne d'abattoirs dont les employés sèment le trouble. Jesse réalise que Jodie est sa mère, qu'il croyait morte et qui a perdu la mémoire. Elle donne à Jesse un souvenir de son père, la Medal of Honor. Pour se venger, Quincannon lance le Ku Klux Clan sur les traces de Cindy, qui est noire. Jesse y met bon ordre et affronte Quincannon et son avocate Miss Oatlash, puis laisse à Cindy le soin de veiller sur la ville. Il prend du peyote, ce qui lui permet de se rappeler ce qui s'est passé après l'explosion de la

bombe atomique ; il a rencontré Dieu qui l'a sommé de se repentir et a été mis en fuite par le Saint of Killers. Avant de reprendre sa quête, Jesse visite le mémorial de la guerre du Viêt Nam, où il dépose la Medal of Honor de son père.

#51-58 All Hell's A Coming : Tulip rassemble ses forces et quitte Cassidy. Elle se remémore son enfance, la mort de son père qui lui a tout appris, sa rencontre avec Amy qu'elle a sauvé d'un viol en réunion. C'est chez Amy qu'elle retrouve Jesse à qui elle explique ce que Cassidy lui a fait. Herr Starr reprend ses fonctions au sein du Grail. Jesse apprend de la bouche d'une SDF le passé trouble de Cassidy, drogué, prostitué pour de la drogue, et violent avec son ex-compagne. Cassidy retrouve leur trace et il s'explique avec Jesse, qui refuse qu'il les accompagne mais lui promet de le retrouver deux mois plus tard à San Antone. Starr continue son ascension au sein du Grail et Arseface, devenu une star nationale, a quelques problèmes avec la justice.

#59-66 Alamo : Jesse rencontre le Saint of Killers à Alamo et ils projettent l'assassinat de Dieu : pour cela, Jesse doit mourir afin de libérer Genesis. Starr trahit le Grail dans l'espoir de pouvoir enfin se venger de Jesse. Arseface arrive à Salvation et aide Lorie, dont il tombe amoureux, et les deux vivent un « happy end ». Malgré ses promesses, Jesse drogue Tulip afin l'empêcher de l'accompagner. Jesse retrouve Cassidy et ils règlent leur différend à coups de poings. Tulip se réveille et attaque le quartier général du Grail. Cassidy, qui a gravement blessé Jesse, se suicide en s'exposant au soleil. À ce moment précis, un tireur du Grail tue Jesse. Tulip abat Starr et trouve Jesse mort. Ce dernier ressuscite et réussit à regagner la confiance de Tulip. On apprend que Cassidy a fait un pacte avec Dieu pour que Jesse et lui-même ressuscitent. Dieu regagne son trône et le Saint l'abat. Jesse et Tulip s'en vont dans le soleil couchant et Cassidy ressuscite sous forme humaine.

Liste des publications :

***Absolute Preacher* vol.1 (#1-26), vol.2 (#27-40 et *Preacher Special*), vol. 3 (#41-66). New York : Vertigo / DC Comics, 2016 – 2018.**

Preacher 1 : Gone to Texas

#1 Apr 1995, The Time of the Preacher. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#2 May 1995, And Hell Followed With Him. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#3 June 1995, And The Horse You Rode On. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#4 July 1995, Standing Tall. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#5 Aug 1995, Naked City part 1 : Say a Prayer for Seven Bullets. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#6 Sept 1995, Naked City part 2 : New York's Finest. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#7 Oct 1995, Naked City part 3 : N.Y.P.D. Blue. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

Preacher 2 : Until the End of the World

#8 Nov 1995, All In the Family. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#9 Dec 1995, When the Story Began. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#10 Jan 1996, How I learned to Love the Lord. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#11 Feb 1996, Pardners. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#12 Mar 1996, Until the End of the World. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#13 Apr 1996, Hunters part 1 : Came a Pale Rider. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#14 May 1996, Hunters part 2 : Boys Will Be Boys. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#15 July 1996, Hunters part 3 : Crashing the Party. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#16 Aug 1996, Hunters part 4 : Judgement Night. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#17 Sept 1996, Hunters epilogue : Miracle Man. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

Preacher 3 : Proud Americans

#18 Oct 1996, Texas and the Spaceman. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#19 Nov 1996, Crusaders part 1 : Of Things to Come. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#20 Dec 1996, Crusaders part 2 : Too Much Gun. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#21 Jan 1997, Crusaders part 3 : Stormbringers. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#22 Feb 1997, Crusaders part 4 : Iron in th Blood. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#23 Mar 1997, Crusaders part 5 : Revelations. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#24 Apr 1997, Crusaders part 6 : And Justice for All. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#25 May 1997, Cry Blood, Cry Erin. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#26 June 1997, To the Streets of Manhattan I Wandered Away. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

Preacher 4 : Ancient History

(ce volume relié inclut les épisodes spéciaux suivants :

Preacher Special : Saint of Killers # 1 - 4. Garth Ennis / Steve Pugh / Carlos Ezquerra, ed. Axel Alonso.

Preacher Special : The Story of You-Know-Who. Garth Ennis / Richard Case, ed. Axel Alonso.

Preacher Special : The Good Old Boys. Garth Ennis / Carlos Ezquerra, ed. Axel Alonso.)

Preacher 5 : Dixie Fried

(inclut *Preacher Special : Cassidy – Blood and Whisky*)

#27 July 1997, Gunchicks. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#28 Aug 1997, Rumors of War. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#29 Sept 1997, Old Familiar Faces. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#30 Oct 1997, Good Times Rolling. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#31 Nov 1997, Underworld. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#32 Dec 1997, Snakes in the Grass. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#33 Jan 1998, Price of Night. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

Preacher 6 : War in the Sun

(Inclut *Preacher Special : One Man's War.*)

#34 Feb 1998, War in the Sun part 1 : Once Upon a Time. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#35 Mar 1998, War in the Sun part 2 : You and Me Against the World. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#36 Apr 1998, War in the Sun part 3 : Come and Get It. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#37 May 1998, War in the Sun part 4 : the Shatterer of Worlds. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#38 June 1998, Badlands. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#39 July 1998, For All Mankind. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#40 Aug 1998, Arsefaced World. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

Preacher 7 : Salvation

#41 Sept 1998, The Man from God Knows Where. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#42 Oct 1998, The Meatman Cometh. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#43 Nov 1998, Christina's World. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#44 Dec 1998, Custer's Law. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#45 Jan 1999, Southern Cross. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#46 Feb 1999, White Mischief. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#47 Mar 1999, Jesse Got Your Gun. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#48 Apr 1999, Goodnight and God Bless. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#49 May 1999, First Contact. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#50 June 1999, The Land of Bad Things. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

Preacher 8 : All Hell's a-Coming

(Ce volume relié inclut également Preacher Special : Tall in the Saddle, Garth Ennis / John McCrea)

#51 July 1999, Freedom's Just Another Word for Nothing Left to Lose. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#52 Aug 1999, Even Hitgirls Get the Blues. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#53 Sept 1999, Too Dumb for New York City and Too Ugly for L.A. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#54 Oct 1999, I Built my Dreams Aroud You. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#55 Nov 1999, Harbinger. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#56 Dec 1999, Smile Like the Gates of Hell. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#57 Jan 2000, Of the Irish in America. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#58 Feb 2000, Dot the I's and Cross the T's. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

Preacher 9 : Alamo

#59 Mar 2000, Alamo part 1 : Texas, by God. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#60 Apr 2000, Alamo part 2 : The Thunder of His Guns. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#61 May 2000, Alamo part 3 : The Wonder of You. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#62 June 2000, Alamo part 4 : And Every Dog His Day. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#63 July 2000, Alamo part 5 : Jesse's Girl. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#64 Aug 2000, Alamo part 6 : If I Knew the Way I'd Go Back Home. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#65 Sept 2000, Alamo part 7 : Shoot Straight You Bastards. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

#66 Oct 2000, A Hell of a Vision. Garth Ennis / Steve Dillon, ed. Axel Alonso.

Transmetropolitan

(1997 – 2002)

Personnages :

Spider Jerusalem : journaliste d'investigation aux méthodes musclées, proche du journaliste gonzo Hunter S.Thompson. Drogué, violent, et ardent défenseur de la vérité.

Channon Yarrow : ancienne strip-teaseuse, assisante et garde du corps de Spider. Elle a grandi dans les quartiers pauvres de la Ville.

Yelena Rossini : assistante de Spider, apprentie journaliste. Elle prend la place de Spider à la fin du récit.

Mitchell Royce : rédacteur du journal The Word qui emploie Spider.

The Beast : Président sortant des États-Unis, défenseur de la loi et l'ordre dépourvu d'états d'âme.

The Smiler : Gary Callaan, candidat puis Président entrant, cynique et opportuniste, prêt à tout pour gagner l'élection.

Résumé :

#1-12 Year One : Après cinq ans loin de la Ville, Spider, contraint d'honorer un contrat passé avec son éditeur, reprend son ancien travail de journaliste pour The Word. Il s'installe dans son nouvel appartement et visite Angels 8, le quartier résidentiel qui accueille les « Transients », des mutants moitié aliens. Il couvre en exclusivité l'attaque du quartier par la police. Spider rencontre son assistante Channon et a une entrevue musclée avec le président des États-Unis. Il sème la panique chez les hypocrites d'un *talk show* télévisé et se rend à une convention de représentants de nouvelles religions dont il dénonce l'opportunisme et l'avidité. Le petit ami de Channon fait télécharger son esprit dans un nuage de nano-machines et Channon se retire dans un couvent. Spider enquête sur les « ressuscités », des personnes cryogénisées au XXème siècle et ramenées à la vie. Il se rend ensuite dans des réserves naturelles destinées à préserver des modes de vie éteints. Spider est poursuivi simultanément par un robot assassin des services secrets, un chien policier rendu furieux par sa castration, une ancienne assistante dont il a accidentellement ruiné la réputation et une secte qui cherche à lui faire payer les crimes de son ex-femme.

#13-24 Year Two : Spider couvre l'élection qui se prépare, et envisage initialement de défendre Callahan pour éviter la réélection de the Beast. Il rencontre Yelena Rossini, sa nouvelle assistante imposée par

Royce. Spider sympathise avec Vita Severn, le bras droit de Callahan. Spider augmente sa consommation de drogue et encourage ses lecteurs à voter contre the Beast. Yelena et Spider couchent ensemble au terme d'une soirée arrosée et le regrettent amèrement. Callahan désigne son vice-président, Joshua Freeh, un parfait inconnu. Spider découvre que Freeh est un clone synthétisé pour l'occasion et contrôlé par le fasciste Heller avec lequel Callahan est allié. Vita Severn est assassinée lors d'une allocution télévisuelle. La popularité de Spider augmente auprès des résidents les plus pauvres. Spider obtient une interview spéciale avec the Beast, qui clarifie sa position. Spider offre une caméra à Mary, une ressuscitée venue du XXème siècle. Un entretien avec Callahan révèle à quel point il est sans scrupules et dépourvu de morale. Callahan est élu et Yelena admet publiquement qu'elle a couché avec Spider.

#25-36 Year Three : Spider est interrogé par un journaliste et lui parle de sa vision du monde. Il chronique différents aspects de la ville et de ses habitants. Avec ses assistantes, il harcèle un sénateur jusqu'à lui faire avouer ses exactions. Suite à l'acquittement d'un groupe coupable de violences racistes, une émeute est réprimée sans pitié par la police. Spider essaie de publier la chronique de ce qu'il y a vu, mais Callahan étouffe l'affaire. Spider, déprimé par son échec et la marchandisation de son image (différents programmes TV le présentent sous un jour amusant), finit par décider de publier son article via un site non-officiel nommé The Hole. Pendant l'une de ses absence, les assistantes de Spider volent sa carte de crédit et vaquent à leurs occupations, conscientes qu'elles détestent Spider mais tiennent son travail en haute estime. Spider se lance dans une série d'investigations visant les proches du président. Il révèle que Schacht, son conseiller politique, est pédophile. Schacht se suicide et la cote du président s'effondre. Spider, comme il le pensait, perd son emploi, et part se cacher avec ses assistantes.

#37-48 Year Four : Spider rencontre les responsables de The Hole et convient d'écrire uniquement pour eux. Il est attaqué par des envoyés du président mais les tue. Les premiers articles de Spider sont un succès majeur, et ilse donne pour but de détruire le président. Cependant, Yelena suspecte que Spider soit en mauvaise santé. Spider mène une enquête sur la façon dont les services sociaux gèrent la prostitution infantile et les personnes victimes de maladies mentales. Durant une longue marche à travers la ville, Spider compose son prochain article pour The Hole, et commence à considérer la possibilité qu'il meure rapidement. Un sniper fait des ravages dans le quartier des journalistes, qui est évacué. Spider suspecte que les policiers aient été encouragés à se mettre en arrêt maladie ; il est renseigné par une policière qui confirme. Le gouvernement a en fait incapacité la police et la presse pour permettre à une tempête de causer un maximum de dégâts et profiter de la confusion pour effacer les archives compromettantes de The Word. Spider est blessé dans une explosion et Yelena décide d'écrire son article à sa place. Spider, hospitalisé, apprend qu'il est atteint d'une maladie dégénérative et qu'il lui reste une année à vivre. Callahan donne une conférence de presse dans la zone dévastée et Spider mène une confrontation en direct.

#49-60 Year Five : Spider et ses assistantes décident de prouver que le maire de la Ville est coupable d'avoir causé le désastre. Ils interrogent Fred Christ qui avoue avoir organisé pour Callahan les émeutes pré-élections. Royce possède une copie secrète des archives du Word et les amène à Spider. Spider retrouve la trace de Liesl, une ancienne prostituée transiente qui a eu des relations avec le Président. Spider retrouve trace du génome du président sur les vêtements de Liesl, ce qui prouve sa

compromission. Cependant, l'état d'urgence est décrété, ce qui mène à la fermeture des sites d'information. Spider publie ses preuves, mais la ville est pleine de militaires à la solde du président. Le groupe se réfugie chez le père de Yelena. Spider publie une interview de la femme du président et une de Fred Christ. Dans une université, des manifestants pacifiques sont tués par la police. Mary contacte Spider et lui envoie une photo de Schacht avec l'assassin de Vita Severn, ce qui prouve sa culpabilité. Pendant ce temps, les médias commencent à s'opposer à Callahan et décident de diffuser les informations malgré l'interdiction. Le Congrès lance une procédure de destitution. Callahan rencontre une dernière fois Spider pour régler ses comptes, mais Spider utilise un émetteur pour diffuser leur conversation en direct. Callahan est arrêté et Spider retourne vivre dans la montagne. Il révèle qu'il a guéri de sa maladie, mais l'utilise comme prétexte pour qu'on le laisse tranquille.

Liste des publications :

Absolute Transmetropolitan vol.1 (#1-18),vol. 2 (#19-36). New York : Vertigo / DC Comics, 2015 – 2016.

Transmetropolitan 1 : Back on the Street

#1 Sept 1997, The Summer of the Year. Warren Ellis / Darick Robertson / Jerome K. Moore, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#2 Oct 1997, Down the Dip. Warren Ellis / Darick Robertson / Keith Aiken, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#3 Nov 1997, Up on the Roof. Warren Ellis / Darick Robertson / Keith Aiken, Ray Kryssing & Dick Giordano, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#4 Dec 1997, On the Stump. Warren Ellis / Darick Robertson / Kim DeMulder, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#5 Jan 1998, What Spider Watches on TV. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

#6 Feb 1998, God Riding Shotgun. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Julie Rottenberg & Stuart Moore.

Transmetropolitan 2 : Lust for Life

#7 Mar 1998, Boyfriend is a Virus. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#8 Apr 1998, Another Cold Morning. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#9 May 1998, Wild in the Country. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#10 June 1998, Freeze Me With Your Kiss part 1. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#11 July 1998, Freeze Me With Your Kiss part 2. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#12 Aug 1998, Freeze Me With Your Kiss part 3. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

Transmetropolitan 3 : Year of the Bastard

#13 Sept 1998, Year of the Bastard. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#14 Oct 1998, Year of the Bastard part 2 : Badmouth. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#15 Nov 1998, Year of the Bastard part 3 : Smile. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#16 Dec 1999, Year of the Bastard part 4 : Hate. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#17 Jan 1999, Year of the Bastard part 5 : Love. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#18 Feb 1999, Year of the Bastard part 6 : Bastard. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

Transmetropolitan 4 : The New Scum

(Ce volume inclut également *Transmetropolitan Christmas Special #1 : Winter's Edge* et *Transmetropolitan Christmas Special #2 : Next Winters)*

#19 Mar 1999, The New Scum part 1 : New Home. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#20 Apr 1999, The New Scum part 2 : New City. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#21 May 1999, The New Scum part 3 : New President. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#22 June 1999, The New Scum part 4 : New Streets. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#23 July 1999, The New Scum part 5 : New Boss. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#24 Aug 1999, The New Scum part 6 : New Scum. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

Transmetropolitan 5 : Lonely City

#25 Sept 1999, Here to Go. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#26 Oct 1999, 21 Days in the City. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#27 Nov 1999, Monstering. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#28 Dec 1999, Lonely City part 1. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang & Stuart Moore.

#29 Jan 2000, Lonely City part 2. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang.

#30 Feb 2000, Lonely City part 3. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Cliff Chiang.

Transmetropolitan 6 : Gouge Away

#31 Mar 2000, Nobody Loves Me. Warren Ellis, Kieron Dwyer, Lea Hernandez, Bryan Hitch, Frank Quitely, Eduardo Risso / Darick Robertson / Rodney Ramos,

#32 Apr 2000, The Walk. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Jennifer Lee & Axel Alonso.

#33 May 2000, Dancing in the Here and Now. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Jennifer Lee & Axel Alonso.

#34 July 2000, Gouge Away part 1. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Jennifer Lee & Axel Alonso.

#35 Aug 2000, Gouge Away part 2. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Jennifer Lee & Axel Alonso.

#36 Sept 2000, Gouge Away part 3. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Jennifer Lee & Axel Alonso.

Transmetropolitan 7 : Spider's Thrash

#37 Oct 2000, Back to Basics part 1. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Jennifer Lee & Axel Alonso.

#38 Nov 2000, Back to Basics part 2. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Jennifer Lee & Axel Alonso.

#39 Dec 2000, Back to Basics part 3. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Jennifer Lee & Axel Alonso.

#40 Jan 2001, Business. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Jennifer Lee & Axel Alonso.

#41 Feb 2001, There is a Reason. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Jennifer Lee & Axel Alonso.

#42 Mar 2001, Spider's Thrash. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Jennifer Lee & Axel Alonso.

Transmetropolitan 8 : Dirge

#43 Apr 2001, Dirge part 1. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Tony Bedard.

#44 May 2001, Dirge part 2. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Tony Bedard.

#45 June 2001, Dirge part 3. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Tony Bedard.

#46 Aug 2001, What I Know. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Tammy Beatty & Tony Bedard.

#47 Sept 2001, Wants His Face on the Dollar Bill. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Tammy Beatty & Tony Bedard.

#48 Oct 2001, Running. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Tammy Beatty & Tony Bedard.

Transmetropolitan 9 : The Cure

#49 Nov 2001, Here Comes the Sun. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Steve Buche & Heidi MacDonald.

#50 Dec 2001, Happy Talk. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Steve Buche & Heidi MacDonald.

#51 Jan 2002, Two-Fisted Editor. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Zachary Rau & Heidi MacDonald.

#52 Mar 2002, The Cure part 1. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Zachary Rau & Heidi MacDonald.

#53 Apr 2002, The Cure part 2. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Zachary Rau & Heidi MacDonald.

#54 May 2002, The Cure part 3. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Zachary Rau & Heidi MacDonald.

Transmetropolitan 10 : One More Time

(Ce volume inclut également *Transmetropolitan : I Hate it Here* et *Transmetropolitan : Filth of the City*.)

#55 June 2002, Headlong part 1. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Zachary Rau & Heidi MacDonald.

#56 July 2002, Headlong part 2. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Zachary Rau & Heidi MacDonald.

#57 Aug 2002, Headlong part 3. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Zachary Rau & Heidi MacDonald.

#58 Sept 2002, Straight to Hell. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Zachary Rau.

#59 Oct 2002, The Long Day Closes. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Zachary Rau.

#60 Nov 2002, One More Time. Warren Ellis / Darick Robertson / Rodney Ramos, ed. Zachary Rau.

Lucifer (2000 – 2006)

Personnages :

Lucifer : le diable, qui a rendu les clés des Enfers et tient à présent un piano-bar à Los Angeles. Il possède un laissez-passer vers un autre univers dont il cherche à élucider la signification.

Mazikeen : démon fille de Lilith, chef de guerre des Lilim, servante et amante de Lucifer. Son apparence normale est celle d'une femme au visage à demi putréfié mais lorsque Jill la ressuscite au début du récit, elle lui rend un visage intact.

Elaine : âgée de 12 ans au début du récit, elle est dotée de pouvoirs psychiques et destinée à jouer un rôle important dans l'opposition entre Enfer et paradis. Elle est en fait la fille de l'archange Michael.

Jill Presto : magicienne de cabaret possédée par les Basanos, un jeu de cartes maléfique.

Résumé :

#1-4 Six-Card Spread : Lucifer demande à l'ange Meleos de prédire son avenir à l'aide d'un jeu de tarot magique, les Basanos. Les cartes échappent à son contrôle et prennent possession de Jill Presto. Lucifer arrête les Basanos et reçoit sa prédiction : la jeune Elaine l'aidera dans sa quête. Jayesh, un jeune homosexuel, est assailli par un groupe d'extrémistes. Elaine mène l'enquête sur la mort de son amie Mona. Grâce à ses pouvoirs extralucides, elle découvre que son proviseur l'a tuée car elle était témoin dans une affaire de drogue.

#5-8 House of Windowless Rooms : Lucifer ouvre un portail vers l'au-delà, qui attire toutes sortes de monstres. Il se rend chez Izanami, reine d'une partie des enfers, et déjoue les pièges qui lui sont tendus. Les anges décident de prendre possession de la porte. Mazikeen défend le portail contre les Jin-En-Mok, des démons polymorphes. Jill, menée par les Basanos, se rend sur les lieux et sauve Mazikeen. Lucifer découvre qu'Izanami séquestre l'esprit de rêveurs et menace d'en référer à Dream. Izanami lui rend ses ailes, symboles de son pouvoir (perdues dans *Sandman*) mais y introduit un piège.

#9-13 Children and Monsters : La prêtresse Erishad est condamnée à revivre pour l'éternité le jour de sa fausse couche. Lucifer échange l'esprit de son enfant contre la mort qu'elle convoite. Les anges planifient une attaque. Le vrai père d'Elaine se rend chez elle et lui explique qu'elle a été enlevée quand elle était encore dans le ventre de sa mère. Ils se rendent chez Sandalphon, un ange déchu qui retient Michael prisonnier. Les Anges conquièrent le portail, mais sont décimés par l'enfant d'Erishad. Sandalphon explique qu'il a créé Elaine à partir de la nature angélique de Michael. Lucifer intervient, libère Michael, et l'utilise comme monnaie d'échange pour que les Anges se retirent. Il promet de les affronter de nouveau à Effrul un an plus tard. Enfin, Lucifer tue cette incarnation de Michael, réceptacle du divin, ce qui crée un nouvel univers dont Lucifer est le maître.

#14-16 Triptich : Mazikeen retourne chez les Lilim et ceux-ci se mettent sous ses ordres. Elaine part à la recherche de Mona ; elle est capturée par Lys, démone d'Effrul, mais Duma la sauve. Lucifer construit son univers ; il essaie d'inculquer à Adam et Eve une morale de la jouissance, mais ceux-ci désobéissent.

#17-20 A Dalliance with the Damned : Pour satisfaire son appétit sexuel, Lys, princesse de la cour démoniaque d'Effrul, fait amener des enfers Christopher Rudd, damné pour avoir tué le fils de l'amant de sa femme. Rudd apprend que la souffrance des damnés est employée pour fabriquer une drogue appelée Pain. Rudd empoisonne Lys avec une forme de Pain qui lui fait ressentir la tristesse et la culpabilité des humains. Le conseiller Seviram organise un coup d'état en faveur de Lucifer, mais échoue. Deux adolescents se perdent dans la forteresse de Lucifer. Dieu interdit à Lucifer de continuer sa création.

#21-24 Paradiso : Lucifer ouvre les portes de son univers. Elaine est attaquée par Cestis, une Jin-En-Mok que les Basanos ont ressuscitée ; Gaudium, un chérubin déchu, lui prête main-forte. Les Lilim déclarent la guerre à Lucifer après son refus de leur donner asile. Les Basanos envahissent le nouvel univers ; Jill se rebelle et perd son bras droit. Un piège tendu par Izanami au début de la série frappe Lucifer, qui se consume et chute, carbonisé. Dans le monde de Lucifer, une centaure a une vision et tente, trop tard, de mettre son créateur en garde contre sa chute.

#25-28 Purgatorio : Les Basanos fécondent Jill pour qu'elle porte leur enfant. Lucifer est au seuil de la mort mais Elaine donne sa vie pour le sauver. Les Lilim, dirigés par Mazikeen, attaquent les Basanos pour lui permettre de s'enfuir. Il menace de tuer Jill et son enfant si les Basanos ne disparaissent pas, ce qu'ils font. Lucifer dote les Lilim d'un monde. Michael est banni par Dieu pour avoir envoyé Gaudium au secours de sa fille ; Gaudium et sa sœur Spera cherchent à ressusciter Elaine.

#29-32 Inferno : Le duel entre Lucifer et Amenadiel, le général des Anges, se prépare. Lucifer est blessé dans une ambuscade. Mazikeen se lance à l'assaut du fils d'Izanami, qui retient une partie du pouvoir de Lucifer. Mazikeen est livrée à Scoria, qui prétend être son mari ; elle lui échappe et le tue. Lucifer est infecté par la folie d'un chérubin et ne peut pas combattre. Grâce à un stratagème, il tue Amenadiel avec la complicité de Rudd. Lys prend la succession de son père à la tête d'Effrul.

#33-35 Come to Judgement : Un homme fait offrande de sa tumeur à un démon. Solomon David enquête sur la mort d'Elaine et découvre que Cestis est emprisonnée dans le corps du père d'Elaine. Lucifer fait un pacte avec Loki et reçoit le bateau Naglfar des mains de son frère Bergelmir.

#36-41 Naglfar : Bergelmir, Mazikeen, Jill, Gaudium et Spera conduisent le bateau vers The Mansion of Silence, afin de retrouver Elaine. Bergelmir fabrique une prothèse pour la main manquante de Jill. Lucifer et Michael visitent la salle contenant l'esprit de dieu créée par Scoria. Ils rencontrent Dieu, qui explique que la trahison de Lucifer était prévue et qu'il va mettre fin à la prédestination en quittant son poste. Les passagers du Naglfar atteignent le pavillon des lanternes, où ils affrontent Tsuki-Yomi. Lucifer leur porte secours. Jill choisit de ne pas sauver son enfant. Elaine et Mona doivent choisir si elles souhaitent ressusciter ; elles décident de devenir des esprits gardiens dans le monde de Lucifer.

#42-45 Brothers in Arms : Gyges et Garamas veulent usurper la place de Dieu, et enlèvent Beatrice, ancienne employée du Lux amoureuse de Mazikeen, pour créer à partir de ses souvenirs un double de Lucifer qui le tuera à son contact. Mazikeen sauve Beatrice et, à travers elle, tue les Titans. Les deux femmes passent la nuit ensemble. Durant une réunion, un démon se divertit en possédant un humain.

#46-50 Stitchglass Slide / Wire, Briar, Limber Lock : Lucifer demande à Elaine de se débarrasser de tous les immortels de son royaume. Aidée entre autres par Mazikeen et Mona, elle s'exécute. Thole, un démon capable de tisser les émotions, fait la rencontre de Martin, un petit garçon autiste. Cependant, une femelle prête à se reproduire avec Thole essaie de dévorer Martin. Mazikeen la tue et Thole abandonne son immortalité pour rester avec Martin. La dernière immortelle présente est Lilith, mère de Mazikeen. #50 raconte l'histoire de Lilith et de son amant l'Ange Ibriel, qu'elle aide à construire une Cité d'argent. Mazikeen, encore enfant, tue Ibriel lorsqu'elle apprend qu'il entend trahir sa mère. Lucifer sauve Mazikeen de la vengeance des Anges et la Chute commence.

#51-55 The Wolf Beneath the Tree : Dieu étant parti, sa création se désintègre : seule la puissance de Michael la maintient en place. Michael, Lucifer et Elaine dînent chez Destiny. Fenris, le dieu loup, cherche à atteindre Yggdrasil pour détruire le monde. Jill apprend qu'elle attendait des jumeaux ; elle est donc encore enceinte et le second bébé la tuera à la naissance. Michael, Lucifer et Elaine se rendent aussi à Yggdrasil mais sont blessés et Elaine perd la vue. Fenris fait boire son sang à Lucifer ; celui-ci devient fou et attaque Michael qui transfère son pouvoir à Elaine. Rudd est devenu prédicateur en Enfer et Duma, l'ange du silence, décide de lui confier les clés de l'Enfer.

#56-58 The Crux : Après la mort d'Ibriel, Lilith se rend dans les Soft Places : elle y voit l'avenir et projette de détruire le trône de Dieu. Après la mort de Michael, elle capture Mazikeen et prend le contrôle des Lilim. Elaine absorbe la puissance de Michael et crée un univers.

#59-62 The Breach : Jill perd volontairement tout son argent à la rouette et s'attire la faveur des dieux de Vegas. Elle traverse le désert et rencontre deux Indiens qui l'aident à parler à sa fille, Noema. Mazikeen survit aux blessures infligées par sa mère et s'enfuit. Lilith révèle qu'elle a conçu une armée d'anges alliés aux Lilim. À Hambourg, Jayesh se remet de ses blessures avec l'aide de son conjoint, autrefois parmi ses agresseurs.

#63-69 Morningstar : Lilith détruit la Cité d'Argent et les Anges se replient dans la salle du trône. Jill accouche de Noema. Lucifer rend visite à Rudd, qui veut la chute de Dieu pour sceller la liberté des damnés. Lucifer décide de porter assistance aux anges pour éviter la destruction du monde. Un humain piège Gaudium et devient, très brièvement, seigneur des Enfers. Rudd affronte les deux forces en

présence, bat les Lilim et envahit la Cité. Elaine, encouragée par Lucifer, accepte de s'assoir dans le trône. Rudd, Mazikeen et Lucifer affrontent Fenris ; Noema intervient et blesse Lucifer, mais ce dernier triomphe. Dieu rencontre Lilith et Elaine ; l'une argumente en faveur de la destruction du monde, l'autre de sa préservation. Dieu confie son univers et celui de Lucifer à Elaine, qui les enveloppe dans le sien.

#70-75 Evensong : Martin participe à un concours de contes dans le monde des Centaures. Lucifer aveugle Méléos. Isanami devient le diable, et Mazikeen la porteuse de lumière. Gaudium et Spera chassent les derniers démons des enfers pour Elaine. Toutes les femmes du récit se réunissent pour une dernière soirée avec Elaine. Dieu et Lucifer quittent tous deux le monde.

Liste des publications :

***Lucifer book 1* (#1 à 13 plus « The Sandman Presents »), *Book 2* (#14 à 28 plus one-shot « Lucifer : Nirvana ») *Book 3* (#29 à 45), *Book 4* (#46 à 61), *Book 5* (#62-75).**

Lucifer Book 1 : Devil in the Gateway

(Ce volume contient également la mini-série en trois numéros *Sandman Presents : Lucifer*)

#1 June 2000, A Six Card Spread part 1. Mike Carey / Chris Weston, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#2 July 2000, A Six Card Spread part 2. Mike Carey / Chris Weston / James Hodgkins, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#3 Aug 2000, A Six Card Spread part 3. Mike Carey / Chris Weston / James Hodgkins, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#4 Sept 2000, Born with the Dead. Mike Carey / Warren Pleece / Dean Ormston, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

Lucifer 2 : Children and Monsters

#5 Oct 2000, The House of Windowless Rooms part 1. Mike Carey / Peter Gross, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#6 Nov 2000, The House of Windowless Rooms part 2. Mike Carey / Peter Gross, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#7 Dec 2000, The House of Windowless Rooms part 3. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#8 Jan 2001, The House of Windowless Rooms part 4. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#9 Feb 2001, Children and Monsters prelude. Mike Carey / Dean Ormston, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#10 Mar 2001, Children and Monsters part 1. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#11 Apr 2001, Children and Monsters part 2. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#12 May 2001, Children and Monsters part 3. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#13 June 2001, Children and Monsters part 4. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

Lucifer 3 : A Dalliance With the Damned

#14 July 2001, Triptich part 1 : The Seeds of Time. Mike Carey / Dean Ormston, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#15 Aug 2001, Triptich part 2 : The Two-Edged Sword. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#16 Sept 2001, Triptich part 3 : The Ancestral Deed. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#17 Oct 2001, A Dalliance with the Damned part 1. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#18 Nov 2001, A Dalliance with the Damned part 2. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Will Dennis & Shelly Bond.

#19 Dec 2001, A Dalliance with the Damned part 3. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#20 Jan 2002, The Thunder Sermon. Mike Carey / Dean Ormston, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

Lucifer 4 : The Divine Comedy

#21 Feb 2002, Paradiso part 1. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#22 Mar 2002, Paradiso part 2. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#23 Apr 2002, Paradiso part 3. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#24 May 2002, The Writing on the Wall. Mike Carey / Dean Ormston, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#25 June 2002, Purgatorio part 1. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#26 July 2002, Purgatorio part 2. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#27 Aug 2002, Purgatorio part 3. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#28 Sept 2002, Breaking and Entering. Mike Carey / Dean Ormston, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

Lucifer 5 : Inferno

#29 Oct 2002, Inferno part 1. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#30 Nov 2002, Inferno part 2. Mike Carey / Peter Gross / Craig Hamilton, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#31 Dec 2002, Inferno part 3. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#32 Jan 2003, Inferno part 4. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#33 Feb 2003, Bearing Gifts. Mike Carey / Dean Ormston, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#34 Mar 2003, Come to Judgement part 1. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#35 Apr 2003, Come to Judgement part 2. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

Lucifer 6 : Mansions of the Silence

#36 May 2003, Naglfar part 1 : The Muster. Mike Carey / Peter Gross & Dean Ormston / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#37 June 2003, Naglfar part 2 : The Voyage Out. Mike Carey / Peter Gross & Dean Ormston / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#38 July 2003, Naglfar part 3 : The Wrack. Mike Carey / Peter Gross & Dean Ormston / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#39 Aug 2003, Naglfar part 4 : The Deep. Mike Carey / Peter Gross & Dean Ormston / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#40 Sept 2003, Naglfar part 5 : Full Fathom Five. Mike Carey / Peter Gross & Dean Ormston / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#41 Oct 2003, Sisters of Mercy. Mike Carey / David Hahn, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

Lucifer 7 : Exodus

#42 Nov 2003, Brothers in Arms part 1. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#43 Dec 2003, Brothers in Arms part 2. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#44 Jan 2004, Brothers in Arms part 3. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#45 Feb 2004, Neutral Ground. Mike Carey / Ted Naifeh, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#46 Mar 2004, Stitchglass Slide part 1 : The Weaving. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#47 Apr 2004, Wire, Briar, Limber Lock part 1 : The Winnowing. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#48 May 2004, Stitchglass Slide part 2 : The War. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#49 June 2004, Wire, Briar, Limber Lock part 2 : The Widow. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

Lucifer 8 : The Wolf Beneath the Tree

#50 July 2004, Lilith. Mike Carey / P. Craig Russell, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#51 Aug 2004, The Wolf Beneath the Tree part 1. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner & Shelly Bond.

#52 Sept 2004, The Wolf Beneath the Tree part 2. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner.

#53 Oct 2004, The Wolf Beneath the Tree part 3. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner.

#54 Nov 2004, The Wolf Beneath the Tree part 4. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner.

Lucifer 9 : Crux

#55 Dec 2004, The Eigth Sin. Mike Carey / Mark Hempel, ed. Mariah Huehner.

#56 Jan 2005, Crux part 1. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner.

#57 Feb 2005, Crux part 2. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner.

#58 Mar 2005, The Yahweh Dance. Mike Carey / Ronald Wimberly, ed. Mariah Huehner.

#59 Apr 2005, The Breach part 1. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner.

#60 May 2005, The Breach part 2. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner.

#61 June 2005, The Breach part 3. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner.

Lucifer 10 : Morningstar

#62 July 2005, The Wheels of God. Mike Carey / Colleen Doran, ed. Mariah Huehner.

#63 Aug 2005, Morningstar part 1. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner.

#64 Sept 2005, Morningstar part 2. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner.

#65 Oct 2005, Morningstar part 3. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner.

#66 Nov 2005, The Beast Can't Take Your Call Right Now. Mike Carey / Mike Kaluta, ed. Mariah Huehner.

#67 Dec 2005, Morningstar part 4. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner.

#68 Jan 2006, Morningstar part 5. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Mariah Huehner.

#69 Feb 2006, Morningstar part 6. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Shelly Bond & Angela Rufino.

Lucifer 11 : Evensong

(Ce volume inclut également *Lucifer : Nirvana*)

#70 Mar 2006, Fireside Tales. Mike Carey / Zander Cannon / BigTime Attic, ed. Shelly Bond & Angela Rufino.

#71 Apr 2006, Evensong part 1. Mike Carey / Peter Gross / Aaron Alexovich, ed. Shelly Bond & Angela Rufino.

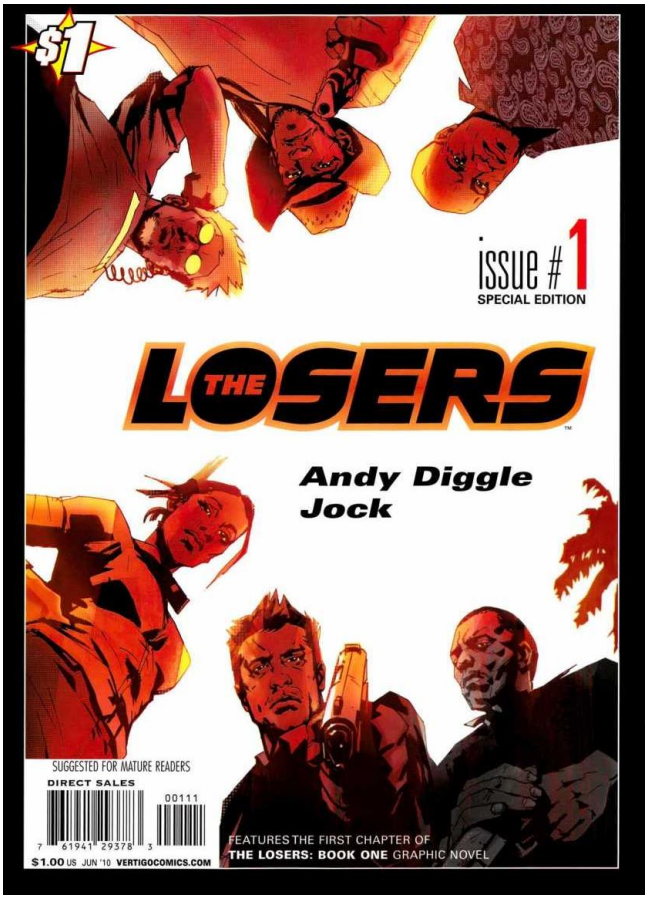
#72 May 2006, Evensong part 2. Mike Carey / Peter Gross / Aaron Alexovich, ed. Shelly Bond & Angela Rufino.

#73 June 2006, The Gaudium Option. Mike Carey / Dean Ormston, ed. Shelly Bond & Angela Rufino.

#74 July 2006, Eve. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Shelly Bond & Angela Rufino.

#75 Sept 2006, All We Need of Hell. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Shelly Bond & Angela Rufino.

The Losers (2003 – 2006)



Personnages :

Franklin Clay : leader du groupe des Losers, collectivement portés disparus suite à un coup monté de la CIA commandité par Max.

Carlos Alvarez (Cougar) : Membre des Losers, tireur d'élite traumatisé par son passé.

Jake Jensen : membre des Losers, spécialiste des nouvelles technologies.

Lynwood Porteous (Pooch) : père de famille dévoué, membre des Losers, spécialiste véhicules.

Aisha Al-Fadhil : Alliée des Losers pour tuer Max et venger son père, dont Max a causé la mort.

William Roque : membre des Losers qui les trahit à plusieurs reprises.

Max : Antagoniste mystérieux et apparemment doué d'ubiquité. Recherché par les Losers.

Résumé :

#1-6 Goliath : Les Losers décident de s'en prendre à Goliath, une firme pétrolière soupçonnée de blanchir les profits du trafic de drogue de la CIA. Ils piratent les comptes de Goliath et s'infiltrent sur un bateau. Ils découvrent que Roque les a vendus et qu'il est à la solde de Max qui a lui-même prévu de voler l'argent de la CIA entreposé sur le bateau. Ils s'échappent avec le disque dur de Goliath et parviennent à détruire l'argent détourné par Max.

#7-8 Down Time : Les Losers vaquent à leurs occupations chacun de leur côté. Clay obtient des informations sur Max de la part de son ancien général, Coleman.

#9-12 Island Life : Les données volées de Goliath ne prouvent pas le lien direct avec la CIA, mais envoient The Losers sur les traces de Max dans une ile des Caraïbes. Siegler, agent loyal de la CIA, est lancé sur les traces de Max par son supérieur Sanderson. L'île s'avère volcanique. Une équipe de mercenaires y fouille les décombres d'une villa. Le volcan entre en éruption. The Losers volent l'hélicoptère des mercenaires et s'échappent avec le contenu des décombres, à savoir une étude géologique du golfe persique qui prévoit un événement tectonique de grande ampleur.

#13-14 Sheikdown : Siegler est muté au Qatar ; Les Losers se rendent au Qatar pour rencontrer le Sheik Ibn-Al-Walid pour se renseigner sur la base pétrolière que Max y a acquise. Le Sheik propose d'échanger des informationcontre une intervention de leur part dans la lutte qui oppose la CIA à des terroristes. Siegler est attaqué et les Losers viennent à la rescousse. Siegler comprend que les Losers ne sont pas responsables de la disparition des fonds de Goliath. En récompense du sauvetage, les Losers examinent la plateforme de Max. Ils comprennent que Max est lié à la banque Caiman Credit Internationale.

#15 Blowkback : Aisha organise la libération de son camarade Fahd torturé par la milice de Max.

#16-19 The Pass : Flash back sur l'opération durant laquelle les Losers ont été laissés pour morts. Ils sont envoyés par Max tuer Fadhil, un terroriste. Il s'avère que Fadhil est en fait un trafiquant auprès duquel la CIA acquiert de la drogue. Les Losers tuent Fadhil, mais désobéissent aux ordres et exfiltrent une trentaine d'enfants qu'ils sauvent de l'esclavage. Cependant, lors de l'exfiltration, les enfants qui ont pris leur place dans l'hélicoptère d'évacuation sont abattus par Max qui pensait tuer The Losers. Aisha révèle qu'elle est la fille de Fadhil.

#20-22 London Calling : Sanderson est tué. Stiegler, qui prend la suite de l'enquête, se rapproche de Clay pour unir leurs efforts. Un envoyé de Max est attendu pour une transaction bancaire importante : l'équipe profite de l'événement pour lui confier une mallette géolocalisable.

#21-24 Anti-Heist : Max est localisé dans les Açores. Les Losers s'infiltrent dans le bateau qui s'y rend, et déclenchent une attaque afin de sauver les pilotes d'un hélicoptère. Roque est sur le bateau. Ils découvrent que Max projette d'intercepter 50 ogives nucléaires. Jensen est laissé pour mort et les autres s'échappent en hélicoptère et atterrissent sur le navire de transport nucléaire, qui prend l'eau suite à une torpille. Jensen coule le bateau de Roque.

#25 -28 Unamerica : Max a repêché les têtes nucléaires qu'il cache à Pripyat, en Ukraine. Profitant d'un tremblement de terre prévu par ses services, Max déclare la terre nouvellement émergée « New Jerusalem » et crée son propre État souverain. Pooch est capturé à Pripyat et torturé par Roque, mais parvient à communiquer des informations à Jensen par robot interposé. L'équipe libère Pooch, mais leur hélicoptère est abattu.

#29-32 Endgame : Max prétend agir pour le bien des États-Unis. Il exerce un chantage sur le président des États-Unis pour le forcer à intervenir en Arabie Saoudite pour y établir un régime favorable à l'occident. Le sheik Al Walid propose aux Losers d'atteindre Max via un pipeline secret. Ils infiltrent la base et Clay se sacrifie, emportant Max avec lui. Mais un autre Max apparaît. Le Cheik explique que Max est une identité collective dont le but est de promouvoir les intérêts américains, et que l'itération actuelle est en fait deux jumeaux. Cougar est blessé dans l'affrontement. Pooch rejoint les troupes juste à temps pour sauver Jensen. Aisha s'apprête à affronter seule une centaine d'hommes armés. La scène finale montre Jensen et Pooch refusant un nouveau travail proposé par Stiegler.

Liste des publications :

The Losers vol.1 (#1-12) et The Losers vol. 2 (#13-32)

The Losers 1 : Ante Up

#1 Aug 2003, Dead Man's Hand. Andy Diggle / Jock, ed Zachary Rau & Will Dennis.

#2 Sep 2003, Goliath part 1. Andy Diggle / Jock, ed Zachary Rau & Will Dennis.

#3 Oct 2003, Goliath part 2. Andy Diggle / Jock, ed Zachary Rau & Will Dennis.

#4 Nov 2003, Goliath part 3. Andy Diggle / Jock, ed Zachary Rau & Will Dennis.

#5 Dec 2003, Goliath part 4. Andy Diggle / Jock, ed Zachary Rau & Will Dennis.

#6 Jan 2004, Goliath part 5. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

The Losers 2 : Double Down

#7 Feb 2004, Downtime part 1. Andy Diggle / Shawn Martinbrough, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#8 Mar 2004, Downtime part 2. Andy Diggle / Shawn Martinbrough, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#9 Apr 2004, Island Life part 1. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#10 May 2004, Island Life part 2. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#11 June 2004, Island Life part 3. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#12 July 2004, Island Life part 4. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

The Losers 3 : Trifecta

#13 Aug 2004, Sheikdown part 1. Andy Diggle / Jock / Nick Dragotta, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#14 Sept 2004, Sheikdown part 2. Andy Diggle / Jock / Nick Dragotta, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#15 Oct 2004, Blowback. Andy Diggle / Alé Garza, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#16 Nov 2004, The Pass part 1. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#17 Dec 2004, The Pass part 2. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#18 Jan 2005, The Pass part 3. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#19 Feb 2005, The Pass part 4. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

The Losers 4 : Close Quarters

#20 Mar 2005, London Calling part 1. Andy Diggle / Ben Oliver, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#21 Apr 2005, London Calling part 2. Andy Diggle / Ben Oliver, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#22 May 2005, London Calling part 3. Andy Diggle / Ben Oliver, ed Pornsak Pichetshote & Will Dennis.

#23 June 2005, Anti-Heist part 1. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote.

#24 July 2005, Anti-Heist part 2. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote.

#25 Aug 2005, Anti-Heist part 3. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote.

The Losers 5 : Endgame

#26 Sep 2005, Unamerica part 1. Andy Diggle / Colin Wilson, ed Pornsak Pichetshote.

#27 Oct 2005, Unamerica part 2. Andy Diggle / Colin Wilson, ed Pornsak Pichetshote.

#28 Nov 2005, Unamerica part 3. Andy Diggle / Colin Wilson, ed Pornsak Pichetshote.

#29 Dec 2005, Endgame part 1. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote.

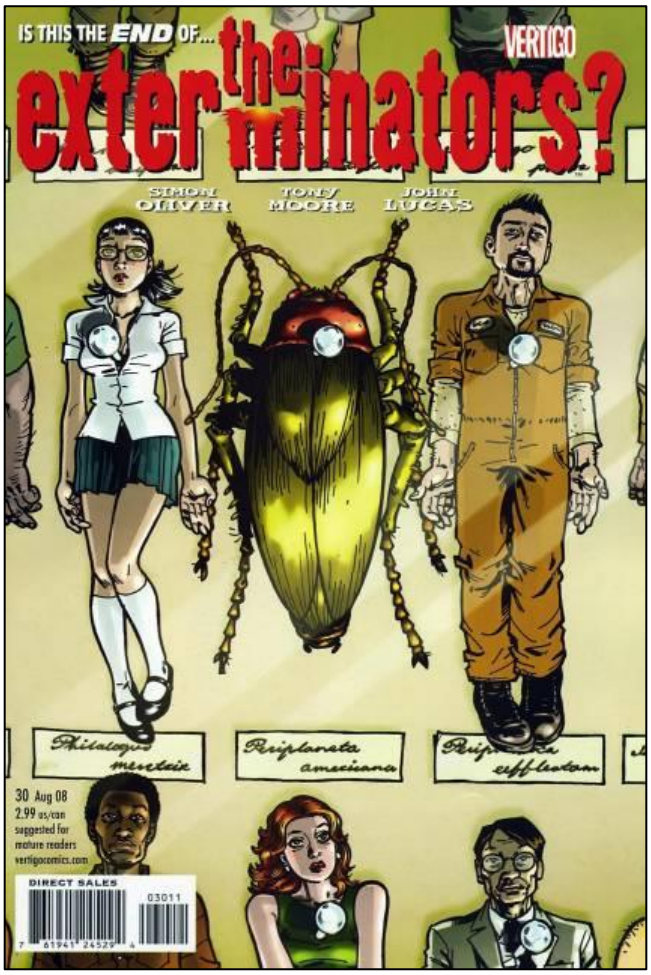
#30 Jan 2006, Endgame part 2. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote.

#31 Feb 2006, Endgame part 3. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote.

#32 Mar 2006, Endgame part 4. Andy Diggle / Jock, ed Pornsak Pichetshote.

The Exterminators

(2006 – 2008)



Personnages :

Henry James : repris de justice devenu exterminateur pour Bug Bee Gone.

Laura Philips (orth. Phillips dans #26) : employée de la firme Ocran, première petite amie de Henry.

Page : étudiante en égyptologie, strip-teaseuse littéraire, seconde petite amie de Henry.

Gloria Perez : mère célibataire immigrée, devient comptable puis employée de Bug Bee Gone.

Stretch : employé de Bug Bee Gone.

A. J. : employé de Bug Bee Gone, puis réincarnation du roi égyptien Atan. Antagoniste.

Nils : patron de Bug Bee Gone, beau-père de Henry.

Saloth Sar : biologiste, ancien Khmer Rouge, chercheur pour Bug Bee Gone.

Résumé :

#1-5 Bug Brothers : Saloh découvre qu'un groupe de cafards mutants grossissent au contact de l'insecticide Draxx. Henry et A. J. accomplissent leurs premières missions. Henry décide d'aider Gloria Perez qui fait face à une invasion de rats chez elle. On comprend que Draxx agit comme une drogue sur les humains ; A. J. meurt d'overdose et Henry découvre dans ses affaires une boîte. Après la mort d'A. J., Henry fait équipe avec Stretch. Laura obtient une promotion car elle couche avec sa patronne. Henry découvre une clé ornée d'un scarabée. L'infestation de cafards chez les Perez empire, et Henry leur offre le gîte, avant d'intervenir avec Bugs Bee Gone.

#6-10 Insurgency : A. J. revient d'entre les morts. Henry et Stetch sont appelés pour intervenir au Libarius Fantasius, un club de strip-tease. Henry y rencontre Page, qui le présente à sa professeur d'égyptologie. Henry et Laura rompent. Kevin se révèle être un lutteur spécialisé dans le combat contre les insectes. Page, Henry et Laura se rendent chez leurs parents. On apprend que le père de Nils a fondé Bug Bee Gone en collaboration avec un occultiste, Crawley, lequel a provoqué l'arrivée du scarabée mutant. Les exterminateurs découvrent que les cafards voyagent dans la ville à travers les égouts. Page et

sa professeur comprennent que les reliques égyptiennes datent de l'époque du roi Atan, qui vénérait un dieu cafard nommé Kepheron. Atan est réincarné dans le corps d'A. J..

#11-12 Brother # 38 : Saloh a un rendez-vous galant et ment à propos de ses origines. Ils'avère être un ancien cadre des Khmer Rouge. Il est reconnu dans la rue par un ancien camarade, et on découvre que Saloh était médecin dans la milice et qu'il utilisait les corps des prisonniers pour ses expériences.

#13-16 Lies of Our Fathers : Kevin a été assassiné par A. J., et c'est Gloria Perez qui le remplace. L'infestation de nuisibles s'étend à toute la ville. Henry retrouve un ancien compagnon de cellule, le suprémaciste blanc nommé Crone, lequel rencontre ensuite Laura sur son lieu de travail. Crone recherche l'aide de Henry pour mettre en place un réseau de drogue ; il compte distribuer du Draxx. Laura met en garde Henry. Crone viole Laura avec la complicité de sa supérieure. Durant une intervention, Henry et GLoria Perez interviennent dans la maison de Crawley et découvrent une reproduction de la clé au scararbée. Lors d'une excursion, Laura tue sa supérieure et prend sa place à Ocran. Le fils de Nils sort de prison.

#17-18 Showdown Scatshot : une invasion de Mayan Hissers, cafards de taille inhabituelle, se prépare. Stretch et Saloth vont à une convention d'exterminateurs. Stretch règles ses comptes avec d'anciens collègues. Saloth obtient des informations sur Draxx de la part d'un collègue.

#19-23 Crossfire and Collateral : Henry et Page font examiner le manoir de Crawley. Afin de garantir la confidentialité de ses affaires à Ocran, Laura recrute de la main-d'œuvre des îles. Ceux-ci se révèlent être des adorateurs de Kepheron, qui retrouvent A. J. et se mettent à ses ordres. Les exterminateurs s'attaquent à l'invasion de Mayan hissers. La jeune Koko, après avoir vu son frère mourir d'overdose, jure de détruire le dealers de drogue de son quartier. Cependant, son règlement de comptes est interrompu par une invasion de Hissers. Les exterminateurs et les dealers s'allient contre les cafards. Rejoints par Page et Nils, le groupe met en déroute A. J.

#24-27 : Henry et Stretch font face à une invasion de papillons sur un bateau de croisière, qu'ils finissent par couler. Dans l'au-delà égyptien, A. J. rencontre Tutankhmon avant d'être éjecté de son corps par l'âme d'Atan.

#28-30 Bug Brothers Forever : les sbires d'Atan construisent une forteresse avec les moyens d'Ocran, à l'insu de Laura. Cette dernière découvre qu'elle est sous écoute et se rend sur les lieux, où elle est capturée par A. J. Le fils de Gloria Perez est devenu un adolescent crypto-révolutionnaire. Les clés nécessaires pour ouvrir la boîte et invoquer Kephron sont volées par Atan – il lui manque celle de Henry. Les hissers attaquent, leur pouvoir augmenté par une éclipse. Ms Perez et Koko se déguisent en prostituées pour tromper le LAPD. Le reste du groupe vole un hélicoptère. Stretch et Henry sont captués, Saloth les trahit, mais Page intervient. Henry arrache la trachée d'A.J. Saloth se sacrifie pour déclencher une explosion et tuer tous les cafards.

Liste des publications :

The Exterminators 1 : Bug Brothers

#1 Mar 2006, Bug Brothers part 1. Simon Oliver / Tony Moore, ed. Jonathan Vankin.

#2 Apr 2006 Bug Brothers part 2. Simon Oliver / Tony Moore, ed. Jonathan Vankin.

#3 May 2006, Bug Brothers part 3. Simon Oliver / Tony Moore, ed. Jonathan Vankin.

#4 June 2006, Bug Brothers part 4. Simon Oliver / Tony Moore, ed. Jonathan Vankin.

#5 July 2006, Bug Brothers part 5. Simon Oliver / Tony Moore, ed. Jonathan Vankin.

The Exterminators 2 : Insurgency

#6 Aug 2006, Insurgency part 1. Simon Oliver / Tony Moore / Ande Parks , ed. Jonathan Vankin.

#7 Sept 2006, Insurgency part 2. Simon Oliver / Tony Moore / Ande Parks & Sean Parsons, ed. Jonathan Vankin.

#8 Oct 2006, Interlude. Simon Oliver / Chris Samnee, ed. Jonathan Vankin.

#9 Nov 2006, Insurgency part 3. Simon Oliver / Tony Moore / Ande Parks & Sean Parsons / ed. Jonathan Vankin.

#10 Dec 2006, Insurgency part 4. Simon Oliver / Tony Moore / Ande Parks, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

The Exterminators 3 : Lies of Our Fathers

#11 Jan 2007, Brother#38 part 1. Simon Oliver / Mike Hawthorne, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#12 Feb 2007, Brother#38 part 2. Simon Oliver / Mike Hawthorne, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#13 Mar 2007, Lies of Our Fathers part 1. Simon Oliver / Tony Moore / Ande Parks, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#14 Apr 2007, Lies of Our Fathers part 2. Simon Oliver / Tony Moore / John Lucas & Dan Green, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#15 May 2007, Lies of Our Fathers part 3. Simon Oliver / John Lucas, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#16 June 2007, Lies of Our Fathers part 4. Simon Oliver / John Lucas, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

The Exterminators 4 Crossfire and Collateral

#17 July 2007, Showdown Scatshot. Simon Oliver / Ty Templeton, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#18 Aug 2007, Showdown Scatshot conclusion. Simon Oliver / Ty Templeton, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#19 Sept 2007, Crossfire and Collateral part 1. Simon Oliver / Darick Robertson / John Lucas, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#20 Oct 2007, Crossfire and Collateral part 2. Simon Oliver / Darick Robertson / John Lucas, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#21 Nov 2007, Crossfire and Collateral part 3. Simon Oliver / Darick Robertson / John Lucas, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#22 Dec 2007, Crossfire and Collateral part 4. Simon Oliver / Darick Robertson / John Lucas, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#23 Jan 2008, Crossfire and Collateral part 5. Simon Oliver / Darick Robertson / John Lucas, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

The Exterminators 5 : Bug Brothers Forever

#24 Feb 2008, Buffet of Darkness. Simon Oliver / Tony Moore / John Lucas, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#25 Mar 2008, All Rednecks Go To Heaven. Simon Oliver / Tony Moore / John Lucas, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#26 Apr 2008, Laura Goes Down. Simon Oliver / Tony Moore / Ty Templeton, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#27 May 2008, Raising Ché. Simon Oliver / John Lucas, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#28 June 2008, Bug Brothers Forever part 1. Simon Oliver / Tony Moore / John Lucas, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#29 July 2008, Bug Brothers Forever part 2. Simon Oliver / Tony Moore / John Lucas, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

#30 Aug 2008, Bug Brothers Forever part 3. Simon Oliver / Tony Moore / John Lucas, ed. Mark Doyle & Jonathan Vankin.

The Unwritten

(2009-2013)

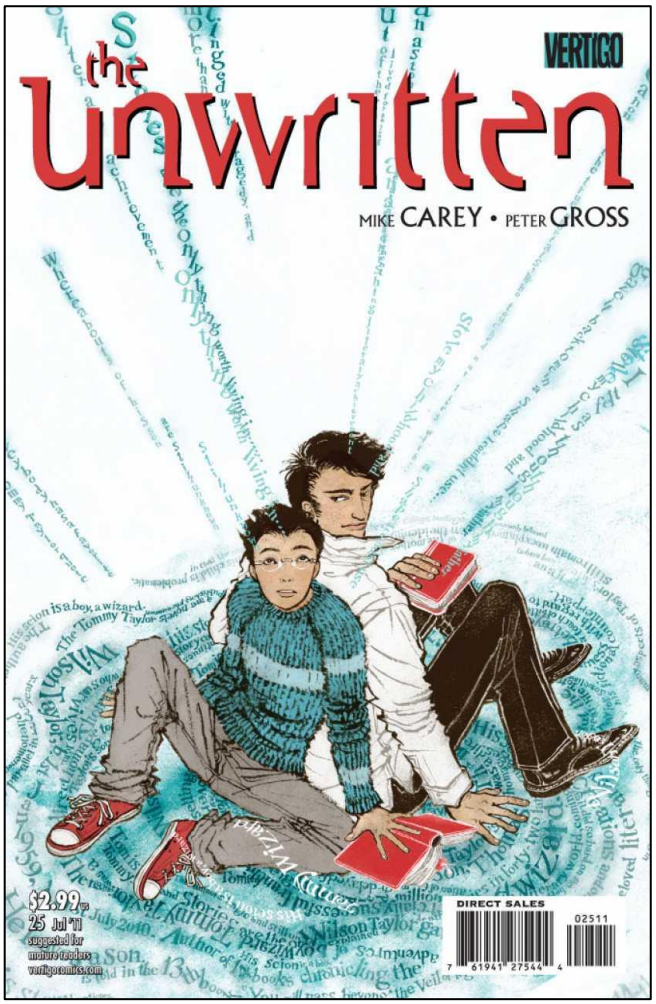
Personnages :

Tom Taylor : fils de l'auteur à succès Wilson Taylor, il peut voyager dans la fiction.

Tommy : alter ego de Tom ; héros, avec ses amis Peter et Sue, de la série de romans pour adolescents *Tommy Taylor* où il affronte le Comte Ambrosio.

Lizzie Hexam : jeune femme élevée par Wilson pour prêter main-forte à Tom. **Richard Savoy :** journaliste enquêtant sur les prisons, il s'allie avec Tom et Lizzie et devient un vampire suite à une morsure.

Pullman : homme de main de la conjuration qui cherche à contrôler la fiction afin de modeler le réel. Il possède la capacité de dissoudre les personnes et les objets en les fictionnalisant.



Résumé :

#1-5 The Bogus Identity : À une convention, Lizzie révèle que les papiers d'identité de Tom sont faux. Le public l'accuse d'être un imposteur. Un personnage ressemblant au Comte Ambrosio, antagoniste dans les aventures de Tommy Taylor, kidnappe Tom. Suite à une mise en scène de Lizzie, le public pense que Tom possède des pouvoirs surnaturels. Le manuscrit d'une nouvelle aventure de Tommy apparaît. Tom se rend à la Villa Diodati, qui héberge un groupe d'écrivains d'horreur, et y retrouve les affaires de son père. Pullman tue les écrivains et Tom est arrêté pour leur meurtre. On apprend comment Rudyard Kipling a autrefois affronté la conjuration.

#6-12 Inside Man : Tom est incarcéré. Il rencontre Richie, journaliste employé par la mère de Tom qui écrit un article sur la vie en prison. Lizzie les rejoint. Le directeur de la prison, Chadron, a deux enfants passionnés par Tommy. Les envoyés de la conjuration attaquent et Tommy utilise la carte et la poignée de porte trouvées dans le bureau de son père pour s'échapper. Les enfants de Chadron sont tués dans une explosion. Chadron se transforme en Comte Ambrosio. Les héros sont transportés dans *Jud Süss*, histoire « torturée » par son adaptation antisémite. Tom guérit l'histoire et ramène le groupe à Londres. Pauly Bruckner est un homme transformé en lapin prisonnier de l'univers féérique de Willowbank Tales.

#13-18 Dead Man's Knock : La conjuration écrit une fausse suite de *Tommy Taylor*, qui est sur le point de sortir. Richie, mordu par Ambrosio, devient un vampire. Lizzie reçoit l'ordre de Wilson de fuir et elle se rend dans *Our Mutual Friend* de Dickens. Tom et Richie suivent une piste littéraire dans Londres ; ils sont attaqués par Ambrosio mais Wilson intervient en personne et explique à Tom qu'il est l'instrument d'une guerre entre lui et la conjuration. Wilson est tué par Pullman. L'éditeur de Tommy annonce que le livre est une imposture, et révèle à la place le volume écrit par Wilson. Tom attaque Pullman avec un sortilège. Lizzie rejoint le vrai monde où elle a un accident. Durant son coma on apprend qu'elle est une orpheline recueillie et élevée par Wilson pour épauler Tom. Tom et Richie la réveillent et la sortent de l'hôpital. Tom prend de la drogue et son alter ego lui révèle qu'il doit chercher la source des récits.

#19-24 Leviathan : Les héros partent à la recherche de Leviathan sur les traces de Melville. Pullman rend visite à Frau Rausch, magicienne marionettiste, et fait un pacte avec elle. Lizzie couche avec Tom. Ce dernier commence à lire Moby Dick et entre à l'intérieur du récit. Rausch retrouve Lizzie et Richie et tente de leur extorquer des informations. En plongeant dans l'océan, Tom rejoint l'histoire de Sindbad ; il rencontre ensuite le Baron de Münchhausen et d'autres personnages avalés par une baleine. Tom comprend qu'il tire son pouvoir de la suspension d'incrédulité du lecteur. Paulie Brucknel est projeté dans un monde où des personnages de fiction montent un escalier sans fin.

#25-30 On To Genesis : Tom, Lizzie et Richie volent les carnets personnels de Wilson lors d'une vente aux enchères ; il y découvrent que Wilson travaillait pour la conjuration dans les années quarante. À l'époque, Wilson enquête sur la valeur des récits populaires pour contrôler le monde – il rencontre Miriam, une dessinatrice de bande dessinée qui crée le personnage du Tinker. Il tombe amoureux d'elle mais est sommé de la tuer, de peur qu'elle ne crée un nouveau messie pour les foules. Wilson l'épargne mais elle est mise en prison où elle donne naissance à leur enfant, qui a les pouvoirs du Tinker. Tom retrouve l'enfant, maintenant âgé ; celui-ci décide de se rentre en Enfer sauver la femme qu'il aime.

#31-35 Tommy Taylor and the War of Words : La conjuration a tué tous les proches de Tom. Il se venge des coupables mais sa magie s'épuise et il se retrouve seul au milieu d'un désert de glace. Grâce à la ferveur des fans de Tommy, il se remet de ses blessures et se rend au cœur de la Conjuration ; ceux-ci atténuent son pouvoir en lisant des récits alternatifs de la vie de Tom, mais Lizzie et Richie font diversion. Tom affronte Pullman, qui se révèle être le Cain biblique. Ils invoquent Leviathan et Pullman le blesse en blessant Tommy. Lizzie est dématérialisée et transformée en fiction par Pullman.

#31.5-35.5 Retracent les efforts de la conjuration pour contrôler la fiction au fil des siècles. Pullman existait déjà à l'époque de Gilgamesh, qui lui coupe la main droite et sauve Leviathan. Rauch tire son pouvoir d'un traumatisme sexuel survenu dans son enfance. La première rencontre de Wilson avec Leviathan a lieu en 1985, lorsqu'il est un jeune soldat sur un champ de bataille. Daniel Armitage est employé comme lecteur par la conjuration et s'échappe après la destruction de la salle de lecture.

#36-41 The Wound : The Tinker rencontre Paulie Bruckner alors qu'une tempête causée par la blessure de Leviathan ravage la fiction. Sandra, policière australienne, enquête sur le culte frauduleux « Church of Tommy ». Richie apprend de Rauch que Leviathan permet à l'humanité d'assimiler la fiction, et que sa mort signerait la fin de la vie humaine. Daniel rencontre Sandra et l'aide à se renseigner sur le prêtre

du Culte, lequel utilise la main de Pullman pour fictionnaliser ses adeptes. Il tente de fictionnaliser Sandra mais échoue. Tom explique à ses fans que la magie vient de la fiction elle-même. Flash-back : après la blessure de Tom, Richie le ramène à Diodati, hantée par tous les personnages morts dans le récit. Rauch explique que pour sauver Lizzie et Tom, il faut soigner Leviathan.

#42-49 Orpheus in the Underworld : Lors de sa brève fictionnalisation, Sandra rencontre Lizzie. Tom part à sa recherche dans la fiction ; affronte les descendants de Paulie et tombe dans le lac du pays des morts. Il y rencontre les enfants de Chadron puis Hadès, qui a été remplacé par Paulie Bruckner. Sandra enquête sur des zombies apparus après qu'un enfant a écrit sur eux. Rausch révèle que d'autres récits tentent de prendre la place de Leviathan et elle récupère celui qui possède l'enfant. Tom trouve son père emprisonné en enfer. Lizzie, déguisée en serviteur d'Hadès, sauve Tom. Tom et Pullman confrontent leur vision du monde : Pullman veut détruire la fiction pour libérer les hommes de leurs illusions, leurs contes de fées. Ils s'échappent en rejouant la remontée d'Orphée des enfers avec Tom à la place d'Eurydice.

#50-54 Unwritten Fables : Les personnages de *Fables* (autre série Vertigo) invoquent Tom pour leur prêter main-forte dans leur combat contre Mister Dark, le conquérant des mondes fictionnels. Déçus par Tom, ils invoquent Sue et Peter ; Tom devient Tommy. Mister Dark tend un piège aux Fables en envoyant des doubles de Boy Blue et Lizzie ; il tente d'utiliser la blessure de Tom pour rejoindre Leviathan. Tom est sauvé par Bigby, précédemment libéré des geôles de Mister Dark. Tom joue de la trompette magique, ce qui, comme dans *Tommy Taylor*, a pour conséquence de détruire le monde dans lequel ils se trouvent.

Liste des publications :

The Unwritten 1 : Tommy Taylor and the Bogus Identity

#1 July 2009, Tommy Taylor and the Bogus Identity part 1. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#2 Aug 2009, Tommy Taylor and the Bogus Identity part 2. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#3 Sept 2009, Tommy Taylor and the Bogus Identity part 3. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#4 Oct 2009, Tommy Taylor and the Bogus Identity, conclusion. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#5 Nov 2009, How the Whale Became. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

The Unwritten 2 : Inside Man

#6 Dec 2009, Inside Man part 1. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#7 Jan 2010, Inside Man part 2 : The Song of Roland. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#8 Feb 2010, Inside Man part 3 : Interlude. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#9 Mar 2010, Inside Man, conclusion. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#10 Apr 2010, The Liar. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#11 May 2010, The Canker. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#12 June 2010, Eliza Mae Hertford's Willowbank Tales. Mike Carey / Peter Gross,Kurt Huggins, Zelda Devon, ed. Pornsak Pichetshote.

The Unwritten 3 : Dead Man's Knock

#13 July 2010, Monsters. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#14 Aug 2010, Atrocities. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#15 Sept 2010, Bloodletting. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#16 Oct 2010, Conversations. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#17 Nov 2010, The Many Lives of Lizzie Hexam. Mike Carey / Peter Gross / Ryan Kelly, ed. Pornsak Pichetshote.

#18 Dec 2010, Mix. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

The Unwritten 4 : Leviathan

#19 Jan 2011, Leviathan part 1. Mike Carey / Peter Gross, Vince Locke, ed. Pornsak Pichetshote.

#20 Feb 2011, Leviathan part 2. Mike Carey / Peter Gross, Vince Locke, ed. Pornsak Pichetshote.

#21 Mar 2011, Leviathan part 3. Mike Carey / Peter Gross, Vince Locke, ed. Pornsak Pichetshote.

#22 Apr 2011, Leviathan part 4. Mike Carey / Peter Gross, Vince Locke, ed. Pornsak Pichetshote.

#23 May 2011, Leviathan part 5. Mike Carey / Peter Gross, Vince Locke, ed. Pornsak Pichetshote.

#24 June 2011, Stairway to Heaven. Mike Carey / Peter Gross / Al Davidson, ed. Pornsak Pichetshote.

The Unwritten 5 : On to Genesis

#25 July 2011, Citizen Taylor part 1. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#26 Aug 2011, Citizen Taylor part 2. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#27 Sept 2011, On to Genesis part 1. Mike Carey / Peter Gross / Vince Locke, ed. Pornsak Pichetshote.

#28 Oct 2011, On to Genesis part 2. Mike Carey / Peter Gross / Vince Locke, ed. Pornsak Pichetshote.

#29 Nov 2011, On to Genesis part 3. Mike Carey / Peter Gross / Vince Locke, ed. Pornsak Pichetshote.

#30 Dec 2011, On to Genesis, conclusion. Mike Carey / Peter Gross / Vince Locke, ed. Pornsak Pichetshote.

The Unwritten 6 : Tommy Taylor and the War of Words

Entre janvier et mai 2012, les numéros de The Unwritten sont dédoublés : il en paraît deux par mois.

#31 Jan 2012, Tommy Taylor and the War of Words part 1. Mike Carey / Peter Gross / M.H. Perker, ed. Pornsak Pichetshote.

#31.5 Jan 2012, Men of Letters. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#32 Feb 2012, Tommy Taylor and the War of Words part 2. Mike Carey / Peter Gross / M.H. Perker, ed. Pornsak Pichetshote.

#32.5 Feb 2012, Set in Stone. Mike Carey / Peter Gross/ Dean Ormston, ed. Pornsak Pichetshote.

#33 Mar 2012, Tommy Taylor and the War of Words part 3. Mike Carey / Peter Gross / M.H. Perker, ed. Pornsak Pichetshote.

#33.5 Mar 2012, From the Lives of the Marionettes. Mike Carey / Peter Gross/ Dean Ormston, ed. Pornsak Pichetshote.

#34 Apr 2012, Tommy Taylor and the War of Words part 4. Mike Carey / Peter Gross / M.H. Perker, ed. Pornsak Pichetshote.

#34.5 Apr 2012, The Whisper Line. Mike Carey / Peter Gross/ Gary Erskine, ed. Pornsak Pichetshote.

#35 May 2012, Tommy Taylor and the War of Words part 5. Mike Carey / Peter Gross / M.H. Perker, ed. Pornsak Pichetshote.

#35.5 May 2012, Gospel Creatures. Mike Carey / Peter Gross/ Gabriel Hernandez Walta, ed. Pornsak Pichetshote.

The Unwritten 7 : The Wound

#36 June 2012, the Wave. Mike Carey / Peter Gross / Rufus Dayglo, ed. Pornsak Pichetshote.

#37 July 2012, The Wound part 1. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#38 Aug 2012, The Wound part 2. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#39 Sept 2012, The Wound part 3. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#40 Oct 2012, The Wound part 4. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#41 Nov 2012, Puppet Masters. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

The Unwritten 8 : Orpheus in the Underworld

#42 Dec 2012, Live Like Lazarus. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#43 Jan 2013, Wheels Within Wheels, Fires Within Fires. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#44 Feb 2013, Halfway Through the Journey. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#45 Mar 2013, The Corpse Harvest Reiteration part 1. Mike Carey / Peter Gross, ed. Pornsak Pichetshote.

#46 Apr 2013, The Corpse Harvest Reiteration part 2. Mike Carey / Peter Gross / Dean Ormston, ed. Shelly Bond & Gregory Lockard.

#47 May 2013, Orpheus in the Underworld part 1. Mike Carey / Peter Gross, ed. Gregory Lockard.

#48 June 2013, Orpheus in the Underworld part 2. Mike Carey / Peter Gross, ed. Gregory Lockard.

#49 July 2013, Orpheus in the Underworld part 3. Mike Carey / Peter Gross, ed. Gregory Lockard.

The Unwritten 9 : Unwritten Fables

#50 Aug 2013, The Unwritten Fables part 1. Mike Carey / Peter Gross & Mark Buckingham, ed. Gregory Lockard.

#51 Sept 2013, The Unwritten Fables part 2. Mike Carey & Bill Willingham / Peter Gross, Russ Braun & Mark Buckingham, ed. Gregory Lockard.

#52 Oct 2013, The Unwritten Fables part 3. Mike Carey & Bill Willingham / Peter Gross & Mark Buckingham, ed. Gregory Lockard.

#53 Nov 2013, The Unwritten Fables part 4. Mike Carey & Bill Willingham / Peter Gross & Mark Buckingham, ed. Gregory Lockard.

#54 Dec 2013, The Unwritten Fables part 5. Mike Carey & Bill Willingham / Peter Gross & Mark Buckingham, ed. Gregory Lockard.

B) Comics hors corpus

Les sources indexées dans cette section ne font pas partie du corpus principal de la thèse mais ont fait l'objet d'une analyse dans le cours de mon développement. Je les recense ici sous la forme proposée par Allen Ellis dans « Comic Art in Scholarly Writing », qui permet d'intégrer les informations nécessaires à l'identification d'un *comic book* tout en respectant les normes de présentation du format de citation MLA. Les initiales entre parenthèses indiquent le rôle tenu par chacun·e des créateurs·trices cité·e·s (*writer*, *penciller* et/ou *inker*).

L'insertion de la mention « TPB » suivie d'une date avant la mention du lieu de publication est mon initiative personnelle. Elle vise à indiquer la date de réédition en volume relié (trade paperback).

Barr, Mike W. (w), Bolland, Brian (p), Patterson, Bruce, Terry Austin (i). *Camelot 3000* #1-12 (Dec. 1982 – Apr. 1985). New York : DC Comics.

Carey, Mike (w), Hampton, Scott (p, i). *Lucifer : The Morningstar Option* #1-3 (Mar. - May 1999). New York : DC Comics.

Ellis, Warren (w), Cassaday, John (p). *Planetary* #1-27 (Sept. 1998 – Oct. 2009). NewYork : Wildstorm.

Gaiman, Neil (w), Bachalo, Chris (p), Buckingham, Mark (i). *Death : The High Cost of Living* # 1-3 (Mar. – May 1993). New York : DC Comics. TPB 2014 (avec *Time of Your Life*).

Gaiman, Neil (w), Bachalo, Chris (p), Buckingham, Mark (i). *Death : The Time of Your Life* # 1-3 (Apr. – June 1996). New York : Vertigo/DC Comics. Ed. Karen Berger. TPB 2014 (avec *Death : The High Cost of Living*).

Miller, Frank (w, p, i). *Batman : the Dark Knight Returns* # 1-4 (Feb – June 1986). New York : DC Comics. TPB 1986.

Miller, Frank (w, p, i). *Rōnin* #1-6 (July 1983 – Aug. 1984). New York : DC Comics. TPB Warner Books, 1987.

Milligan, Peter (w), Fegrego, Duncan (p), Van Valkenburgh, Sherilyn (i). *Enigma* #1-8 (Mar. – Oct. 1993). New York : DC Comics. TPB 2014.

Milligan, Peter (w), Ewins, Brett (p), Dillon, Steve (i). *Skreemer* #1-6 (May – Oct. 1989). New York : DC Comics. TPB 2002.

Moore, Alan (w), Campbell, Eddie (p, i). *From Hell.* Prépublié dans *Taboo* #2–7 (1989 – 1992) puis par Tundra Publishing et Kitchen Sink (1989 – 1996) . TPB Top Shelf, 1999.

Moore, Alan (w), Leach, Garry, Davis, Alan et. al. (p, i) *Miracleman #1-16* (Aug. 1985 – Dec. 1989), New York : Eclipse Comics. Série débutée dans *Warrior* (Mar. 1982 –Aug. 1984) sous le titre *Marvelman.*

Moore, Alan (w), Lloyd, David et Tony Weare (p, i). *V for Vendetta* #1-10 (Sept. 1988, May 1989). Série débutée dans *Warrior* (1982-1985). New York : DC Comics. TPB 1995.

Moore, Alan (w), Gibbons, Dave (p). *Watchmen* #1-12 (Sept.1986 – Oct. 1987). New York : DC Comics. TPB 1987.

Morrison, Grant (w), Quitely, Frank (p, i). *We3 #1-3 (Oct. 2004 – Mar. 2005),* New York : DC/Vertigo. TPB 2015.

Morrisson, Grant (w), McKean, Dave (p, i). *Arkham Asylum : A Serious House On Serious Earth.* Ed. Karen Berger, Art Young. New York : DC Comics, 1989.

Morrison, Grant (w),Yeowell, Steve (p, i). *Zenith.* Série publiée dans *2000AD* (Aug. 1987-Dec. 1990).TPB 1988-1990.

Vaughan, Brian K. (w) ; Guerra, Pia (p) et. al. *Y, the Last Man #1-60 (Sept. 2002 – Mar. 2008).* New York : Vertigo / DC Comics. TPB 2003-2008.

Vaughan, Brian K. (w) ; Staple, Fiona (p, i.). *Saga #1-36 (Oct. 2012 – Apr. 2016).* New York : Image Comics. TPB 2012-2016.

Wein, Len (w). Starlin,Jim (p, i). DC Comics Presents vol.1, #27-29 (Nov. 1980 – Jan 1981). New York: DC Comics.

Willingham, Bill (s), Buckingham, Mark (p), et. al. *Fables #1-150 (Jul. 2002- Sept. 2015).* New York : Vertigo / DC Comics. TPB 2003-2015.

Wolfman, Marv (w), Perez, George (p, i). *Crisis on Infinite Earths #1-12 (Apr. 1985 – March 1986). New York: DC Comics.*TPB 1999.

II. Sources secondaires

A) Histoire et culture de la BD

Baudry, Julien. « Jeune recherche en bande dessinée : introduction ». *Comicalités* 18 janv. 2015. Web. 14 sept. 2016. <http://graphique.hypotheses.org/512>.

Beaty, Bart. *Unpopular Culture: Transforming the European Comic Book in the 1990s.* Toronto: University of Toronto Press, 2007. Print.

Boltanski, Luc. « La constitution du champ de la bande dessinée ». *Actes de la recherche en sciences sociales* 1.1 (1975): 37-59. Print.

Crépin, Thierry. « La presse et la loi de 1949, entre censure et autocensure ». *Le Temps des Médias* 1.1 (2003): 55–64. Web. 1 Nov. 2014. <http://www.cairn.info/article.php?ID_ARTICLE=TDM_001_0055>.

Crétois, Anne, et Thierry Crépin. « L'encadrement de la presse enfantine par la commission de contrôle des publications destinées à l'enfance et à l'adolescence (1950-1952) ». *Quaderni* (2001): 73-88. Web. </web/revues/home/prescript/article/quad_0987-1381_2001_num_44_1_1485>.

Denson, Shane, Christina Meyer, et Daniel Stein. « Foreword ». *Transnational Perspectives on Graphic Narratives : Comics at the Crossroads.* Éd par Shane Denson, Christina Meyer, et Daniel Stein. London: Bloomsbury Academic, 2013. Print.

Di Paolo, Marc. *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film.* Jefferson, N.C: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2011. Print.

Duncan, Randy, et Matthew J. Smith. *The Power of Comics: History, Form & Culture.* Londres: Continuum, 2009. Print.

Ellis, Allen. « Comic Art in Scolarly Writing: a Citation Guide ». *Comics Research.* N.p., 2002. Web. 9 août 2014. <http://www.comicsresearch.org/CAC/cite.html>.

Farmer, Clark. « Comic Book Color and the Digital Revolution ». *International Journal of Comic Art* 8.2 (2006): 330-346. Print.

Franklin III, Morris E. « Coming out in Comic Books: Letter Columns, Readers, and Gay and Lesbian Characters ». *Comics & Ideology.* Éd. par Matthew P. McAllister, Edward H. Sewell, et Ian Gordon. New York: P. Lang, 2001. 221-250. Print.

Gabilliet, Jean-Paul. « Fantastique bande dessinée ». *Otrante : art et littérature fantastiques* 13 (2003): 5-10. Print.

Gaumer, Patrick, et Claude Moliterni. *Dictionnaire mondial de La bande dessinée*. Paris: Larousse, 1994. Print.

Gravett, Paul. *Manga: Sixty Years of Japanese Comics*. New York: Collins Design, 2004. Print.

Groensteen, Thierry. *M. Töpffer invente la bande dessinée*. Bruxelles: Les Impressions nouvelles, 2014. Print.

Hatfield, Charles. "How to Read a..." *English Language Notes* 46.2 (2008): 129-152. Print.

---. « Defining Comics in the Classroom; or, the Pros and Cons of Unfixability. » Éd. par Stephen E. Tabachnick, *Teaching the Graphic Novel*. New York: MLA, 2009. 19-27. Print.

Maigret, Éric. « La reconnaissance en demi-teinte de la bande dessinée ». *Réseaux* 12.67 (1994): 113-140. Print.

---. « Théorie des bandes débordées ». *La bande dessinée : une médiaculture*. Maigret, Éric, et Matteo Stefanelli, éds. Paris: A. Colin, 2012. Print.

Mangels, Andy. « Out of the Closet and Into the Comics. Gays in Comics: The Creations and The Creators part 1 ». *Amazing Heroes* 143 (1988): 39-54. Print.

Marny, Jacques. *Le monde étonnant des bandes dessinées.* Paris : le Centurion, 1968. Print.

Massart, Pierre, Jean-Luc Nicks, et Jean-Louis Tilleuil. *La Bande Dessinée à l'université... Et ailleurs*. Louvain-la-Neuve: Presses Universitaires de Louvain, 1984. Print.

McAllister, Matthew P., Edward H. Sewell, and Ian Gordon. «Introducing Comics and Ideology». *Comics & Ideology*. New York: P. Lang, 2001. 1–14. Print.

McCarthy, Helen. *Ozamu Tezuka : le dieu du manga*. Paris: Eyrolles, 2010. Print.

Menu, Jean-Christophe. *Plates-bandes*. Paris: l'Association, 2005. Print.

Meskin, Aaron. « Defining Comics? » *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 65.4 (2007): 369-379. Print.

Nash, Eric Peter. *Manga kamishibai : du théâtre de papier à la BD japonaise*. Trad. par Jean-Yves Cotté. Paris: La Martinière, 2009. Print.

Reitberger, Reinhold, et Wolfgang Fuchs. *Comics: anatomy of a mass medium*. Londres: Studio Vista, 1972. Print.

Schodt, Frederik L. *Dreamland Japan*: *Writings on Modern Manga*. Berkeley : Stone Bridge Press, 2011. Print.

Steirer, Gregory. « The State of Comics Scholarship: Comics Studies and Disciplinarity ». *International Journal of Comic Art* 13.2 (2011): 263-285. Print.

Talon, Durwin S. *Comics above Ground: How Sequential Art Affects Mainstream Media*. Raleigh, NC: TwoMorrows, 2004. Print.

B) Études sur la BD anglo-américaine

Baron-Carvais, Annie. « Les superhéros de la BD américaine : une espèce en voie d'extension, ou la technologie au service de l'imaginaire ». Éd. par Berthelot, Francis, Philippe Clermont, et Patrick Absalon. *Colloque de Cerisy 2006: science-fiction et imaginaires contemporains*. Paris: Bragelonne, 2007. 429-444. Print.

Beaty, Bart, et Benjamin Woo. *The Greatest Comic Book of All Time: Symbolic Capital and the Field of American Comic Books*. New York : Palgrave Macmillan US, 2016. Print.

Beaty, Bart. *Fredric Wertham and the Critique of Mass Culture*. Jackson: University Press of Mississippi, 2005. Print.

Chapman, James. *British Comics, a Cultural History*. London: Reaktion Books, 2011. Print.

Cholet, Bert. *The "All American" Art : Cartooning*. Higgins Ink Co., 1944. Print.

Coogan, Peter. « The Definition of the Superhero ». *A Comics Studies Reader*. Éd. par Jeet Heer et Kent Worcester. Mississippi: University Press of Mississippi, 2009. 77-93. Print.

Curtis, Neal. « Superheroes and the Contradiction of Sovereignty ». *Journal of Graphic Novels and Comics* 4.2 (2013): 209-222. Web. 29 avr. 2015. <http://dx.doi.org/10.1080/21504857.2013.803993>.

Daniels, Les. *DC Comics: Sixty Years of the World's Favorite Super Heroes*. Boston: Little, Brown, 1995. Print.

Gabilliet, Jean-Paul. « La bande dessinée, nouveau continent des études américaines ? Avant-propos ». *Transatlantica. Revue d'études américaines.* 1 (2010): n. pag. *transatlantica.revues.org*. Web. 10 nov. 2014. <http://transatlantica.revues.org/4937>.

---. « Du comic book au graphic novel : l'européanisation de la bande dessinée américaine ». *Image and Narrative* août 2005. Web. 22 sept. 2014. <http://www.imageandnarrative.be/inarchive/tulseluper/gabilliet.htm>.

---. *Des comics et des hommes: histoire culturelle des comic books aux États-Unis*. Nantes: Éd. du Temps, 2004. Print.

---. *Of Comics and Men : a cultural history of American comic books*. Jackson: University Press of Mississippi, 2010. Print.

Gabilliet, Jean-Paul, et Thierry Crépin. « Écrire l'histoire culturelle de la bande dessinée : comparaison franco-américaine ». *Quelle est la place des images en histoire?* Éd. par Christian Delporte, Laurent Gervereau, et Denis Maréchal. Paris: Nouveau monde, 2008. 181-192. Print.

Guynes, Sean A. « Fatal Attractions: AIDS and American Superhero Comics, 1988-1994 ». *International Journal of Comic Art* 17.2 (2015): 162-176. Print.

Hatfield, Charles. « Indiscipline, or, The Condition of Comics Studies ». *Transatlantica. Revue d'études américaines. American Studies Journal* 1 (2010): n. pag. *transatlantica.revues.org*. Web. 8 févr. 2016. <https://transatlantica.revues.org/4933>.

Hatfield, Charles. *Alternative Comics: An Emerging Literature*. Jackson: Univ. Press of Mississippi, 2005. Print.

Hatfield, Charles. *Hand of Fire: the Comics Art of Jack Kirby*. Jackson: University Press of Mississippi, 2012. Print.

Heer, Jeet, et Kent Worcester, éd. *Arguing Comics: Literary Masters on a Popular Medium*. Jackson: University Press of Mississippi, 2004. Print.

Hill, Mark. « American Masculinity in Contemporary Adult Comics ». Dissertation. Auburn University. Print.

Jeffery, Scott. *The Posthuman Body in Superhero Comics: Human, Superhuman, Transhuman, Post/Human*. New York: Palgrave Macmillan, 2016. Print.

Jones, Gerard. *Men of Tomorrow: Geeks, Gangsters, and the Birth of the Comic Book*. New York: Basic Books, 2004. Print.

Klock, Geoff. *How to Read Superhero Comics and Why*. New York: Continuum, 2002. Print.

Kukkonen, Karin, and Anja Müller-Wood. « Whatever Happened to All the Heroes ». Éd. par Berninger, Mark, Jochen Ecke, et Gideon Haberkorn. *Comics as a Nexus of Cultures: essays on the interplay of media, disciplines and international perspectives*. Jefferson, N.C: McFarland & Co, 2010. 153-163. Print.

Lee, Stan, et John Buscema. *How to Draw Comics the Marvel Way*. New York: Simon and Schuster, 1978. Print.

Lendrum, Rob. « Queering Super-Manhood: Superhero Masculinity, Camp and Public Relations as a Textual Framework ». *International Journal of Comic Art* 7.1 (2005): 287-233. Print.

Lent, John. « Comics Scholarship: its Delayed Birth, Stunted Growth, and Drive to Maturity ». *International Journal of Comic Art* 16.1 (2014): 9-28. Print.

Levitz, Paul. *75 Years of DC Comics :The Art of Modern Mythmaking*. Köln: Taschen, 2010. Print.

Lopes, Paul. *Demanding Respect : the Evolution of the American Comic Book*. Philadelphie: Temple University Press, 2009. Print.

McAllister, Matthew P. « Ownership Concentration in the Comic Book Industry ». *Comics & Ideology*. New York: P. Lang, 2001. 15–38. Print.

Miller, John Jackson et al. *Comichron*. Web. 15 jun. 2017. <http://www.comichron.com/>.

---. *The Standard Catalog of Comic Books*. Iola, WI: Krause Publications, 2004. Print.

Moore, Alan. *Alan Moore's Writing for Comics, Volume One*. Urbana, Ill.: 9 Triumph Drive, 2003. Print.

Ndalianis, Angela. *The Contemporary Comic Book Superhero*. New York: Routledge, 2009. Print.

Nyberg, Amy Kiste. *Seal of Approval: the History of the Comics Code*. Jackson, Miss.: University Press of Mississippi, 1998. Print.

Reynolds, Richard. *Super Heroes: A Modern Mythology*. Jackson: University Press of Mississippi, 1994. Print. Studies in Popular Culture.

Robbins, Trina. *Pretty in Ink: American Women Cartoonists, 1896-2013*. Seattle, WA: Fantagraphics Books, 2013. Print.

Round, Julia. « Fragmented Identity: The Superhero Condition ». *International Journal of Comic Art* 7.2 (2005): 358-369. Print.

---. « London's Calling: Alternate Worlds and the City as Superhero in Contemporary British-American Comics ». *International Journal of Comic Art* 10.1 (2008): 24-31. Print.

Sabin, Roger. *Adult Comics: an Introduction*. London; New York: Routledge, 1993. Print.

---. *Comics, Comix and Graphic Novels*. Londres: Phaidon, 1996. Print.

Sewell, Edward H. « Queer Characters in Comic Strips ». *Comics & Ideology*. New York: P. Lang, 2001. 251–274. Print.

Stotter, Marisa. *She Makes Comics*. Sequart Research & Literacy Organization, 2014. Film.

Tilley, Carol L. « Seducing the Innocent: Fredric Wertham and the Falsifications That Helped Condemn Comics ». *Information and Culture* 47.4 (2012): 383-413. Print.

Weiner, Stephen. *Faster than a Speeding Bullet: the Rise of the Graphic Novel*. New York: NBM, 2003. Print.

Wertham, Fredric. *Seduction of the Innocent*. New York: Rinehart, 1954. Print.

Woo, Benjamin. « An Age-Old Problem: Problematics of Comic Book Historiography ». *International Journal of Comic Art* 10.1 (2008): 268–79. Print.

Wright, Bradford W. *Comic Book Nation*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001. Print.

---. « From Social Consciousness to Cosmic Awareness ». *English Language Notes* 46.2 (2008): 155-174. Print.

C) Analyse formelle et esthétique de la BD

Badman, Derik A. « Talking, Thinking, and Seeing in Pictures: Narration, Focalization, and Ocularization in Comics Narratives ». *International Journal of Comic Art* 12.2 (2010): 91-111. Print.

Baetens, Jan. « Choses vues ; du regard en fantastique ». *Otrante : art et littérature fantastiques* 13 (2003): 11-12. Print.

---. « Graphic Novels : Literature Without Text ? ». *English Language Notes* 46.2 (2008): 77-88. Print.

---. « Littérature et bande dessinée : Enjeux et limites ». *Cahiers de Narratologie* 16 (2009): n. pag. Web. 5 nov. 2014. <http://narratologie.revues.org/974#quotation>.

---. « Revealing Traces : A New Theory of Graphic Enunciation ». *The Language of Comics : Word and Image,* éd. Varnum, Robin, et Christina T. Gibbons. Jackson, University Press of Mississippi, 2001. Print.

---. « Strip, série, séquence ». *Transatlantica* 1-2010 (2010): n. pag. Web. 5 nov. 2014. <http://transatlantica.revues.org/4921>.

Carrier, David. *The Aesthetics of Comics.* University Park: Pennsylvania State University Press, 2000. Print.

Chute, Hillary L. *Graphic Women: Life Narrative and Contemporary Comics.* New York, NY: Columbia Univ. Press, 2010. Print.

Cohn, Neil. *The Visual Language of Comics: Introduction to the Structure and Cognition of Sequential Images.* London ; New York: Bloomsbury Academic, 2013. Print.

Covin, Michel. « Proposition sur la bande dessinée ». *Communications* 19.1 (1972): 138-147. Web. < http://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1972_num_19_1_1287>.

Deyzieux, Agnès. « Bande dessinée et récit noir ». *Le français aujourd'hui* 138 (2006): 23-35. Print.

Dürrenmatt, Jacques. *Bande dessinée et littérature*. Paris: Garnier, 2013. Print.

Eco, Umberto. « Le Mythe de Superman ». *Communications* 24 (1976): 24-40. Print.

Eisner, Will. *Comics and Sequential Art*. New York: W. W. Norton, 2008. Print.

Eisner, Will. « Keynote Address, Will Eisner Symposium ». *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies*. 1.1 (2004). Dept of English, University of Florida. 27 Sep 2017. <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v1_1/eisner/index.shtml>.

Fresnault-Deruelle, Pierre. *Récits et discours par la bande : essais sur les comics*. Paris: Hachette, 1977. Print.

---. « L'espace interpersonnel dans les comics ». *Sémiologie de la représentation*. Bruxelles: Complexe, 1975. 129-150. Print.

Groensteen, Thierry. *La bande dessinée : un objet culturel non identifié*. Angoulême: An 2, 2006. Print.

---. *Nocturnes, le rêve dans la bande dessinée*. Paris: Citadelles & Mazenod Editions, 2013. Print.

---. *Système de la bande dessinée*. Paris: PUF, 1999. Print.

---. *Système de la bande dessinée. Vol. 2, bande dessinée et narration*. Paris: PUF, 2011. Print.

Harvey, Robert C. *The Art of the Comic Book : an Aesthetic History*. Jackson: University Press of Mississipi, 1996. Print.

Horstkotte, Silke, et Nancy Pedri. « Focalization in Graphic Narrative ». *Narrative* 19.3 (2011): 330-357. Web. <http://www.jstor.org/stable/41289308>.

Horstkotte, Silke. « Zooming In and Out : Panels, Frames, Sequences, and the Building of Graphic Storyworlds ». *From Comic Strips to Graphic Novels*. Berlin; Boston: De Gruyter, 2013. Éd. par Daniel Stein et Jan-Noël Thon. 27-48. Print.

Jones, Matthew T. « Reflexivity in Comic Art ». *International Journal of Comic Art* 7.1 (2005): 270-286. Print.

Kannenberg, Gene. « Graphic Text, Graphic Context: Interpreting Custom Founds and Hands in Contemporary Comics ». *Illuminating letters: typography and literary interpretation*. Éd. par Paul C. Gutjahr et Megan Benton. Amherst: University of Massachusetts Press, 2001. 165-192. Print.

Kukkonen, Karin. *Contemporary Comics Storytelling*. Lincoln ; London: University of Nebraska Press, 2013. Print.

---. « Beyond Language: Metaphor and Metonymy in Comics Storytelling ». *English Language Notes* 46.2 (2008): 89-97. Print.

Lefèvre, Pascal. « Recovering Sensuality in Comic Theory ». *International Journal of Comic Art* 1.1 (1999): 140-149. Print.

McCloud, Scott. *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*. New York, NY: Perennial, 2000. Print.

---. *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: HarperPerennial, 1993. Print.

Mikkonen, Kai. « Subjectivity and Style in Graphic Narratives. » *From Comic Strips to Graphic Novels.* Berlin; Boston: De Gruyter, 2013. Éd. par Daniel Stein and Jan-Noël Thon. 101-123. Print.

Morgan, Harry. *Principes des littératures dessinées*. Angoulême: An 2, 2003. Print.

Muller, Agnès. « Image as Paratext in Alison Bechdel's *Fun Home* ». *GRAAT* 1 (2007): n. pag. Web. 8 janv. 2016. <http://www.graat.fr/backissueabechdel.htm>.

Peeters, Benoît. *Lire la bande dessinée*. Paris: Flammarion, 2003. Print.

Pizzino, Christopher. *Arresting Development: Comics at the Boundaries of Literature*. Austin: University of Texas Press, 2016. Print.

Pollman, Joost. « Shaping Sounds in Comics ». *International Journal of Comic Art* 3.1 (2001): 9-21. Print.

Postema, Barbara. *Narrative Structure in Comics: Making Sense of Fragments*. Rochester, New York: RIT Press, 2013. Print.

Rey, Alain. *Les Spectres de la bande: essai sur la B.D.* Paris: Les Éditions de Minuit, 1978. Print.

Rippl, Gabriele, and Lukas Etter. « Intermediality, Transmediality, and Graphic Narrative ». *From Comic Strips to Graphic Novels.* Berlin; Boston: De Gruyter, 2013. Éd. par Daniel Stein and Jan-Noël Thon. 191-218. Print.

Round, Julia. « Gothique et bande dessinée, des fantômes entre les cases ». *Le Statut culturel de La bande dessinée : ambigüité et évolutions*. Éd. par Maaheen Ahmed, Stéphanie Delneste, and Jean-louis Tilleuil. Paris: Academia, 2017. 75–96. Print.

---. « Visual Perspective and Narrative Voice in Comics: Redefining Literary Terminology ». *International Journal of Comic Art* 9.2 (2007): 316-329. Print.

---. *Gothic in Comics and Graphic Novels: A Critical Approach*. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2014. Print.

Saraceni, Mario. « Relatedness : Aspects on Intertextual Connectivity in Comics ». *The Graphic Novel*. Éd. par Jan Baetens. Louvain: Leuven University Press, 2001. 167-178. Print.

Schumer, Arlen. « The Auteur Theory of Comics ». *International Journal of Comic Art* 14.1 (2012): 474-484. Print.

Tisseron, Serge. *Psychanalyse de la bande dessinée*. Paris: Presses Universitaires de France, 1987. Print.

Varnum, Robin, et Christina T Gibbons. *The Language of Comics: Word and Image*. Jackson, Miss.: University Press of Mississippi, 2001. Print.

Versaci, Rocco. *This Book Contains Graphic Language: Comics as Literature*. London ; New York: Continuum, 2007. Print.

D) Monographies et articles sur le corpus

Ballesteros, Antonio. « L'assassin multiple comme mythe moderne: From Hell d'Alan Moore et Eddie Campbell ». *Mythe et bande dessinée.* Éd. par Viviane Alary et Danielle Corrado. Clermont-Ferrand: Presses Universitaires Blaise-Pascal, 2006. 323-334. Print.

Baurin, Camille. « Les Méta-comics ». Thèse de doctorat. Université de Poitiers, 2012. Print.

Beineke, Colin. « "Her Guardiner": Alan Moore's Swamp Thing as the Green Man. » *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies* 2011. Web. 30 sept. 2014. <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_4/beineke/>.

Bender, Hy. *The Sandman Companion*. Londres: Titan Books, 1999. Print.

Bissette, Stephen R., Christopher Golden, et Hank Wagner. *Prince of Stories : the Many Worlds of Neil Gaiman*. New York: St. Martin's Griffin, 2008. Print.

Booth, Paul, et Ally Brisbin. « The Sand/wo/man: The Unstable Worlds of Gender in Neil Gaiman's Sandman series ». *Journal of Popular Culture* 2013 : 20-37. Print.

Bolland, Brian, et Joe Pruett. *The Art of Brian Bolland*. Berkeley, Calif.; London: Image Comics , 2006. Print.

Bratman, David. « A Game of You - Yes, You ». *The Sandman Papers*. Éd. par Joe Sanders. Seattle: Fantagraphics Books, 2006. 41-53. Print.

Brown, Lindsay. « Yorick, Don't Be A Hero: Productive Motion in Y the Last Man. » *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies* 2006. Web. 30 sept. 2014. <<http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v3_1/brown/>.>.

Campbell, Hayley, et Audrey Niffenegger. *The Art of Neil Gaiman*. Ilex. Londres: Ilex, 2014. Print.

Camus, Cyril. « Mythe et fabulation dans la fiction populaire de Neil Gaiman ». Thèse de doctorat. Toulouse Le Mirail, 2012. Print.

Candelaria, Matthew. « Green Love, Red Sex : the Conflation of the Flora and the Flesh in Swamp Thing ». *Sexual Ideology in the Works of Alan Moore: critical essays on the graphic novels*. Éd. par Todd A. Comer et Joseph Michael Sommers. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012. 28-39. Print.

Carpenter, Greg. *The British Invasion: Alan Moore, Neil Gaiman, Grant Morrison, and the Invention of the Modern Comics Book Writer*. Sequart Research & Literacy Organization, 2016. Print.

Carey, Ryan. « Portraits In Alienated British Youth Circa 1989-90, Part One: Introduction ». *Sequart Organization*. N.p., 10 janv. 2015. Web. 15 janv. 2015. <http://sequart.org/magazine/53829/portraits-in-alienated-british-youth-pt-1/>.

Casey, Jim, et Mark Petersen. « Ghosts of Texas: The Duke, the Vampire, and the Saint of Killers in *Preacher* ». *Undead in the West II: They Just Keep Coming*. Éd. par Cynthia J. Miller et A. Bowdoin Van Riper. Lanham, Toronto, Plymouth: The Scarecrow Press, 2013. 195-213. Print.

Castaldo, Annalisa. « "No More Yielding than a Dream": The Construction of Shakespeare in "The Sandman" ». *College Literature* 31.4 (2004): 94-110. Print.

Cetiner-Oktem, Zuleyha. "The Sandman as Neomedieval Text." . *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies*. 4.1 (2008). Dept of English, University of Florida. 28 Sep 2017. <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v4_1/Cetiner-Oktem/>.

Carney, Sean. « The Tides of History: Alan Moore's Historiographic Vision. » *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies* 2006. Web. <<http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v2_2/carney/>.>.

Condis, Megan A. « The Saga of the Swamp Thing: Feminism and Race on the Comic Book Stand ». *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies* 2008. Web. <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v5_4/condis/>.

Darius, Julian. « Belfast and New York, Ireland and America, and "Irish Studies" as Reflected by Garth Ennis ». *Sequart Organization*. N.p., juill. 2000. Web. 20 sept. 2014. <http://sequart.org/magazine/6431/belfast-and-new-york-ireland-and-america-and-irish-studies-as-reflected-by-garth-ennis/>.

Di Liddo, Annalisa. *Alan Moore: Comics as Performance, Fiction as Scalpel*. Jackson: University Press of Mississippi, 2009. Print.

Dony, Christophe. « Entre références et irrévérence : 20 ans de bandes dessinées made in Vertigo ». *Culture, le magazine culturel de l'université de Liège* nov. 2013. Web. <http://orbi.ulg.ac.be/bitstream/2268/158753/1/Vertigo_culture_Dony.pdf>.

---. « Reassessing the Mainstream vs. Alternative/Independent Dichotomy or, the Double Awareness of the Vertigo Imprint ». *La bande dessinée en dissidence alternative, indépendance, auto-édition = Comics in Dissent: Alternative, Independence, Self-Publishing*. Éd. par Tanguy Habrand, Gert Meesters, et Christophe Dony. Liège: Presses universitaires de Liège, 2014. Print.

---. « The Rewriting Ethos of the Vertigo Imprint: critical perspectives on memory-making and canon formation in the American comics field ». *Comicalités* (2014): n. pag. Web. 20 sept. 2014. <http://comicalites.revues.org/1918>.

Doyle, Thomas M. « The Uses of Apocalyptic Imagery in Contemporary Popular Fictional Works ». *Journal of Millenial Studies* 1.1 (2001): n. pag. Print.

Fidler, Philipp, et Johannes Fehrle. « "What's Happened to the American Dream?" Transnationalism and Intertexts in Alan Moore and Dave Gibbons' Watchmen ». *International Journal of Comic Art* 15.2 (2013): 495-527. Print.

Friedenthal, Andrew J. « Monitoring the Past: DC Comics' Crisis on Infinite Earths and the Narrativization of Comic Book History. » *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies* 2012. Web. 23 sept. 2014. <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v6_2/friedenthal/>.

Gaboury, Jonathan. « The Violence Museum: Aesthetic Wounds from Popeye to We3. » *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies* 2011. Web. 30 sept. 2012. <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v6_1/gaboury/>.

Golden, Christopher. « “To dignify some old costumed claptrap”: Shakespearean Allusion and the Status of Text in the DC Comics of Grant Morrison. » *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies* 2013. Web. 30 sept. 2014. <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v6_3/christopher/index.shtml>

Goodwin, Megan. « Conversion to Narrative : Magic as Religious Language in Morrison’s Invisibles ». *Graven Images: Religion in Comic Books and Graphic Novels*. Éd. par A. David Lewis et Christine Hoff Kraemer. New York: Continuum, 2010. 258-273. Print.

Grady, William. « Transcending the Frontier Myth : Dime Novel Narration and (Jesse) Custer’s Last Stand in Preacher ». *Comic Books and American Cultural History: an Anthology*. Éd. par Matthew Pustz. London ; New York: Continuum, 2012. 40-58. Print.

Gray, Maggie. « A Gothic Politics : Alan Moore’s Swamp Thing and Radical Ecology ». *Alan Moore and the Gothic Tradition*. Éd. par Matthew J. A. Green. Manchester ; New York: Manchester University Press, 2013. Print.

Grimshaw, Michael. « Preacher, or the Death of God in Pictures ». *Journal for Cultural and Religious Theory* 2002. Web. <http://www.jcrt.org/archives/03.2/grimshaw.shtml>.

Guillaume, Isabelle. « Religion et iconoclasme dans les comics de la collection Vertigo ». *Bandes dessinées et religions : Des cases et des dieux*. Éd. par Philippe Delisle. Karthala. Paris: N.p., 2016. 207-229. Print.

Ho, Elizabeth. « Postimperial Landscapes: “Psychogeography” and Englishness in Alan Moore’s Graphic Novel “From Hell: A Melodrama in Sixteen Parts” ». *Cultural Critique* 63 (2006): 99-121. Web. <http://www.jstor.org/stable/4489248>.

Johnson, Brian. « Libidinal Ecologies : Eroticism and Environmentalism in Swamp Thing ». *Sexual Ideology in the Works of Alan Moore: critical essays on the graphic novels*. Éd. par Todd A. Comer et Joseph Michael Sommers. Jefferson, North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2012. 16-27. Print.

Jonsson, Kjartan Fossberg. « Preacher and the Western ». University of Iceland. Print.

Khoury, George. *The Extraordinary Works of Alan Moore*. Raleigh, N.C.: TwoMorrows Pub., 2003. Print.

---., éd. *True Brit: A Celebration of the Great Comic Book Artists of the UK*. Raleigh, NC: TwoMorrows Publ, 2004. Print.

King, Charles W. « What If It’s Just Good Business? Hell, business models, and the dilution of justice in Mike Carey’s Lucifer. » *Hell and its afterlife: historical and*

contemporary perspectives. Éd. par Isabel Moreira et Margaret Merrill Toscano. Farnham, Surrey ; Burlington, VT: Ashgate, 2010. Print.

Kitson, Niall. « Rebel Yells: Genre Hybridity and Irishness in Garth Ennis & Steve Dillon's Preacher ». *The Irish Journal of Gothic and Horror Studies* n. pag. Web. <http://irishgothichorrorjournal.homestead.com/preacherprinter.html>.

Knode, Mordicai. « Exploring the Supercontext of Grant Morrison's The Invisibles ». *Tor* 8 mars 2013. Web. 15 mai 2015. <http://www.tor.com/2013/03/08/exploring-the-supercontext-of-grant-morrisons-the-invisibles/>.

Labarre, Nicolas. « Meat Fiction and Burning Western Light: The South in Garth Ennis and Steve Dillon's Preacher ». *Comics and the US South*. Éd. par Brannon Costello et Qiana J. Whitted. Jackson, Miss.: Univ. Press of Mississippi, 2012. 242-268. Print.

Laity, K.A. « Illusory Adversaries? Images of Female Power in Sandman: The Kindly Ones ». *The Sandman Papers*. Éd. par Joe Sanders. Seattle: Fantagraphics Books, 2006. 65-76. Print.

Lindsay, Ryan K. « Caffeine in My Fingers: Journalism of the Future Via Zapruder Tweets and Woodward/Bernstein Feeds ». *Shot in the Face: A Savage Journey to the Heart of Transmetropolitan*. Éd. par Chad Nevett. Edwardsville, Ill.: Sequart Research & Literacy Organization, 2013. 32–46. Print.

Mahmutovic, Adam, David Coughlan, et Stephen Blake Ervin. « Ecce Animot Or, The Animal Man That Therefore I Am ». *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies* 2015. Web. 2 oct. 2015. <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v8_2/mahmutovic_et_al/>.

Manning, Shaum. « Language and Fiction in the Creation of Reality in The Invisibles ». *International Journal of Comic Art* 10.1 (2008): 32-38. Print.

Mattozzi, Alvise. « Innovating Superheroes ». *Reconstruction : Studies in Contemporary Culture* 3.2 (2003): 13 nov. 2013. Print.

Mautner, Chris. « Losing Hand ». *The Comics Journal* 268 (2005): 61. Print.

McCabe, Joseph. *Hanging Out with the Dream King*. Seattle: Fantagraphics Books, 2004. Print.

Meaney, Patrick. *Grant Morrison: Talking with Gods*. Sequart Organization, Respect! Films, 2010. Film.

---. *Our Sentence is Up : Seeing Grant Morrison's The Invisibles*. Edwardsville, Ill.: Sequart Research & Literacy Organization, 2010. Print.

---. *Warren Ellis: Captured Ghosts*. Sequart Research & Literacy Organization, 2013. Film.

Meyer, Christina, et Jens Bonk. « Serializing 'Gravitational Distortions': Techniques of Refutation, Digression and Interruption in The Unwritten ». *International Journal of Comic Art* 15.5 (2013): 682-701. Print.

Miletic, Philip. « The Biopolitical Animal: The Possibility of Posthumanist Ethics in Grant Morrison's We3 ». *International Journal of Comic Art* 15.2 (2013): 579-601. Print.

Miller, Tom. « "Those Guys Give Me the Creeps": Grant Morrison's Doom Patrol and Satire in the Shared-Narrative Universe ». *International Journal of Comic Art* 13.2 (2011): 393-416. Print.

Mockaitis, Dave. « The Sandman and Psychoanalysis ». *The Dreaming*. N.p., 5 août 2008. Web. 23 mars 2017. <https://thedreaming.moteofdust.com/2008/08/05/the-sandman-and-psychoanalysis/>.

Murray, Chris. « Signals From Airstrip One: The British Invasion of Mainstream American Comics ». Williams, Paul, et James Lyons, éd. *The rise of the American comics artist: creators and contexts*. Jackson [Miss.]: University Press of Mississippi, 2010. 31-44. Print.

Myers Saxton, Julie. « Dreams and Fairy Tales: The Theme of Rationality in A Midsummer Night's Dream ». *The Neil Gaiman Reader*. Éd. par Darrell Schweitzer. Londres: Wildside Press, 2007. 22–29. Print.

Nevett, Chad. *Shot in the Face: a Savage Journey to the Heart of Transmetropolitan*. Edwardsville, Ill.: Sequart Research & Literacy Organization, 2013. Print.

Niederhausen, Michael. « Signifiying in Comic Books: Neil Gaiman's The Sandman ». M. A. thesis. Xavier University, 1999. Print.

Parkin, Lance. *Magic Words: The Extraordinary Life of Alan Moore*. London: Aurum Press Ltd, 2013. Print.

Peckham, Mark. « Annotations to The Unwritten #1 ». *mikeandpeter.com*. Web. 15 sept. 2015. <http://mikeandpeter.com/articles-and-scripts/the-unwritten-annotations/>.

Peneaud, François, et Jean-Paul Jennequin. «Panorama d'une œuvre. » *Alan Moore : Tisser l'Invisible*. Éd. par par Julien Bétan. Lyon: Les Moutons électriques, 2010. 21-71. Print.

Pistelli, John. « Change, Change, Change: Sandman and the '90s ». *Grand Hotel Abyss*. Web. 12 août 2014. <http://grandhotelabyss.wordpress.com/2008/12/20/change-change-change-sandman-and-the-90s/>.

Pitkethly, Claire. « A Rubble of Fragments: Disintegration into panels in Grant Morrison's comics ». *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies* 2015. Web. 24 sept. 2015. <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v8_2/pitkethly/>.

Rauch, Stephen. *Neil Gaiman's The Sandman and Joseph Campbell : In Search of the Modern Myth*. Holicong: Wildside Press, 2003. Print.

---. « Campbell and The Sandman : Reminding Us of the Sacred ». *The Neil Gaiman Reader*. Éd. par Darrell Schweitzer. Londres: Wildside Press, 2007. 11-21. Print.

---. « "We Have All Been Sentenced": Language as Means of Control in Grant Morrison's Invisibles ». *International Journal of Comic Art* 6.2 (2004): 350-363. Print.

Ronald, Emily. « Present Gods, Absent Believers in Sandman. » *Graven Images: Religion in Comic Books and Graphic Novels*. Éd. par A. David Lewis et Christine Hoff Kraemer. New York: Continuum, 2010. 309-322. Print.

Rawlik Jr., Peter S. « The King Forsakes His Throne : Campbellian Hero Icons in Neil Gaiman's Sandman ». *The Neil Gaiman Reader*. Éd. par Darrell Schweitzer. Londres: Wildside Press, 2007. 30-50. Print.

Roach, David, et Jon B Cooke. *The Warren Companion: The Definitive Compendium to the Great Comics of Warren Publishing*. Raleigh, N.C.: Tomorrows Pub., 2001. Print.

Round, Julia. « From Comic Book to Graphic Novel : Writing, Reading, Semiotics ». Thèse de doctorat. University of Bristol, 2006. Print.

---. « It's All Relative : Breaking Barriers and Binaries in Preacher ». *Popular Narrative Media* 4 (2010): n. pag. Print.

---. « Is This a Book? DC Vertigo and the Redefinition of Comics in the 1990s ». Williams, Paul, et James Lyons, éd. *The rise of the American comics artist: creators and contexts*. Jackson [Miss.]: University Press of Mississippi, 2010. 14-30. Print.

Salisbury, Derek A. « Growing Up with Vertigo: British writers, DC, and the Maturation of American Comic Books ». M. A. thesis. University of Vermont, 2013. Print.

Schweitzer, Darrell. *The Neil Gaiman Reader*. Londres: Wildside Press, 2007. Print.

Scott, Kieth. « No Guru, No Method, No Teacher: "Grant Morrison" and GrantMorrison(TM) ». *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies* 2015. Web. 24 sept. 2015. <http://www.english.ufl.edu/imagetext/archives/v8_2/scott/>.

---. *Grant Morrison: Combining the Worlds of Contemporary Comics*. Jackson: University Press of Mississippi, 2012. Print.

Siwpersad, Shereen. « Super Satan: Milton's Devil in Contemporary Comics ». MA in English Literary Studies. Leiden University, 2014. Web. 25 sept. 2014. <https://openaccess.leidenuniv.nl/handle/1887/28668>.

Sharkey, Rodney. « "Being" Decentered in Sandman: History, Dreams, Gender, and the "Prince of Metaphor and Allusion" ». *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies* 4.1 (2008): 06 Feb. 2012. Print.

Schaeffer, Katherine H. « Stages of Transmutation: The Visual Rhetoric of Alchemy in Sequential Art ». Master of Arts. University of Florida, 2009. Web. <http://etd.fcla.edu/UF/UFE0024537/shaeffer_k.pdf>

Smith, Clay. « Get Gaiman?: PolyMorpheus Perversity in Works by and about Neil Gaiman. » *ImageTexT: Interdisciplinary Comics Studies* 2008 : 6 Feb. 2012. Print.

Sorensen, Lita. *Brian Talbot*. New York: Rosen Pub. Group, 2005. Print.

Souza e Paula, Leonora Soledad. « Imaginary Places and Fantastic Narratives : Reading Borges Through Sandman ». *The Sandman Papers*. Éd. par Joe Sanders. Seattle: Fantagraphics, 2006. 135–145. Print.

Spencer Millidge, Gary, et Smoky Man. *Alan Moore: Portrait of an Extraordinary Gentleman*. Leigh-on-Sea; Marietta, GA, USA: Abiogendsis Press ; Top Shelf Productions, 2003. Print.

Thurman, Kevin, et Julian Darius. *Voyage in Noise : Warren Ellis and the Demise of Western Civilization*. Edwardsville, Ill.: Sequart Research & Literacy Organization, 2013. Print.

Tolja, Gorana. « Urban Palimpsests of London in Alan Moore and Eddie Campbell's From Hell (1989-1996) ». *International Journal of Comic Art* 16.2 (2014): 253-267. Print.

Ursini, Francesco-Alessio. "Language and Thought in *The Invisibles*." *ImageTexT* 8.2 (2015): n. pag. Dept of English, University of Florida. 28 September 2017. Web.

Van Ness, Sara J. *Watchmen as Literature*. Jefferson: McFarland & Co., 2010. Print.

Verano, Frank. « Invisible Spectacles, Invisible Limits : Grant Morrison, Situationist Theory, and Real Unrealities ». *International Journal of Comic Art* 8.2 (2006): 319-329. Print.

Walsh, Richard. « The Narrative Imagination across Media: Dreaming and Neil Gaiman's Sandman ». *MFS Modern Fiction Studies* 52.4 (2006): 855-868. Print.

White, Desmond. « Jorge Borges in Grant Morrison's Doom Patrol #22, A Companion Reader ». *Sequart Organization*. N.p., 2014. Web. 14 June 2017. <http://sequart.org/magazine/52518/jorge-borges-in-grant-morrison%e2%80%99s-doom-patrol-22-a-companion-reader/>.

Whitted, Qiana J. « Of Slaves and Other Swamp Things: Black Southern History as Comic Book Horror ». *Comics and the US South*. Éd. par Brannon Costello et Qiana J. Whitted. Jackson, Miss.: Univ. Press of Mississippi, 2012. 187-213. Print.

Witzke, Sean. « The Future is Inherently a Good Thing : Is the world of Transmetropolitan Utopian or Dystopian? » *Shot in the Face: a Savage Journey to the Heart of Transmetropolitan*. Éd. par Chad Nevett. Edwardsville, Ill.: Sequart Research & Literacy Organization, 2013. Print.

---. « Zero society : the Ballardian Science Fiction of Transmetropolitan ». *Shot in the Face: a Savage Journey to the Heart of Transmetropolitan*. Éd. par Chad Nevett. Edwardsville, Ill.: Sequart Research & Literacy Organization, 2013. Print.

E) Entretiens

Amacker, Kurt. « Interview with Alan Moore ». *Seraphemera*. N.p., s. d. Web. 31 mars 2016. <http://www.seraphemera.org/seraphemera_books/AlanMoore_Page1.html>.

« An Interview With Peter Milligan ». *Sheckley*. N.p., circa 1994. Web. 31 mars 2016. <http://sheckley.tripod.com/Milligan/interview3.htm>.

Anderson, Porter. « Neil Gaiman: "I Enjoy Not Being Famous" ». *CNN*. N.p., 30 juill. 2001. Web. 1 sept. 2014. <http://edition.cnn.com/2001/CAREER/jobenvy/07/29/neil.gaiman.focus/>.

Arrant, Chris. « Mike Carey & Peter Gross on Vertigo's "The Unwritten" ». *Newsarama.com*. N.p., 27 févr. 2009. Web. 31 mars 2016. <http://www.newsarama.com/2328-mike-carey-peter-gross-on-vertigo-s-the-unwritten.html>.

Babcock, Jay. « "One Nervous System's Passage Through Time": Grant Morrison ». *Arthur Magazine* sept. 2004. Web. 15 mai 2015. <http://arthurmag.com/2007/02/01/interview-with-grant-morrison-from-the-pages-of-arthur-magazine/>.

Baker, Bill. *Neil Gaiman on His Work and Career: a Conversation with Bill Baker*. New York, NY: Rosen Pub. Group, 2008. Print.

Benjamin-Aull, Lesley. « Karen Berger ». *Comics Interview* 24 (1985): 40-61. Print.

Berlatsky, Eric L. *Alan Moore: Conversations*. Jackson: University Press of Mississippi, 2012. Print.

Bissette, Stephen R. « Monsieur Moore et Moi. » *Alan Moore : Tisser l'Invisible*. Éd. par par Julien Bétan. Lyon: Les Moutons électriques, 2010. Print.

Boatz, Darrell. « Alan Moore ». *Comics Interview* 1987 : 7-20. Print.

Borax, Mark. « Frank Miller ». *Comics Interview* 1987 : 4-15. Print.

---. « Stephen Bissette ». *Comics Interview* 1986 : 36-55. Print.

Bradley, Drew. « Lettering Week: Talking the Craft with Clem Robins ». *MultiversityComics* 24 avr. 2014. Web. 20 mai 2015. <http://multiversitycomics.com/columns/lettering-week-talking-the-craft-with-clem-robins-interview/>.

---. « Looking at Lettering: CAPS vs Mixed Case ». Web. 20 mai 2015. <http://multiversitycomics.com/columns/looking-at-lettering-caps-vs-mixed-case/>.

Brady, Matt. « "Disney with fangs" - Morrison on WE3 ». *Newsarama*. N.p., s. d. Web. 5 nov. 2014. <http://classic-web.archive.org/web/20071013020107/http://www.newsarama.com/pages/DC/We3.htm>.

Brown, Chester, Dominick Grace, et Eric Hoffman. *Chester Brown: Conversations*. Jackson: University Press of Mississippi, 2013. Print. Callahan, Timothy. « Grant Morrison Responds ». *Grant Morrison: The Early Years*. Edwardsville, Ill.: Sequart Research & Literacy Organization, 2011. 234-255. Print.

Campbell, Josie. « Chris Roberson On Creators' Rights, "iZombie" & "Memorial" ». *CBR.com*. N.p., 27 avr. 2012. Web. 16 févr. 2017. <http://www.cbr.com/chris-roberson-on-creators-rights-izombie-memorial/>.

Carroll, David. « Trail Blazers : Interviews with jamie Delano and Garth Ennis ». *Tabula Rasa*. N.p., 1997. Web. 5 sept. 2014. <http://www.tabula-rasa.info/AusComics/Hellblazers.html>.

CBR News Team. « Image Publisher Eric Stephenson Emphasizes Direct Market Importance in ComicsPRO Speech - Comic Book Resources ». *Comic Book Resources*. N.p., 28 févr. 2014. Web. 12 août 2014. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=51172>.

---. « Shelly Bond Promoted to Executive Editor of Vertigo ». *Comic Book Resources*. N.p., 19 déc. 2012. Web. 15 févr. 2015. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=42740>.

Collins, Sean T. « The Brian K. Vaughan Interview ». *The Comics Journal* 295 (2009): 33-71. Print.

Contino, Jennifer M. « A Chat with Kahn ». *Sequential Tart*. N.p., mai 2001. Web. 5 nov. 2014. <http://www.sequentialtart.com/archive/may01/kahn.shtml>.

---. « A Touch of Vertigo: Karen Berger ». *Sequential Tart*. N.p., 2001. Web. 1 sept. 2014. <http://www.sequentialtart.com/archive/jan01/berger.shtml>.

Crispin, Jessa. « An Interview with Neil Gaiman ». *Bookslut*. N.p., oct. 2006. Web. 1 sept. 2014. <http://www.bookslut.com/features/2006_10_010057.php>.

Dahlen, Chris. « Steve Bissette ». *A.V. Club*. N.p., 23 juill. 2009. Web. 5 nov. 2014. <http://www.avclub.com/article/steve-bissette-30751>.

DePuy, Laura. « Letterman: The Font-astic World of Award-Winning Letterer Todd Klein ». *Sequential Tart*. N.p., 08 1999. Web. 1 sept. 2014. <http://www.sequentialtart.com/archive/aug99/klein.shtml>.

Elder, Robert K. « Gods and Other Monsters : A Sandman Exit Interview and Philosophical Omnibus ». *The Neil Gaiman Reader*. Éd. par Darrell Schweitzer. Londres: Wildside Press, 2007. 54-78. Print.

Epstein, Daniel Robert. « Darick Robertson by Anderswolleck ». *SuicideGirls*. N.p., 12 juin 2007. Web. 10 sept. 2015. <https://suicidegirls.com/members/anderswolleck/blog/2679870/darick-robertson/>.

---. « Grant Morrison by Anderswolleck ». *Suicide Girls*. N.p., 27 févr. 2005. Web. 10 sept. 2015. <https://suicidegirls.com/girls/anderswolleck/blog/2679166/grant-morrison/>.

Gaiman, Neil. « A Portal to Another Dimension: Alan Moore, Dave Gibbons, and Neil Gaiman ». *The Comics Journal*. N.p., juill. 1987. Web. <http://www.tcj.com/a-portal-to-another-dimension-alan-moore-dave-gibbons-and-neil-gaiman/>.

Greenberger, Bob. « The Path of Kahn ». *Back Issue* juill. 2012 : 3-38. Web. <http://www.twomorrows.com/media/BackIssue57Preview.pdf>.

Griepp, Milton. « Retailers Talk New Comic Customers ». *ICv2*. N.p., 31 oct. 2014. Web. 11 mai 2014. <http://www.icv2.com/articles/news/30072.html>.

Grossman, Lev. « Interview : Neil Gaiman and Joss Whedon ». *Time* 25 sept. 2005. Web. 1 sept. 2014. <http://content.time.com/time/arts/article/0,8599,1109313,00.html>.

Groth, Gary. « Alan Moore Interview Part I ». *The Comics Journal* 138 (1990): 56–108. Print.

---. « Alan Moore Interview Part II ». *The Comics Journal* 139 (1990): 78–109. Print.

---. « Alan Moore Interview Part III ». *The Comics Journal* 140 (1991): 78–93. Print.

---. « Alan Moore On (Just About) Everything ». *The Comics Journal* 106 (1986): 38–49. Print.

---. « An Interview By Gary Groth: Neil Gaiman ». *The Comics Journal* 169 (1994): 54–108. Print.

---. « Bring Me A Dream: Neil Gaiman ». *The Comics Journal* 163 (1993): 68–73. Print.

---. « Dick Giordano Interview ». *The Comics Journal* 119 (1988): 70–89. Print.

---. « Steve Bissette and Scott McCloud Interview ». *The Comics Journal* 137 (1990): 72-92. Print.

---. « The Alan Moore Interview ». *The Comics Journal* 117 (1987): 60–73. Print.

---. « Vertigo Roundtable ». *The Comics Journal* 163 (1993): 46–59. Print.

Guillaume, Isabelle, et Irène Le Roy Ladurie. « Désapprendre à dessiner pour saisir la réalité d'un visage : entretien avec F. Boilet ». *Les langages du corps dans la*

bande dessinée. Éd. par Isabelle Guillaume, Aymeric Landot, et Tristan Martine. Paris: L'Harmattan, 2015. 165-186. Print.

Gunn, James. « Grant Morrison ». *Interview Magazine*. N.p., 14 oct. 2014. Web. 8 janv. 2016. <http://www.interviewmagazine.com/culture/grant-morrison>.

Hansom, Ben. « "Nodding and Smiling and Pretending to Get It" - An Interview with Tom Peyer ». *Deep Space Transmissions*. N.p., circa 2012. Web. 26 mai 2015. <https://sites.google.com/site/deepspacetransmissions/Resources/-nodding-and-smiling-and-pretending-to-get-it---an-interview-with-tom-peyer>.

Hasted, Nick. « Beyond the Grid; Back from the dead: Grant Morrison Interviewed ». *The Comics Journal* déc. 1999 : 121-130. Print.

---. « "I'd Rather Write Broadway Musicals": Neil Gaiman and Comics, 1996 ». *The Comics Journal* juill. 1996 : n. pag. Print.

---. « Interview with Garth Ennis ». *The Comics Journal* 207 (1998): 40-67. Print.

---. « Interview with Grant Morrison ». *The Comics Journal* 176 (1995): 52-82. Print.

---. « Interview with Peter Milligan ». *The Comics Journal* 206 (1998): 101-114. Print.

Herding, Kemberly. « Neil Gaiman and Chris Bachalo ». *Comics Interview* 116 (1993): 4-43. Print.

Hiatt, Brian. « Grant Morrison on the Death of Comics ». *Rolling Stone*. N.p., 22 août 2011. Web. 5 nov. 2014. <http://www.rollingstone.com/music/news/grant-morrison-on-the-death-of-comics-20110822>.

---. « Grant Morrison: Psychedelic Superhero ». *Rolling Stone*. N.p., 22 août 2011. Web. 5 nov. 2014. <http://www.rollingstone.com/culture/news/grant-morrison-psychedelic-superhero-20110822?page=2>.

Hoare, James. « Why Garth Ennis Hates Superheroes and Loves War ». *SciFiNow*. Web. 5 nov. 2014. <http://www.scifinow.co.uk/interviews/why-garth-ennis-hates-superheroes-and-loves-war/>.

Hodler, Tim. « "This Has Been Building": An Interview with Chris Robertson». *The Comics Journal*. N.p., 26 avr. 2012. Web. 29 janv. 2016. <http://www.tcj.com/i-have-not-yet-had-any-conversation-with-any-creator-who-doesnt-agree-with-what-ive-said-an-interview-with-chris-roberson/>.

« Interview with an Umpire ». *Barbelith*. N.p., 2 sept. 2002. Web. <http://www.barbelith.com/old/interviews/interview_9.shtml>.

Jannaoshea. « MTV Geek Interview: Garth Ennis At The Barcelona International Comicon! » *MTV News*. N.p., n.d. Web. 4 July 2017. <http://www.mtv.com/news/2621392/mtv-geek-interview-garth-ennis-at-the-barcelona-international-comicon/>.

Janson, Klaus, and Jim Salicrup. « Dick Giordano ». *Comics Interview* 4 (1983): 37–45. Print.

Jennings, Dana. « At House of Comics, a Writer's Champion ». *The New York Times* 15 sept. 2003. *NYTimes.com*. Web. 5 nov. 2014. <http://www.nytimes.com/2003/09/15/business/media-at-house-of-comics-a-writer-s-champion.html>.

Kallies, Christy. « Space Beavers and Three Headed Cats: Darick Robertson ». *Sequential Tart*. N.p., 1999. Web. 1 sept. 2014. <http://www.sequentialtart.com/archive/jan99/robertson.shtml>.

Kieffer, Bill. « Nancy A. Collins ». *Comics Interview* 1991 : 4-13. Print.

Kraft, David Anthony, et Julia Mather. « Steve McManus and Alan McKenzie ». *Comics Interview #58* 1988 : 18-37. Print.

Lawless, Andrew. « Using Genre to Effect – Neil Gaiman ». *Three Monkeys Online Magazine*. N.p., 2005. Web. 12 août 2014. <http://www.threemonkeysonline.com/using-genre-to-effect-neil-gaiman/>.

Lawley, Guy, et Steve Whitaker. « Alan Moore ». *Comics Interview* 12 (1984): 9-25. Print.

Lees, Gavin. « Frank Quitely & Dave Gibbons ». *The Comics Journal #300* nov. 2009 : 68-87. Print.

Levitz, Paul. « A Conversation With Karen ». *Paul Levitz* 4 mars 2017. Web. 6 mars 2017. <http://paullevitz.com/a-conversation-with-karen/>.

Lewis, A. David. « Interview with Jamie Delano ». *Pop Matters*. N.p., 2000. Web. 29 mars 2016. <http://www.popmatters.com/review/interview-delanojamie/>.

Lien-Cooper, Barb. « To Live Outside the Law You Must Be Honest : Jamie Delano ». *Sequential Tart*. N.p., déc. 2001. Web. 5 sept. 2014. <http://www.sequentialtart.com/archive/dec01/delano.shtml>.

Lucas, Mark. « Kelley Jones ». *Comics Interview* 1993 : 4-15. Print.

Maddox, Mike. « Planet Neil ». *Amazing Heroes* 186 (1990): 44-51. Print.

Mason, Liz. *Comics: Jenette Kahn*. N.p., 2013. Film. <http://www.forbiddenplanet.co.uk/blog/2013/comics-jenette-kahn/>

Meaney, Patrick. « Interview : Warren Ellis on Transmetropolitan ». *Shot in the Face: A Savage Journey to the Heart of Transmetropolitan.* Edwardsville, Ill.: Sequart Research & Literacy Organization, 2010. 143-152. Print.

Miller, Steven, et Peter Sanderson. « Interview with the Sandmen ». *Amazing Heroes* 185 (1990): 29-36. Print.

Moore, Alan. « Alan Moore, the politics and morality of ratings and self-censorship ». *The Comics Journal #117* (1987): 35-36. Print.

Ninety-Nine, Jacurutu. « Tarot, Trans-Gender Robots, and Friendly Bandage-People: The Doom Patrol Interview with Rachel Pollack ». *Sequart Organization*. N.p., 2014. Web. 27 mai 2015. <http://sequart.org/magazine/53227/doom-patrol-interview-rachel-pollack/>.

Núñez, Ignacio. « An Interview with Peter Milligan ». *El Multiverso*. N.p., 15 févr. 2006. Web. 10 oct. 2016. <http://www.elmultiverso52.com/2015/02/06/an-interview-with-peter-milligan/>.

O'Donnell, Whitley. « Neil Gaiman ». *Comics Interview#103* 1991 : 4-17. Print.

Ó Méalóid, Pádraig. « Last Alan Moore Interview? » *Pádraig Ó Méalóid AKA Slovobooks* 9 janv. 2014. Web. 22 sept. 2016. <https://slovobooks.wordpress.com/2014/01/09/last-alan-moore-interview/>.

Ognjanovic, Dejan. « Jamie Delano Interview ». *The Cult of Ghoul* 26 oct. 2009. Web. 5 sept. 2014. <http://cultofghoul.blogspot.fr/2009/10/jamie-delano-interview-1.html>.

Osborne, S. L. « Drinking With the Boys: An Evening with Garth Ennis and Steve Dillon ». *Sequential Tart*. N.p., 28 sept. 1998. Web. 10 nov. 2014. <http://www.sequentialtart.com/archive/sept98/ennisdillon.html>.

Patrick, Seb. « The Den Of Geek interview: Frank Quitely ». *Den of Geek*. N.p., s. d. Web. 13 janv. 2015. <http://www.denofgeek.com/books-comics/11311/the-den-of-geek-interview-frank-quitely>.

Peckham, Matthew. « A Conversation with Mike Carey ». *The SF Site*. N.p., oct. 2004. Web. 1 sept. 2014. <https://www.sfsite.com/10b/mc186.htm>.

Pinkham, Jeremy. « The Rick Veitch Interview ». *The Comics Journal*. N.p., mars 1995. Web. 30 mars 2016. <http://www.tcj.com/the-rick-veitch-interview/>.

Plowright, Frank. « Brian Bolland ». *Comics Interview* 19 (1985): 21–38. Print.

Reed, Patrick A. « The “Unwritten” Exit Interview With Mike Carey & Peter Gross ». *Comics Alliance*. N.p., s. d. Web. 29 janv. 2016. <http://comicsalliance.com/mike-carey-peter-gross-unwritten-exitinterview/>.

Renaud, Jeffrey. « Carey and Gross on “The Unwritten” and “The Ship that Sank Twice” ». *Comic Book Resources*. N.p., 26 août 2013. Web. 14 déc. 2013. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=47527>.

---. « Peter Milligan revisits “Shade” ». *Comic Book Resources*. N.p., 25 nov. 2009. Web. 1 sept. 2014. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=23845>.

Roberts, Sidra, et Jamie Coville. « Interview with Darick Robertson ». *Coville’s Clubhouse*. N.p., 2004. Web. 31 mars 2016. <http://www.collectortimes.com/2004_02/Clubhouse.html>.

Root, Tom, et Andrew Kardon. *Writers on Comics Scriptwriting 2*. London: Titan, 2004. Print.

Round, Julia. « An Interview with Karen Berger (DC Comics) ». 11 mai 2008. Web. 9 nov. 2013. <http://www.google.fr/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCMQFjAA&url=http%3A%2F%2Fwww.juliaround.com%2Fpapers%2FKaren%2520Berger%2520-%2520my%2520interview.doc&ei=0h8EVM_4PO-R0QXigoDgBQ&usg=AFQjCNHr3px3sOd4FrfkudDnQh_Lluor7A&sig2=YvMKEs4hVqiH_QD8Srp-dw&bvm=bv.74115972,d.d2k>.

Sacks, Jason. « Interview: Peter Milligan: Rediscovering Nemo, Feeling X-Statix… » *Comics Bulletin*. N.p., s. d. Web. 18 mai 2015. <http://comicsbulletin.com/interview-peter-milligan/>.

Salisbury, Mark. *Artists on Comic Art*. London: Titan, 2000. Print.

---. *Writers on Comics Scriptwriting*. London: Titan, 1999. Print.

Salicrup, Jim. «Dave Gibbons». *Comics Interview* #16 1984: 51-65. Print.

---. «Richard Burton». *Comics Interview* #8 1983: 43-52. Print.

Sharett, Christopher. « Alan Moore and Dave Gibbons ». *Comics Interview #65* 1988 : 5-67. Print.

Singh, Arune. « Go to Hell! An Extensive Interview with “Lucifer”s’ Mike Carey ». *Comic Book Resources*. N.p., 26 avr. 2002. Web. 1 sept. 2014. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=1091>.

---. « Real American Heroes: Andy Diggle Extensively Talks “The Losers” ». *Comic Book Resources*. N.p., 12 mai 2003. Web. 1 sept. 2014. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=2137>.

---. « The Vertigo Bloke: Jock talks “The Losers” - Comic Book Resources ». *Comic Book Resources*. N.p., 16 juin 2003. Web. 13 août 2014. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=2250>.

Smith, Zach. « Milligan & McCarthy Retrospective, Pt.2: Skin, Rogan Gosh & More ». *Newsarama.com*. N.p., 26 sept. 2013. Web. 31 mars 2016. <http://www.newsarama.com/19042-milligan-mccarthy-retrospective-pt-2-skin-rogan-gosh-more.html>.

Sneddon, Laura. « Mike Carey: “I’m Not a Fan of the Way Comics Have Been Ghettoised” ». *New Statesman*. N.p., 23 janv. 2013. Web. 1 sept. 2014. <http://www.newstatesman.com/culture/2013/01/mike-carey-i%E2%80%99m-not-fan-way-comics-have-been-ghettoised>.

---. « The Strange Case of Grant Morrison and Alan Moore, As Told By Grant Morrison ». *The Beat*. N.p., 2012. Web. 20 mai 2015. <http://www.comicsbeat.com/the-strange-case-of-grant-morrison-and-alan-moore-as-told-by-grant-morrison/>.

Springer, Matt. « Q & A with Warren Ellis ». *Pop Culture Corn*. N.p., mai 1999. Web. 29 sept. 2014. <http://www.popculturecorn.com/print/issues/may99/interview-warrenellis.html>.

Spurgeon, Tom. « Garth Ennis Interview ». *The Comics Journal* 207 (1998): 40-67. Print.

Sturgeon, Jonathon. « WORDLESS! Art Spiegelman and Phillip Johnston on the Birth of the Graphic Novel ». *Flavorwire* 4 mars 2015. Web. 8 janv. 2016. <http://flavorwire.com/507743/wordless-on-the-birth-of-the-graphic-novel-with-art-spiegelman-and-phillip-johnston>.

Sunu, Steve. « Andy Diggle & Jock on “The Losers”». *Comic Book Resources*. N.p., 26 avr. 2010. Web. 1 sept. 2014. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=25940>.

Thompson, Kim. « Neil Gaiman interview ». *The Comics Journal 155 (* janv. 1993): 64-84. Print.

Thurman, Kevin. « Interview : Darick Robertson on Transmetropolitan ». *Shot In the Face : A Savage Journey to the Heart of Transmetropolitan.* Edwardsville, Ill.: Sequart Research & Literacy Organization, 2013, 126-136. Print.

Wiater, Stanley, et Stephen R. Bissette. *Comic Book Rebels*. New York: D. I. Fine, 1993. Print.

Wilson, Jared. « Alan Moore - LeftLion ». N.p., 2012. Web. 20 mai 2015. <http://www.leftlion.co.uk/articles.cfm/title/alan-moore/id/4861>.

Young, Tim. *Jamie Delano: The Accidental Writer*. N.p., 2011. Audio Recording. Deconstructing Comics Podcast.

Zimmermann, Dwight Jon, et. al. « Fabulous Flo Steinberg ». *Comics Interview* 17 (Nov. 1984) : 59-75. Print.

F) ACTUALITÉS ET BILLETS DE BLOG

Berger, Karen. « If You Don't Already Know Us, You've Probably Seen Us Around ». *Vertigo Preview* #1. New York : DC/Vertigo,1992. Print.

Best, Daniel. « "Morning Of The Magician": Swamp Thing meets Jesus ». *20th Century Danny Boy* 11 oct. 2011. Web. 6 oct. 2016. <http://ohdannyboy.blogspot.com/2011/10/morning-of-magician-swamp-thing-meets.html>.

Bi, Jessie. « Bédéaste ». *Du9*. N.p., juin 2015. Web. 7 janv. 2016. <http://www.du9.org/humeur/bedeaste/>.

Burbey, Mark. « The Swamp Thing section ». *The Comics Journal* #93 sept. 1984 : 47-99. Print.

Callahan, Timothy. « Goodbye, Karen Berger, Please Don't Go ». *Tor*. N.p., 4 déc. 2012. Web. 13 janv. 2015. <http://www.tor.com/blogs/2012/12/goodbye-karen-berger-please-dont-go>.

Chainstore. « Hellblazer: The Jamie Delano era ». *Everything 2*. N.p., 12 sept. 2004. Web. 5 sept. 2014. <http://everything2.com/title/Hellblazer%253A+The+Jamie+Delano+era>.

« DC Changing Talent Pay ». *ICv2*. N.p., 24 juin 2014. Web. <http://icv2.com/articles/comics/view/28940/dc-changing-talent-pay>.

Dissanayake, David. « Unsung Masterpieces - Enigma With Peter Milligan, Duncan Fegredo, And Art Young ». *Bleeding Cool*. N.p., s. d. Web. 20 mai 2015.

<http://www.bleedingcool.com/2013/12/09/unsung-masterpieces-milligan-fegredos-enigma/>.

Draper Carlson, Johanna. « Superhero Comic Reader Stats ». *Comics Worth Reading*. Web. 1 oct. 2014. <http://comicsworthreading.com/2007/05/10/superhero-comic-reader-stats/>.

Duarte, Matt. « Losing Altitude - The Scaling Back of Vertigo? » Web. 12 août 2014. <http://www.theweeklycrisis.com/2010/06/losing-altitude-scaling-back-of-vertigo.html>.

Durrell, Bryant. « The Transmet Feed: News ». *Innocence : The Transmet Feed*. N.p., 1998. Web. 8 Sept. 2016. <https://www.innocence.com/transmet/news.html>.

Ellis, Warren. « Come In Alone: Issue #18 - The Old Bastard's Manifesto ». *Comic Book Resources*. N.p., 31 mars 2000. Web. 29 sept. 2014. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=13272>.

Eskey, Nicholas. « SDCC'13: The Sandman 25th Anniversary Panel ». *The Beat*. N.p., 21 juill. 2013. Web. 1 févr. 2017. <http://www.comicsbeat.com/sdcc13-the-sandman-25th-anniversary-panel/>.

Evans, Eric. « Marvel's Failed Promises ». *The Comics Journal* 1999 : n. pag. Web. 8 Aug. 2017. <http://web.archive.org/web/20091004163400/http://www.tcj.com/3_online/e_evans_100699.html>.

Fabry, Glenn. « Preacher... » *Glenn Fabry*. N.p., s. d. Web. <http://www.glennfabry.co.uk/preacher.htm>.

Frisch, Marc-Olivier. « Vertigo and WildStorm Month-to-Month Sales: The Long View ». *Comiks Debris* 5 juin 2012. Web. 27 mai 2016. <http://comiksdebris.blogspot.com/2012/06/vertigo-and-wildstorm-month-to-month.html>.

Gaiman, Neil. « Where Do You Get Your Ideas ? » Neil Gaiman. N.p., 1997. Web. 1 sept. 2014. <http://www.neilgaiman.com/p/Cool_Stuff/Essays/Essays_By_Neil/Where_do_you_get_your_ideas%3F>.

---. « The Sandman Proposal ». *The Absolute Sandman* vol. 1. New York : Vertigo/DC Comics, 2006. 546-554. Print.

« Gerard Way Introduces "DC's Young Animal" Imprint ». *DC*. N.p., 7 Apr. 2016. Web. 12 June 2017. <http://www.dccomics.com/blog/2016/04/07/gerard-way-

introduces-%E2%80%9Cdcs-young-animal%E2%80%9D-imprint-during-surprise-appearance-at>.

Gravett, Paul. « Time for Heroes ». *The Guardian* 19 avr. 2008. *The Guardian*. Web. 14 sept. 2016. <https://www.theguardian.com/culture/2008/apr/19/film.features>.

Hanley, Tim. « Gendercrunching June 2014 - Including Nationality And Ethnicity At The Big Two ». *Bleeding Cool Comic Book, Movie, TV News*. N.p., s. d. Web. 12 nov. 2014. <http://www.bleedingcool.com/2014/08/29/gendercrunching-june-2014-including-nationality-and-ethnicity-at-the-big-two>.

Harvey, Allan. « Blood and Sapphires: The Rise and Demise of Marvelman ». *Back Issue* juin 2009 : 69-76. Print.

Heintjes, Tom, and Kim Thompson. « Newswatch ». *The Comics Journal* 93 (1984): 9–20. Print.

Hickey, Walt. « Comic Books Are Still Made By Men, For Men And About Men ». *FiveThirtyEight* 13 oct. 2014. Web. 7 nov. 2014. <http://fivethirtyeight.com/features/women-in-comic-books/>.

Hibbs, Brian. « Trouble on the Horizon? » *CBR.com*. N.p., 18 déc. 2015. Web. 15 sept. 2016. <http://www.cbr.com/trouble-on-the-horizon/>.

Itzkoff, Dave. « Comics' Mother of 'the Weird Stuff' Is Moving On ». *The New York Times* 29 mai 2013. Web. <http://www.nytimes.com/2013/05/30/books/comics-mother-of-the-weird-stuff-is-moving-on.html?pagewanted=all&_r=0>.

Johnson, Rich. « Lying In The Gutters ». *Comic Book Resources*. N.p., 23 mai 2005. Web. 5 nov. 2014. <http://www.comicbookresources.com/?page=article&id=14937>.

---. « Contractual Changes On Creator Owned DC Comics ». *Bleeding Cool*. N.p., 20 déc. 2010. Web. 10 nov. 2014. <http://www.bleedingcool.com/2010/12/20/contractual-changes-on-creator-owned-dc-comics/>.

Kwitney, Alisa. « Introduction ». *The Absolute Sandman* vol. 2. New York: Vertigo / DC Comics, 2007. Print.

MacDonald, Heidi. « Dark Knight and Sandman lead November sales, but Marvel still #1 ». *The Beat*. N.p., 11 déc. 2015. Web. 29 janv. 2016. <http://www.comicsbeat.com/dark-knight-and-sandman-lead-november-sales-by-marvel-still-1/>.

Morrison, Grant. « On the Ledge with Grant Morrison ». Imprimé dans tous les *comics* Vertigo datés de mars 1994. Print.

Pithers, Taylor. « The Weekly Crisis - Comic Book Review Blog: Vertigo Comics - A Decline of an Empire ». *The Weekly Crisis*. Web. 12 août 2014. <http://www.theweeklycrisis.com/2012/07/vertigo-comics-decline-of-empire.html>.

Ragtime. « The Medical Procedure That Dare Not Speak Its Name (Fables #19, 2003) ». *Comic Book Thoughts* 18 oct. 2006. Web. 8 janv. 2016. <http://comicbookthoughts.blogspot.fr/2006/10/medical-procedure-that-dare-not-speak.html>.

« Red Thorn #1 ». *Vertigo Comics*. N.p., 17 Aug. 2015. Web. 20 Sept. 2017. <http://www.vertigocomics.com/comics/red-thorn-2015/red-thorn-1>.

Reece, Gregory L. « Trip with an Infinite View: Chaos, Order, Good and Evil in "Forever People" ». *PopMatters*. N.p., 26 juin 2014. Web. 13 janv. 2017. <http://www.popmatters.com/feature/183186-trip-with-an-infinite-view-chaos-order-good-and-evil-in-forever-peop/>.

Reid, Calvin. « DC Comics Names Shelly Bond to Head Vertigo ». *PublishersWeekly.com*. N.p., 19 déc. 2012. Web. 29 sept. 2016. <http://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/industry-news/comics/article/55197-dc-comics-names-shelly-bond-to-head-vertigo.html>.

Reinart, Jed. « Terminal City #1 ». *The Comics Journal* 187 (1996): 39. Print.

Rucker, Brandon. « When the World Stops Spinning: The Karen Berger Departure from Vertigo ». *ExpertComics*. N.p., 19 déc. 2012. Web. 13 janv. 2015. <http://www.expertcomics.com/enr/2012/12/when-the-world-stops-spinning-the-karen-berger-departure-from-vertigo/>.

Rust, David. « House of Secrets 1 ». *The Comics Journal* 190 (1996): 48. Print.

« Top 500 Graphic Novels: 2015 ». *Diamond Comics*. N.p. Web. 7 sept. 2016. <http://www.diamondcomics.com/Home/1/1/3/237?articleID=173232>.

Rodi, Robert. « The Right Direction : Two Comics from Vertigo and Garth Ennis ». *The Comics Journal* 197 (1997): 29-30. Print.

Torres García, Emilio. « Before Vertigo There Was Touchmark ». *Out Of My Oldbox* 1 May 2011. Web. 1 June 2017. <https://myoldbox.wordpress.com/2011/05/01/before-vertigo-there-was-touchmark/>.

Underhill, Tom. « Bullets: The Exterminators vol.1: Bug Brothers ». *The Comics Journal* 283 (2007): 100-101. Print.

Woods, Sean. « Neil Gaiman Resurrects “The Sandman” ». *Rolling Stone*. N.p., 20 oct. 2013. Web. 5 nov. 2014. <http://www.rollingstone.com/culture/news/neil-gaimans-the-sandman-returning-this-fall-20131025>.

"What Are Creators' Rights?" *The Comics Journal* 137 (1990): 65-71. Print.

Wheeler, Doug et al. « The Comics Industry Crisis ». *Comics Interview* 1994 : 4-44. Print.

Young, Art. « On the Ledge with Art Young ». Imprimé dans tous les *comics* Vertigo datés d’octobre 1994. Print.

G) Histoire

Anderson, Benedict R. O’G. *Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism*. Rev. and extended ed. London ; New York: Verso, 1991. Print.

Colley, Linda. *Britons: Forging the Nation, 1707-1837*. London: Pimlico, 2003. Print.

Collins, Robert M. *Transforming America: Politics and Culture in the Reagan Years*. New York: Columbia University Press, 2007. Print.

Conrath, Robert. « The Guys Who Shoot to Thrill : Serial Killers and the Popular Unconscious ». *Revue Française d’Etudes Américaines* 60 (1994): 143-152. Print.

Davies, Alistair, et Alan Sinfield, éd. *British Culture of the Postwar: An Introduction to Literature and Society 1945 - 1999*. London: Routledge, 2008. Print.

Ellis, Sylvia A. « Lyndon Johnson, Harold Wilson and the Vietnam War; a Not So Special Relationship? » *Twentieth-century Anglo-American relations*. Éd. par Jonathan Hollowell. Houndmills, Basingstoke, Hampshire ; New York: Palgrave, 2001. 180-204. Print.

Kelly, Michael Bryan. *The Beatle Myth: the British Invasion of American Popular Music, 1956-1969*. Jefferson, N.C: McFarland, 1991. Print.

Nairn, Tom. *The Break-up of Britain: Crisis and Neo-Nationalism*. Altona, Vic.: Common Ground Pub., 2003. Print.

Smith, Anthony D. *The Cultural Foundations of Nations: Hierarchy, Covenant and Republic*. Malden, MA, USA: Blackwell Pub, 2008. Print.

Stephan, Alexander. « Cold War Alliances and the Emergence of Transatlantic Competition: An Introduction ». *The Americanization of Europe: Culture, Diplomacy, and Anti-Americanism after 1945*. Éd. par Alexander Stephan. New York, NY: Berghahn Books, 2006. 1-22. Print.

Storry, Mike, et Peter Childs, éd. *British Cultural Identities*. 2nd ed. London ; New York: Routledge, 2002. Print.

"V Campaign". *A World of Wireless*. 17 Jun. 2010. 12 Jun. 2017. *Internet Archive.* <http://web.archive.org/web/20050312223729/http://home.luna.nl/~arjan-muil/radio/history/ww-2/v-campaign.html>

Wiebe, Robert H. *Who we Are: a History of Popular Nationalism*. Princeton, N.J: Princeton University Press, 2002. Print.

Wilford, Hugh. « Britain: In Between ». *The Americanization of Europe: Culture, Diplomacy, and Anti-Americanism after 1945*. Éd. par Alexander Stephan. New York, NY: Berghahn Books, 2006. 23-43. Print.

H) Philosophie

Bachelard, Gaston. *L' Eau et les rêves: essai sur l'imagination de la matière*. Paris: Corti, 1993. Print.

Durand, Gilbert. *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire.* Paris: Bordas, 1969. Print.

Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *L'Anti-Œdipe*. Paris: Les Éditions de Minuit, 2012. Print.

Deleuze, Gilles, and Félix Guattari. *Mille Plateaux*. Paris: Les Éditions de Minuit, 1980. Print.

Eco, Umberto. *De l'arbre au labyrinthe: essais*. Paris: Grasset, 2010. *Print.*

Eliade, Mircea. *Le mythe de l'alchimie, suivi de L'alchimie asiatique*. Trad. par Alain Paruit et Iléna Tacou. Paris: Librairie générale française, 1990. Print.

Foucault, Michel. *Surveiller et punir: naissance de la prison*. Paris: Gallimard, 2008. Print. Collection TEL.

---. *L'Ordre du discours*. Paris: Gallimard, 1971. Print.

Foucault, Michel, and Daniel Defert. *Le corps utopique suivi de Les hétérotopies*. Fécamp: Nouvelles Éditions Lignes, 2012. Print.

Girard, René. *La Voix méconnue du réel*. Paris: Grasset, 2002. Print.

Jansen, Mickaël. « Processus schizophrénique et schizo-analyse'. *Philosophique* 15 (2012): n. pag. Web. 9 June 2017. <http://philosophique.revues.org/702>.

Kantorowicz, Ernst Hartwig. *Les deux corps du roi*. Paris: Gallimard, 2000. Print.

Lyotard, Jean-François. *La condition postmoderne: rapport sur le savoir*. Paris: Éditions de Minuit, 1979. Print.

Morrison, Grant. « Pop Magic! » *Book of Lies: The Disinformation Guide to Magick and the Occult*. Éd. par Richard Metzger. New York, NY: Disinformation Co, 2003. Print.

Wittgenstein, Ludwig. *Philosophical Investigations*. Trad. par G. E. M. Anscombe. 3nd ed., repr. Cambridge, Mass: Blackwell, 1989. Print.

I) Critique littéraire

Alexandrian, Sarane. *Le Surréalisme et le rêve*. Paris: Gallimard, 1974. Print.

Bakhtine, Mikhaïl. *Esthétique et théorie du roman*. Paris: Gallimard, 1978. Print.

---. *L'Œuvre de François Rabelais et la cuture populaire au Moyen Âge et sous la Renaissance*. Paris: Gallimard, 1970. Print.

Barthes, Roland. « La Mort de l'auteur ». *Le bruissement de la langue*. Paris: Seuil, 2000. 61-67. Print.

---. *Mythologies*. París: Seuil, 1957. Print.

---. *S/Z*. Paris: Seuil, 1970. Print.

Baudrillard, Jean. *Simulacres et simulation*. Paris: Galilée, 1981. Print.

Bettelheim, Bruno. *Psychanalyse des contes de fées*. Paris: R. Laffont, 1976. Print.

Bhabha, Homi K. *The Location of Culture*. London; New York: Routledge, 1994. Print.

Bilge, Sirma. « Théorisations féministes de l'intersectionnalité », *Diogène* 255.1 (2009), 70-88. Print.

Bleton, Paul. « Industrie, masse et cullture médiatique : la paralittérature américaine (1960-1940) ». *Culture de masse et culture médiatique en Europe et dans les Amériques: 1860-1940*. Éd. par Jean-Yves Mollier, Jean-François Sirinelli, et François Vallotton. Paris: Presses universitaires de France, 2006. 37-50. Print.

Bloom, Harold. *The Anxiety of Influence*. London; Oxford; New York: Oxford University Press, 1973. Print.

Boschetti, Anna. *L'Espace culturel transnational*. Paris: Nouveau Monde, 2010. Print.

Bourdieu, Pierre. *Les règles de l'art: genèse et structure du champ littéraire*. Paris: Seuil, 1992. Print.

Breton, André. *Manifeste du Surréalisme*. Paris : Éditions du Sagittaire, 1924. Print.

Butler, Judith, et Sara Salih. *The Judith Butler Reader*. Malden, MA: Blackwell Pub., 2003. Print.

Caillois, Roger. *Les Jeux et les hommes : le masque et le vertige*. Gallimard. Paris: N.p., 1958. Print.

Campbell, Joseph. *The Hero with a Thousand Faces*. Princeton: Princeton University Press, 1968. Print.

Casanova, Pascale. *La république mondiale des lettres*. Paris: Seuil, 2008. Print.

Childs, Peter. *Contemporary Novelists: British Fiction Since 1970*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire ; New York: Palgrave Macmillan, 2005. Print.

Cixous, Hélène. « Le Rire de la Méduse ». *Le Rire de la Méduse et autres ironies*. Paris: Galilée, 2010. Print.

Couégnas, Daniel. *Introduction à la paralittérature*. Paris: Editions du Seuil, 1992. Print.

Derrida, Jacques. « La Loi du genre ». *Parages*. Paris: Galilée, 2003. 231–266. Print.

Driscoll, Lawrence Victor. *Evading Class in Contemporary British Literature*. New York, NY: Palgrave Macmillan, 2009. Print.

Eco, Umberto. *Lector in fabula : le rôle du lecteur ou la Coopération interprétative dans les textes narratifs*. Paris: Librairie générale française, 1985. Print.

Ellenberger, Henri F. *Histoire de la découverte de l'inconscient*. Paris: Fayard, 1994. Print.

Espagne, Michel, et Michael Werner, éd. *Qu'est-ce qu'une littérature nationale ?: approches pour une théorie interculturelle du champ littéraire*. Paris: Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 1994. Print.

Fondanèche, Daniel. *Paralittératures*. Paris: Vuibert, 2005. Print.

Frank, Joseph. « The Spatial Form in Modern Literature ». *Sewanee Review* 53.2 (1945): 226-240. Print.

Freud, Sigmund. *L'Inquiétante étrangeté et autres essais*. Paris: Gallimard, 1988. Print.

---. *L'Interprétation des rêves*. Paris: Presses universitaires de France, 1973. Print.

---. *Sur le rêve*. Paris: Gallimard, 1988. Print.

Gelder, Ken. *Popular Fiction: The Logics and Practices of a Literary Field*. London; New York: Routledge, 2004. Print.

Genette, Gérard. *Nouveau discours du récit*. Paris : Seuil, 1983. Print.

---. *Palimpsestes: la littérature au second degré*. Paris: Seuil, 1982. Print.

Giles, Paul. *Transatlantic Insurrections: British Culture and the Formation of American Literature, 1730-1860*. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 2001. Print.

Gollut, Jean-Daniel. *Conter les rêves : la narration de l'expérience onirique dans les oeuvres de la modernité*. Paris: J. Corti, 1993. Print.

Guignery, Vanessa, et François Gallix. « Introduction ». Éd. par Monique Chassagnol et Guy Laprevotte. *Les littératures de genre: typologie, codes et nouvelles structures*. Nanterre: Univ. Paris X, 2002. 5-19. Print.

Hassan, Ihab Habib. *Rumors of Change: Essays of Five Decades*. Tuscaloosa: University of Alabama Press, 1995. Print.

Hebdige, Dick. *Subculture, the Meaning of Style*. London: Methuen, 1979. Print.

Hedetoft, Ulf. *The Global Turn: National Encounters with the World*. Aarhus: Aalborg University Press, 2003. Print.

Houston, Keith. *Shady Characters: The Secret Life of Punctuation, Symbols & Other Typographical Marks*. N.p., 2014. Print.

Hutcheon, Linda. *A Theory of Parody: the Teachings of Twentieth-Century Art Forms*. New York: Methuen, 1985. Print.

---. *A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*. New York: Routledge, 1988. Print.

Jagose, Annamarie. *Queer theory: An Introduction*. New York: New York University Press, 1996. Print.

Jakobson, Roman. *Essais de linguistique générale*. Trans. Nicolas Ruwet. Paris: Les Éditions de Minuit, 1963. Print.

Jung, Carl Gustav. *Psychologie et alchimie*. Paris: Buchet - Chastel, 1970. Print.

Kris, Ernst, et Otto Kurz. *L'image de l'artiste: légende, mythe et magie : un essai historique*. Paris: Rivages, 1987. Print.

Kristeva, Julia. *Pouvoirs de l'horreur: essai sur l'abjection*. Paris: Seuil, 1980. Print.

Lakoff, George, et Mark Johnson. *Metaphors We Live By*. Chicago: University of Chicago Press, 2003. Print.

Lévi-Strauss, Claude. *La Pensée sauvage*. Paris: Plon, 1983. Print.

---. *La Voie des masques*. Paris: Plon, 1979. Print.

Martin, Thomas L. *Poiesis and Possible Worlds: a Study in Modality and Literary Theory*. Toronto Buffalo: University of Toronto Press, 2004. Print.

Meizoz, Jérôme. *Postures littéraires. 1: mises en scène moderne de l'auteur: essai*. Genève: Slatkine, 2007. Print.

Morel, Michel. «Littérature de genre ou les aventures de l'archétype ». Chassagnol, Monique, et Guy Laprevotte, éd. *Les littératures de genre: typologie, codes et nouvelles structures*. Nanterre: Univ. Paris X, 2002. Print.

Norman, Dorothy. *The Hero: Myth/Image/Symbol*. New York: World Publishing, 1969. Print.

Pirie, David. *A New Heritage of Horror: The English Gothic Cinema*. Reprinted ed. London: Tauris, 2009. Print.

Propp, Vladimir. *Morphologie du conte*. Paris: Seuil, 1970. Print.

Rezek, Joseph. « What We Need from Transatlantic Studies ». *American Literary History* 26.4 (2014): 791-803. *Print.*

Ryan, Marie-Laure. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Bloomington: Indiana University Press, 1991. Print.

Saunier, Pierre-Yves. « Circulations, connexions et espaces transnationaux ». *Genèses* 57.4 (2004): 110-126. Print.

Schaeffer, Jean-Marie. *Pourquoi la fiction?* Paris: Seuil, 1999. Print.

Slotkin, Richard. *Regeneration Through Violence; the Mythology of the American Frontier, 1600-1860*. 1st ed. Middletown, Conn: Wesleyan University Press, 1973. Print.

Tew, Philip. *The Contemporary British Novel*. 2. ed., [rev. & updated]. London: Continuum, 2007. Print.

Todorov, Tzvetan. *Introduction à la littérature fantastique*. Paris: Cornell University Press, 1975. Print.

---. *Poétique de la prose*. Seuil. Paris: N.p., 1971. Print.

Tolkien, J. R. R. « On Fairy-Stories ». *Essays Presented to Charles Williams*. Oxford: Oxford University Press, 1947. 38-89. Print.

Tzara, Tristan. « Manifeste Dada 1918 ». *Dada* 3 (décembre 1918) : 1-3. Web. <*sdrc.lib.uiowa.edu/dada/dada/3/index.htm*>

Vandendorpe, Christian. « Fonctions du récit de rêve ». *Le Récit de rêve*. Québec: Nota Bene, 2005. 5-12. Print.

---. « Le rêve entre imagerie et narrativité ». *Le Récit de rêve*. Québec: Nota Bene, 2005. 35-55. Print.

Wolkenstein, Julie. *Les Récits de rêve dans la fiction*. Paris: Klincksieck, 2006. Print.

J) Critique médiatique

Begin, Richard. « Politique des auteurs et narrativité ». *Politique des auteurs et théories du cinéma*. Éd. par Jean-Pierre Esquenazi. Paris: Harmattan, 2003. 95-114. Print.

Benjamin, Walter. *L'oeuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*. Trad. par Lambert Dousson et Seloua Luste Boulbina. Paris: Gallimard, 2007. Print.

Bolter, J. David, and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass: MIT Press, 1999. Print.

Caboche, Elsa. « Narration numérique en images : modes d'expression, spécificités, expérimentations ». *L'engendrement des images en bande dessinée*. Éd. par Henri Garric. Tours: Presses universitaires François-Rabelais, 2013. Print.

Drucker, Johanna. *The Visible Word: Experimental Typography and Modern Art, 1909 - 1923*. Paperback ed. Chicago: Univ. of Chicago Press, 1996. Print.

Gopnik, Adam, et Kirk Varnedoe. *High & low: Modern Art, Popular Culture*. New York: Museum of Modern Art : Distributed by H.N. Abrams, 1990. Print.

Hediger, Vincent. « L'image de l'auteur dans la publicité : à propos des stratégies auto-promotionnelles de Cecil B. DeMille et Alfred Hitchcock ». *Politique des auteurs et théories du cinéma*. Éd. par Jean-Pierre Esquenazi. Paris: Harmattan, 2003. 39-66. Print.

Hodnett, Edward. *Image and Text: Studies in the Illustration of English Literature*. Londres: Scolar Press, 1982. Print.

Lessing, Gotthold Ephraim. *Laocoon: ou des limites de la peinture et de la poésie*. Paris: Hachette, 1887. Print.

Lits, Marc. « La culture médiatique, ou la contamination de la culture par les médias ». *Culture de masse et culture médiatique en Europe et dans les Amériques: 1860-1940*. Éd. par Jean-Yves Mollier, Jean-François Sirinelli, et François Vallotton. 1re éd. Paris: Presses universitaires de France, 2006. 37-50. Print.

Louvel, Liliane. *Image / Texte : images à lire, textes à voir*. Rennes: Presses Universitaires de Rennes, 2002. Print.

Luhan, Marshall Mc. *Understanding Media*. London: Routledge & Kegan Paul Ltd, 1964. Print.

Marion, Philippe. « Narratologie médiatique et médiagénie des récits ». *Recherches en communication* 7 (1997): 61-88. Web. <http://sites.uclouvain.be/rec/index.php/rec/article/view/1441/1291>.

---. « La Bande dessinée et ses identités culturelles, paysages et frontières ». *Le Statut culturel de la bande dessinée : ambiguité et évolutions*. Éd. par Maaheen Ahmed, Stéphanie Delneste, et Jean-louis Tilleuil. Paris: Academia, 2017. Print.

Mathieu-Castellani, Gisèle. *La Pensée de l'image : Signification et figuration dans le texte et dans la peinture*. Saint-Denis: Presses universitaires de Vincennes, 1994. Print.

Mitchell, W. J. T. *Picture Theory : Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago : University of Chicago Press, 1995. Print.

Nerlich, Michael. « Qu'est-ce que l'iconotexte ? » *Iconotextes*. Éd. par Alain Montandon. Paris: Ophrys, 1990. Print.

Poirrier, Philippe. *L'histoire culturelle : un « tournant mondial » dans l'historiographie ?* Dijon, éd. universitaires de Dijon, 2008. Print.

Praz, Mario. *Mnémosyne : parallèle entre littérature et arts plastiques*. Paris: G.-J. Salvy, 1986. Print.

Triclot, Mathieu. *Philosophie des jeux vidéo*. Paris: Editions la Découverte, 2011. Print.

Assayas, Olivier, et Antoine de Baecque, éd. *La politique des auteurs: les textes*. Paris: Cahiers du Cinéma, 2001. Print.

Azuma, Hiroki. *Génération otaku: les enfants de la postmodernité*. Trad. par Corinne Quentin. Paris: Hachette littérature, 2008. Print.

Gaudreault, André. *Du littéraire au filmique: système du récit*. Paris: Colin, 1999. Print.

Esquenazi, Jean-Pierre, éd. *Politique des auteurs et théorie du cinéma*. Paris, France: L'Harmattan, 2002. Print. Collection Champs visuels.

Jost, François. « The Look: From Film to Novel. An Essay in Comparative Narratology ». *A Companion to Literature and Film*. Éd. par Robert Stam et Alessandra Raengo. Malden, MA: Blackwell. 71-80. Print.

---. *L'œil-caméra : Entre film et roman*. Lyon : Presses Universitaires de Lyon, 1987. Print

Mulvey, Laura. « Visual Pleasure and Narrative Cinema ». *Screen* 16.3 (1975): 6-18. Web. <http://imlportfolio.usc.edu/ctcs505/mulveyVisualPleasureNarrativeCinema.pdf>.

Worth, Sol. « Pictures Can't Say Ain't ». *Studying Visual Communication*. Éd. par Larry Gross. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1981. Print.

K) Usuels et ouvrages de littérature

« Anxious ». *American Heritage Dictionary*, n.d. Web. 19 Oct. 2017. <https://ahdictionary.com/word/search.html?q=anxious>.

Blake, William. « Tyger, Tyger ». *Songs of Innocence and of Experience.* London; New York: Oxford University Press, 1977. Pl. 42. Print.

Borges, Jorge Luis. « L'Aleph ». *L'Aleph*. Paris : Gallimard, 1967. Print.

---. « La Biliothèque de Babel ». *Fictions*. Paris : Gallimard, 1951. Print.

Carroll, Lewis. *The Annotated Alice*. Éd. par Martin Gardner. Harmondsworth: Penguin, 1970. Print.

Dendien, Jacques, éd. « Graphique ». Trésor de la Langue Française informatisé. Web. <http://atilf.atilf.fr/>.

« Graphic ». *Cambridge Dictionary*, n.d. Web. 19 Oct. 2017. <http://dictionary.cambridge.org/fr/dictionnaire/anglais/graphic>.

Modern Language Association of America. *MLA Handbook for Writers of Research Papers*. 7th ed., NewYork: MLA, 2009. Print.

Plath, Sylvia. « Daddy ». *Collected Poems*. London: Faber and Faber, 1981, p. 222-4. Print.

---. « Tulips ». *Collected Poems*. London: Faber and Faber, 1981, p.160-62. Print.

« Public Catalog ». Copyright : United States Copyright Office. N.p., n.d. Web. 28 June 2017. <http://cocatalog.loc.gov/cgi-bin/Pwebrecon.cgi?DB=local&PAGE=First>.

Annexes

I. Glossaire

Alternative : désigne une structure éditoriale qui n'est pas liée à un conglomérat médiatique et propose des contrats qui assurent aux créateurs la propriété de leur œuvre.

Cameo : apparition ponctuelle d'un personnage dans le titre mensuel normalement dédié à un autre, sans que celui-ci prenne une importance centrale dans le récit. Voir aussi « Crossover ».

CCA (Comics Code Authority) : Commission d'autorégulation des publications, créée par les maisons d'édition américaines en réaction aux accusations d'immoralité dont elles firent l'objet dans les années cinquante. Destiné à préserver les jeunes lecteurs, le code interdit notamment la représentation de la nudité ou l'usage de vocabulaire choquant, et encadre strictement la mise en scène de la violence. La conformité d'une publication au Code est garantie par la présence, sur sa couverture, du sceau d'approbation de la CCA.

Cover Date : Date figurant sur la couverture d'un *comic book*. Selon l'usage courant pour tous les magazines aux Etats-Unis et en Grande-Bretagne, les dates de couverture des fascicules mensuels ne correspondent pas à leur date de sortie réelle, mais sont en avance de 2 voire 3 mois. Historiquement, la date figurant sur la couverture indiquait en fait la date à laquelle le magazine peut être retiré de la vente.

Continuity : notion commune aux univers de fiction de DC et de Marvel selon laquelle tous les épisodes de toutes les séries sont connectés entre eux et forment un seul et même récit. Toute contradiction entre deux textes doit donc faire l'objet d'une explication expresse.

Convention : événement réunissant créateurs, fans et représentants des maisons d'édition de *comics*, sous forme d'un salon.

Creator-Owned : signifie que, par contrat, les personnages appartiennent à leur(s) créateur(s) et non à la maison d'édition. Voir aussi « Work-made-for-hire ».

Crossover : apparition d'un personnage dans le titre mensuel normalement dédié à un autre. La mise en place d'un *crossover* est décidée avec l'accord de l'équipe éditoriale, laquelle supervise la coordination les différents titres afin que chacun narre son propre fragment d'un récit commun. Voir aussi « Cameo ».

Dark Age : Terme employé par les fans pour désigner la troisième phase d'expansion du genre superhéroïque après 1986, qui se caractérise par une tonalité sombre et torturée. Voir aussi « Golden Age » et « Silver Age ».

Direct Market : Mode de distribution des *comic books* qui repose sur la vente directe aux détaillants. Ce système s'oppose à la vente en kiosque (*newsstand*) qui prévalait jusqu'au milieu des années soixante-dix.

DCU (DC Universe) : Univers commun dans lequel tous les personnages appartenant à la maison d'édition DC Comics évoluent.

Editor : personne employée par la maison d'édition afin de superviser le travail de l'équipe créative sur un ou plusieurs titres. On traduit souvent par rédacteur·trice.

Full Script : processus créatif selon lequel le/la scénariste écrit un synopsis détaillé d'un épisode, comprenant notamment les dialogues des personnages et le découpage de l'action en pages et en cases. Ce synopsis est ensuite remis au/à la dessinateur·trice. Voir aussi « Marvel method ».

Golden Age : terme employé par les fans pour désigner la première phase d'expansion du genre superhéroïque entre 1938 et 1945. Voir aussi « Silver Age » et « Dark Age ».

Graphic Novel : terme associé à l'arrivée des *comic books* dans les librairies généralistes, qui peut désigner selon les cas un recueil relié rassemblant plusieurs numéros d'une série donnée (voir « TPB »), un récit long n'ayant pas fait l'objet d'une prépublication, ou un livre de bande dessinée issu d'un éditeur indépendant.

Imprint : désigne une collection spécifique à l'intérieur d'une maison d'édition.

Independent : synonyme de « Alternative ». Depuis les années soixante-dix, le terme désigne aussi les structures non affiliées au Comics Magazine Association of America.

Label : voir « Imprint ».

Limited Series : se dit d'une série dont le nombre de numéros est fixé à l'avance (voir « Mini-series » et « Ongoing »).

Mainstream : se dit des maisons d'édition spécialisées dans la bande dessinée, les deux principales et les plus anciennes étant DC Comics et Marvel, collectivement surnommées « Big Two ». Les maisons d'édition *mainstream* se distinguent par la division des tâches au sein du processus créatif, qui permet une production mensuelle régulière. Elles exercent un fort contrôle éditorial sur la production de leurs auteur·e·s et conservent la jouissance des droits d'auteurs liés à leurs personnages emblématiques. Ces maisons d'édition sont liées à de vastes conglomérats, Disney dans le cas de Marvel et Warner Bros (Time/Warner) dans le cas de DC. Par extension, désigne aussi les séries publiées par ces maisons.

Mini-series : se dit d'une série dont le nombre de numéros est fixé à l'avance et qui compte peu d'épisodes (généralement trois ou quatre). Voir aussi « Limited Series » et « Ongoing ».

Marvel Method : processus créatif selon lequel le/la scénariste résume en quelques mots l'intrigue d'un épisode, laissant au/à la dessinateur·trice le soin de mettre en page les événements. Une fois les planches produites, le/la scénariste se charge d'écrire les dialogues. Ce processus est particulièrement associé avec la maison d'édition Marvel, d'où son nom. Voir aussi « Full Script ».

Ongoing (series) : se dit d'une série dont le nombre de numéros n'est pas fixé à l'avance et dépendra du succès commercial du titre. Voir aussi « Mini-series » et « Limited Series ».

Reboot : voir « Revamp ».

Relevance : tendance des *comics mainstream* à aborder des sujets de société particulièrement débattus à l'époque de leur création. Par exemple, on parle de « relevant comics » pour les récits des années soixante-dix qui traitent des dangers de la drogue.

Revamp : désigne le fait de recommencer au numéro 1 une série déjà existante, souvent dans le but de moderniser le titre afin d'en accroître l'attractivité. La plupart du temps, cette décision s'accompagne de modifications dans l'équipe créatrice. Récemment, on parle plutôt de « reboot ».

Run : désigne la portion d'une série sur laquelle officie un·e scénariste donné, avant d'être remplacé·e par son successeur. Ex : Le run de Morrison sur *Doom Patrol* correspond aux numéros 19 à 63.

Silver Age : terme employé par les fans pour désigner la seconde phase d'expansion du genre superhéroïque à partir de 1956. Voir aussi « Golden Age » et « Dark Age ».

Spin-Off : création d'une série dont le ou les protagonistes principaux sont en fait les personnages secondaires d'une série précédente. Le *spin-off* est une stratégie commerciale visant à utiliser la notoriété d'un titre pour en créer un second.

TPB (Trade Paperback) : Volume relié qui recueille plusieurs numéros consécutifs d'une même série et se vend en librairie généraliste. Parfois synonyme de « Graphic Novel ».

Underground : secteur de la bande dessinée associé au mouvement contre-culturel des années soixante, fondé sur une production artisanale et indépendante.

Work-made-for-hire : signifie que, par contrat, une série et les personnages qu'elle met en scène appartiennent à leur maison d'édition et non à leur(s) auteur(s). Peut être traduit par le concept de « contrat de commande » en français. Voir aussi « Creator-Owned ».

II. Vertigo depuis 2013

Il sera question ici des modifications qu'a connues le label depuis l'année 2013, date qui constituait la borne de fin de l'étude. On se souvient qu'après le départ de Karen Berger en 2013, Vertigo passe entre les mains de Shelly Bond, rédactrice de longue date pour Vertigo, qui hérite d'un label affaibli par les changements contractuels imposés d'en haut et par la défection d'auteurs de premier plan partis œuvrer chez d'autres éditeurs.

En 2013, le label semble jouer la carte de la sécurité en exploitant ses valeurs les plus sûres. Par exemple, Vertigo réalise de très bonnes ventes avec la gamme de titres *Before Watchmen* (lancés en 2012), qui propose un récit des origines de chacun des personnages. Réalisé sans la participation d'Alan Moore ou Dave Gibbons, le titre a, malgré des ventes correctes, créé un tollé parmi les fans, qui réagirent vivement à cette réutilisation de ces personnages contre l'avis de leur créateur initial. On voit donc encore là l'importance acquise par la figure de l'auteur (c'est-à-dire du scénariste) dans le milieu de la bande dessinée.

La réutilisation des personnages de *Watchmen* a d'ailleurs conduit plusieurs professionnels à émettre des critiques à l'encontre de DC Comics, ou même à mettre purement et simplement fin à leur contrat avec la maison. Chris Robertson, qui a contesté publiquement les pratiques de Vertigo et DC, et décidé de ne pas renouveler leur collaboration à la fin de *iZombie*, estime que la réorganisation de la direction de DC en 2010 est à l'origine de ce changement de direction : « According to all accounts that I've heard, Paul Levitz was steadfastly against doing sequels or prequels to *Watchmen* since the late '80s, and it wasn't until he left his position that suddenly these plans were put into motion. But again, I don't have privileged information. » (Hodler n.p.)

Le fait de relancer des titres ayant rencontré un franc succès semble être l'une des stratégies principales du label à l'heure actuelle ; mais à l'inverse de *Before Watchmen*, certaines de ces séries ont été bien reçues par l'ensemble de la profession. On songe ainsi à *Sandman : Overture*, minisérie de Neil Gaiman racontant les événements qui précèdent le début du récit de la série principale, ou à *The Dark Knight III*, de Frank Miller. Ces deux titres sont à l'origine de profits importants pour Vertigo –

par exemple, en novembre 2015, la parution conjointe des deux titres hisse l'intégralité de DC à 26 % des parts de marché, contre 21 % le mois précédent (MacDonald n.p.). Mais la durée de vie nécessairement limitée de tels titres ne peut garantir la pérennité du label, et l'entreprise montre bien que Vertigo peine à présent à renouveler son catalogue, et se voit contraint de se replier sur l'exploitation de succès plus anciens, alors même que le label se veut tourné vers l'innovation.

D'autres modifications récentes méritent par ailleurs d'être mentionnées : en 2014, DC a rendu publique son intention de modifier les modes de rémunération de ses créateurs. Pour résumer, il s'agit à la fois d'intégrer les ventes dématérialisées sur plates-formes numériques et de relever les paliers au-delà desquels les droits d'auteur (royalties) sont versés aux créateurs. Il existe dorénavant des paliers indépendants pour les *comics* mensuels et pour les TPBs, ce qui reflète l'importance prise par ce dernier format, mais les droits d'auteur sont plus importants. On remarque que le palier pour les *comic books* est de 60 000 exemplaires (numérique inclus), un chiffre bien supérieur aux ventes moyennes des titres Vertigo, qui tablent plus que jamais sur les TPBs. Selon l'analyse fournie par le site ICv2, ces changements visent notamment à rendre DC plus attractif pour les créateurs de premier plan. Ils précisent :

> The changes for the top creators certainly reflect the success of Image, where the creator gets a huge share of the upside but has substantial risk at low sales levels. Image seems to have replaced the role that was once played by DC imprint Vertigo in attracting creators who want to create their own intellectual property and expect more rights and money than if they're working on company IP [intellectual property]. (« DC changing talent pay » n.p.)

Ce changement (qui concerne l'ensemble de DC et non simplement Vertigo) serait donc partiellement une façon de tenter de reprendre du terrain sur Image, éditeur dont on a vu qu'il était parvenu à drainer une partie des créateurs précédemment employés par Vertigo.

En 2015, on constate un nouveau sursaut pour le Vertigo de Shelly Bond, qui annonce pas moins de 12 nouvelles séries longues, supposées augurer une nouvelle ère créative. Malgré cela, aucun titre profitable ne semble réellement en émerger, et le label peine à se montrer à la hauteur de la renaissance annoncée par Bond.

De fait, en avril 2016, Shelley Bond voit son poste de Vice President and Executive Editor supprimé au cours d'une restructuration de Vertigo. Cette suppression laisse Vertigo sans réelle instance décisionnelle à sa tête : les deux éditeurs en chef du label, Jamie S. Rich and Ellie Pyle, sont placés sous les ordres directs de Dan Didio et Jim Lee, co-publishers de DC depuis le départ de Paul Levitz en 2010. Ceci marque donc la fin de l'autonomie relative du label, et rapproche davantage Vertigo de l'univers DC en général.

Plus largement, on constate une tentative de capitaliser sur des titres qui ont déjà fait leurs preuves auprès du grand public en produisant des adaptations transmédiales. Cette tendance s'exprime d'abord *via* l'exploitation de films, et plus récemment de séries télévisées adaptées du récit principal. Sur grand écran, on peut citer entre autres *Watchmen* (Zack Snyder, 2009), *V for Vendetta* (James McTeigue, 2005), *Constantine* (Francis Lawrence, 2005) ou *The Losers* (Sylvain White, 2010). Des séries télévisées ont également été réalisées à partir de séries Vertigo, comme *Hellblazer* (une saison diffusée sur NBC en 2014-2015), *Preacher* (diffusé sur AMC depuis 2016, la deuxième saison est en cours), ou *Lucifer* (diffusé sur Fox depuis 2016, la troisième saison est prévue pour octobre 2017). Cette augmentation du nombre d'adaptations pour la télévision et le cinéma suit une tendance plus large, puisqu'au cours des dernières années, DC a concentré ses efforts cinématographiques sur la production de *blockbusters* super-héroïques multiples destinés au très grand public, à l'instar du Marvel Cinematic Universe de son concurrent historique. Il semble en effet que le cinéma soit devenu le lieu de développement privilégié des récits super-héroïques, reléguant la bande dessinée au statut de produit dérivé (paradoxal !) ou d'incubateur de personnages et de situations nouvelles. Bien que les adaptations sur petit ou grand écran, et plus récemment sous forme vidéoludique[1] ne soient pas un phénomène neuf, il me semble tout de même que leur visibilité (surtout relativement à celle des *comics*) augure d'un changement de paradigme concernant la commercialisation de la culture.

[1] Deux adaptations notables issues de Vertigo sont *The Wolf Among Us* (dérivé de *Fables*) et *The Walking Dead,* tous deux créés par le studio Telltale Games. Dans les deux cas, l'esthétique empruntée au *comic book* et le choix de favoriser une expérience de jeu très narrative contraste nettement avec les choix effectués pour d'autres jeux à succès dérivés de l'univers DC (la trilogie d'action *Batman : Arkham* développée par Rocksteady ou les jeux de combat *Injustice et Injustice 2* de NetherRealm Studios), qui jouent la carte du réalisme graphique et de la mise en avant de l'action.

Dans le même temps, on assiste en avril 2016 à la création d'une nouvelle collection parallèle à Vertigo, intitulée Young Animal, et dirigée par Gerard Way. Le communiqué officiel de DC Comics le décrit de la façon suivante : « a new mature reader pop-up imprint of DC Comics that will consist of four series and feature his creative direction. » (DC Comics, « Gerard Way » n.p.) Ces séries, dont aucune ne semble être *creator-owned*, concernent respectivement les personnages Cave Carson, Doom Patrol, Shade the Changing Girl, et Violet Paige. Le communiqué de presse relatif à *Shade the Changing Girl* ne mentionne pas la possible relation avec *Shade The Changing Man*, mais une absence de lien total serait étonnante (le personnage sur la couverture porte un vêtement dont les motifs rappellent fortement la Madness Vest de Shade). La présence de *Doom Patrol* parmi les titres de Young Animal confirme la relation avec Vertigo : il s'agit de remettre au goût du jour des séries emblématiques de Vertigo dans les années quatre-vingt dix, mais qui ont été rapatriées au sein du DC Universe, et peuvent dont être exploitées par l'éditeur. Les deux autres séries annoncées pour l'instant concernent respectivement Cave Carson, un personnage de spéléologue relativement obscur, et Violet Paige, un personnage de type « vigilante » officiant dans Gotham City (donc dans le même monde que Batman).

On perçoit bien les ressemblances entre Young Animal l'entreprise qu'était Vertigo dans les années quatre-vingt-dix : il s'agit de réutiliser des personnages emblématiques au sein d'une intrigue destinée avant tout à un public adulte. Néanmoins, les personnages appartenant à l'univers de DC Comics, ils ne sont pas isolés comme ont pu l'être les séries de Vertigo. Les paroles rapportées de Gerard Way ne font que confirmer cette impression. Il précise :

> I am thrilled to help bring DC's Young Animal to life, having been raised on experimental 80s and 90s takes on superheroes. I see Young Animal as a place to try new ideas - following the spirit of those books from the past but bring [sic] them somewhere else. (« Gerard Way introduces DC's "Young Animal" imprint » n.p.)

La référence aux réécritures expérimentales des super-héros produites dans les années quatre-vingt et quatre-vingt-dix fait directement nettement référence aux séries rassemblées sous le label Vertigo. Il est clair dorénavant qu'aux yeux de DC Comics, Vertigo est à présent considéré exclusivement comme une collection dédiée aux séries de créateurs ; Young Animal semble donc être une sorte de réitération de l'ancien

Vertigo, tel qu'il était avant le rapatriement des personnages issus du DC Universe. En effet, cette confiscation des personnages non « creator-owned » a de fait transformé Vertigo en un équivalent de ce qu'était en 1990 Paradox Press : un label qui se veut alternatif au sein d'une maison *maintream*, mais dont les contrats commerciaux ne sont pas assez alléchants pour attirer des créateurs déjà reconnus, et dont la notoriété permettrait de pallier l'absence de héros établis susceptibles d'attirer un public d'initiés.

On voit que dans l'ensemble, le label a survécu à la perte de nombre de ses membres fondateurs, mais il reste à savoir comment évoluera son identité dans les années qui viennent, alors que d'autres structures éditoriales semblent lui faire concurrence. La série de remaniements imposés par la direction de DC Entertainment semblent en tout cas avoir largement déstabilisé l'écosystème créatif qui avait, au début des années quatre-vingt-dix, permis l'émergence de l'Invasion britannique.

III. Biographies

Alan Moore, né en 1953 à Northampton.

Photo **:** Murdo Macleod pour *The Guardian*.

Nationalité : britannique.

Mère imprimeuse, père brasseur.

Domicile actuel : Northampton.

Scolarité : Moore quitte l'enseignement secondaire (Grammar School) après quelques semaines.

Autres emplois exercés : entretien de toilettes ; employé dans une tannerie.

Grant Morrison, né en 1960 à Glasgow.

Photo : profil Twitter de Morrison.

Nationalité : britannique.

Mère secrétaire, père ancien soldat, ayant ensuite exercé divers métiers.

Domicile actuel : Glasgow.

Scolarité : enseignement secondaire.

Autres emplois exercés : musicien.

Neil Gaiman, né en 1960 à Portchester.

Photo : profil Twitter de Gaiman.

Nationalité : britannique.

Mère pharmacienne, père vendeur.

Domicile actuel : Cambridge, Massachussets.

Scolarité : enseignement secondaire.

Autres emplois exercés : journaliste.

Peter Milligan, né en 1961 à Londres.

Photo : http://www.vertigocomics.com/blog/2015/11/12/new-romancer-ten-questions-with-the-creators

Nationalité : britannique.

Profession des parents : n/a.

Domicile actuel : Londres.

Scolarité : enseignement supérieur (art college, University of London).

Autres emples exercés : n/a.

Jamie Delano, né en 1954 à Northampton.

Photo : http://www.guiadosquadrinhos.com/artista/jamie-delano/3083

Nationalité : britannique.

Profession des parents : n/a.

Domicile actuel : Northamptonshire.

Scolarité : n/a.

Autres emplois exercés : chauffeur de taxi.

Warren Ellis, né en 1968 dans le comté d'Essex.

Photo : https://comicvine.gamespot.com/images/1300-1745751

Nationalité : britannique.

Profession des parents : n/a

Domicile actuel : Southend-on-Sea.

Scolarité : enseignement secondaire (6th form college).

Autres emplois exercés : libraire, serveur, disquaire, transporteur de sacs de compost…

Garth Ennis, né en 1970 à Holywood (Irlande).

Photo : profil Facebook de Garth Ennis.

Nationalité : britannique, naturalisé américain.

Profession des parents : n/a.

Domicile actuel : NewYork.

Scolarité : quelques semaines d'enseignement supérieur.

Autres emplois exercés : aucun.

Mike Carey, né en 1959 à Liverpool.

Photo : http://mikeandpeter.com/about/

Nationalité : britannique.

Professiondes parents : boulangers.

Domicile actuel : Londres.

Scolarité : enseignement supérieur : Oxford University (King's College), London University.

Autres emplois exercés : Enseignant.

Simon Oliver, né en 1971 à Londres.

Photo : http://comicbookdb.com/creator.php?ID=4474

Nationalité : américano-britannique.

Profession des parents : n/a.

Domicile actuel : Los Angeles.

Scolarité : n/a

Autres emplois exercés : Cuisinier, moniteur de plongée, cameraman...

Andy Diggle, né en 1971 à Londres.

Photo : https://comicvine.gamespot.com/images/1300-2638448

Nationalité :britannique.

Profession des parents : n/a.

Domicile actuel : Lancaster.

Scolarité : enseignement supérieur (De Montfort University, Leicester).

Autres emplois exercés : rédacteur pour *2000 AD*.

Karen Berger, née en 1958.

Photo : https://www.newsarama.com/10580-karen-berger-leaves-dc-comics-vertigo.html

Nationalité : états-unienne.

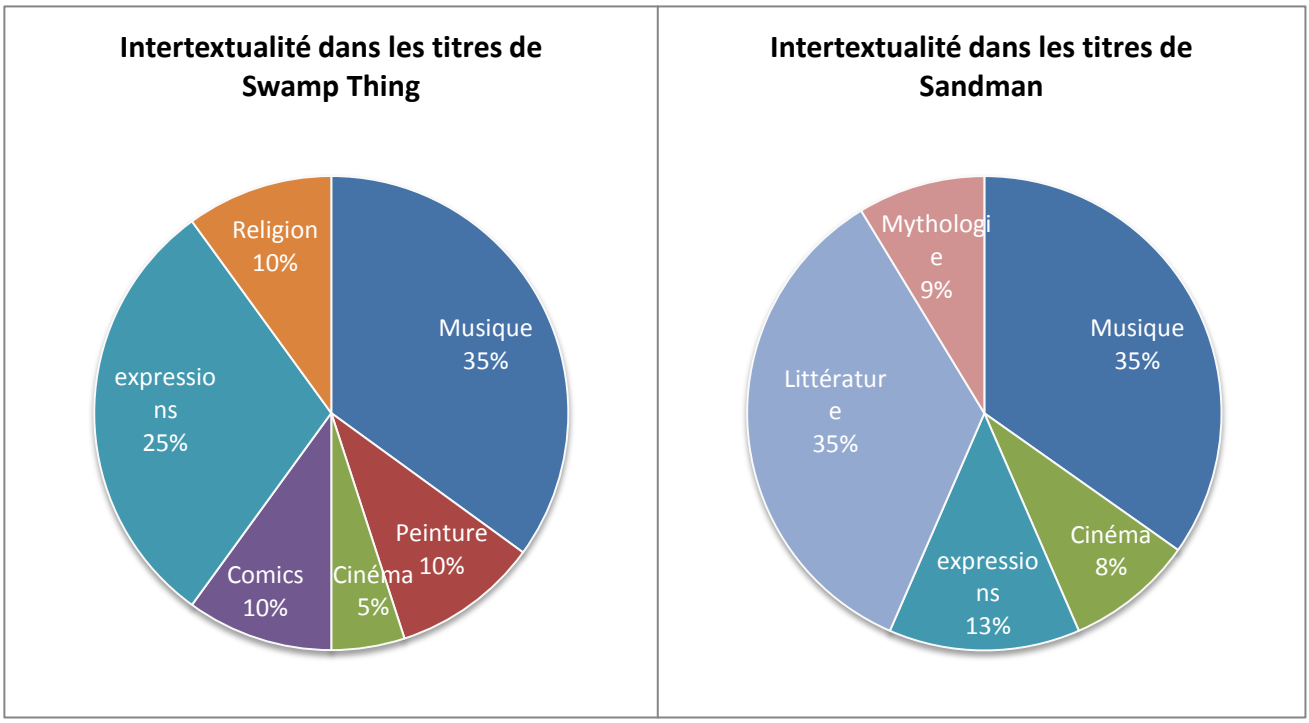
Profession des parents : n/a.

Domicile actuel : n/a.

Scolarité : enseignement supérieur (Brooklyn College).

Autres emplois exercés : aucun.

III. Analyse des titres



Swamp Thing

Loose Ends	**n/a**	
The Anatomy Lesson	Tableau de Rembrandt (1632)	Peinture
Swamped	n/a	
Another Green World	Album de Brian Eno (1975)	Musique
Roots	n/a	
The Sleep of Reason	Gravure n° 43 des *Caprices* de Goya (1799)	Peinture
A Time of Running	n/a	
By Demons Driven	n/a	
The Burial	n/a	
Love and Death	Film de Woody Allen (1975)	Cinéma
A Halo of Flies	n/a	
The Brimstone Ballet	n/a	
Pog	Référence à *Pogo* de Walt Kelly (1948-1975)	Comics
Abandoned Houses	n/a	
Rite of Spring	Morceau de Stravinski (1913)	Musique
The Nukeface Papers 1	n/a	
The Nukeface Papers 2	n/a	
Growth Patterns	Jeu de mot sur « growth »	Expression
Still Waters	Jeu de mot (« still waters run deep »)	Expression
Fish Story	Syllepse (« fish story » = mensonge)	Expression

The Curse	Syllepse (curse = malédiction ou menstruation)	Expression
Southern Change	Chanson de Neil Young	Musique
Strange Fruit	Chanson de Billie Holliday	Musique
Windfall	n/a	
Bogeymen	n/a	
Ghost Danse	n/a	
The Parliament of Trees	n/a	
A Murder of crows	Syllepse	Expression
The Summoning	n/a	
The End	n/a	
Home Free	n/a	
Natural Consequences	Syllepse	Expression
Garden of Eathly Delights	Tableau de Jérôme Bosch (circa 1500)	Peinture
The Flowers of Romance	Groupe de punk britannique (1976-77)	Musique
Earth to Earth	Phrase du Book of Common Prayer	Religion
My Blue Heaven	Chanson de D. Whiting et W. Donaldson (1927)	Musique
Mysteries in Space	Comics de SF publié par DC (1951-1966)	Comics
Exiles	n/a	
Reunion	n/a	
Loving the Alien	Morceau de David Bowie (1984)	Musique
All flesh is Grass	Ancien Testament (Isaiah 40:6)	Religion
Wavelength	n/a	
Loose Ends (reprise)	Référence à l'épisode 19	
Return of the Good Gumbo	n/a	

Sandman

Sleep of the Just	**Chanson d'Elvis Costello (1986) + réf. biblique**	**Musique**
Imperfect Hosts	n/a	
Dream a Little Dream of Me	Chanson de F. Andre et G. Kahn (1931)	Musique
a Hope in Hell	Variation sur « not a hope in hell »	Expression
Passengers	n/a	
24 Hours	n/a	
Sound and Fury	Livre de William Faulkner (1929) + réf. biblique	Littérature
Sound of her Wings	n/a	
Tales in the Sand	n/a	
Doll's House	n/a	
Moving In	n/a	

Playing House		Expression
Men of Good Fortune	Chanson de Lou Reed (1973)	Musique
Collectors	n/a	
Into the Night	Film de John Landis (1985)	Cinéma
Lost Hearts	Nouvelle de M.R. James (1904)	Littérature
Calliope	Muse de la poésie épique	Mythologie
Dream of a Thousand Cats	n/a	
Midsummer Night's Dream	Pièce de Shakespeare (circa 1595)	Littérature
Façade	n/a	
Season of Mists	Sonnet de Keats, « to Autumn » (1920)	Littérature
Thermidor	n/a	
August	n/a	
3 Septembers and a January	n/a	
Slaughter on Fifth Avenue	*Slaughter on 10th Avenue,* film d'A. Laven (1957)	Cinéma
Lullabies of Broadway	Chanson de H.Warren et A. Dubin (1935)	Musique
Bad Moon Rising	Chanson de Creedence Clearwater Revival (1949)	Musique
Beginning to See the Light	Chanson de Velvet Underground (1969)	Musique
Over the Sea to Sky	Chanson traditionnelle écossaise	Musqiue
I Woke Up and One of Us...	Extrait de "I Want You" d'Elvis Costello (1986)	Musique
The Hunt	n/a	
Soft Places	n/a	
Parliament of Rooks	Désigne un groupe de corneilles	Expression
Brief Lives	Livre de John Aubrey (écrit fin XVIIeme)	Littérature
Ramadan	n/a	
A Tale of Two Cities	Livre de Dickens (1859)	Littérature
Cluracan's Tale	n/a	
Hob's Leviatan	Référence au *Leviathan* de Hobbes (1651)	Littérature
The Golden Boy	n/a	
Cerements	n/a	
World's End	n/a	
The Kindly Ones	Autre nom des Furies	Mythologie
Which Occurs in the Wake...	n/a	
In Which a Wake is Held	n/a	
in Which We Wake	n/a	
Sunday Mourning	n/a	
Exiles	n/a	
the Tempest	Pièce de Shakespeare (circa 1611)	Littérature

IV. Liste des séries Vertigo

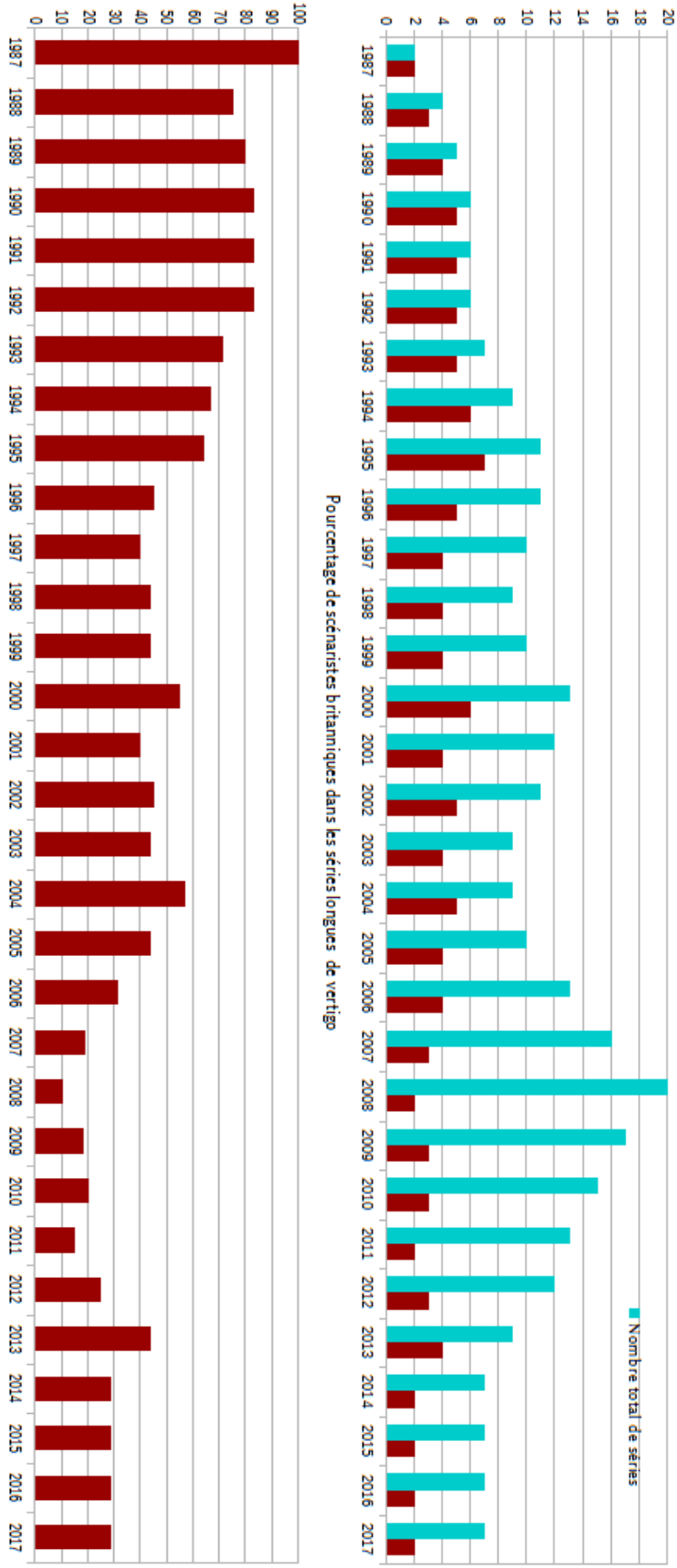
Le tableau ci-dessous recense l'ensemble des séries longues de plus de 12 numéros publiées par Vertigo.

Titre	Scénariste	Co-créateur	Date de début	Date de fin
100 Bullets	Brian Azzarello	Eduardo Risso	Janvier 1999	Avril 2009
Air	G. Willow Wilson	M.K. Perker	Octobre 2008	Aout 2010
American Century	Howard Chaykin / David Tischman		Mai 2001	Octobre 2003
American Vampire	Scott Snyder	Rafael Albuquerque	Mars 2010	Mars 2010-2015
American Virgin	Steven T. Seagle	Becky Cloonan	Mai 2006	Mars 2008
Animal Man	Grant Morrison et. al.	et. al.	Septembre 1988	Novembre 1995
Army@Love	Rick Veitch	Rick Veitch	Mai 2007	Janvier 2009
Art Ops	Shaun Simon	Mike Allred	Décembre 2015	
Astro City	Kurt Busiek		Aout 1995	
Black Orchid	Dick Foreman		Septembre 1993	Juin 1995
Books of Magic	J. N. Rieber		Mai 1994	Aout 2000
Books of Magick : Life During Wartime	Si Spenser	Dean Ormston	Septembre 2004	Juillet 2005
Clean Room	Gail Simone	Jon Davis-Hunt	Décembre 2015	
Codename: Knockout	Robert Rodi		Juin 2001	Juin 2003
Coffin Hill	Caitlin Kittredge	Inaki Miranda	Décembre 2013	Septembre 12015
Crossing Midnight	Mike Carey	Jim Fern	Janvier 2007	Juillet 2008
The Crusades	Steven T. Seagle	Kelley Jones	Juin 2001	Décembre 2002
Deadenders	Ed Brubaker	Warren Pleece	Mars 2000	Juin 2001
Deadman	Bruce Jones	John Watkiss	Octobre 2006	Octobre 2007
DMZ	Brian Wood	Riccardo Bucchielli	Janvier 2006	Février 2012
Doom Patrol	Grant Morrison et. al.		Octobre 1987	Février 1995
The Dreaming	Caitlin R. Kiernan		Juin 1996	Mai 2001
Exterminators	Simon Oliver	Robert Moore	Mars 2006	Aout 2008

Fables	Bill Willingham		Juillet 2002	Septembre 2015
Fairest	Bill Willingham et. al.	Phil Jimenez	Mai 2012	Mars 2015
FBP: Federal Bureau of Physics	Simon Oliver	Robbi Rodriguez	Septembre 2013	Novembre 2015
Filth	Grant Morrison	Chris Weston	Aout 2002	Octobre 2003
Flinch			Juin 1999	Janvier 2001
Greek Street	Peter Milligan		Septembre 2009	Décembre 2010
Hellblazer	Jamie Delano et. al.		Janvier 1988	1988-2013
Hinterkind	Ian Edginton	Francesco Trifogli	Décembre 2013	Juillet 2015
House of Mystery	Bill Willingham / Matthew Sturges	et al.	Juillet 2008	Décembre 2011
House of Secrets	Steven T. Seagle	et al.	Octobre 1996	Février 1999
Human Target	Peter Milligan		Octobre 2003	Juillet 2005
Invisibles	Grant Morrison		Septembre 1994	Juin 2000
iZombie	Chris Robertson	Michael Allred	Juillet 2010	Octobre 2012
Jack of Fables	Bill Willingham / Matthew Sturges		Juillet 2006	Avril 2011
Kid Eternity	Ann Nocenti	et al.	Mai 1993	Septembre 1994
Losers	Andy Diggle	Jock	Aout 2003	Mars 2006
Loveless	Brian Azzarello		Décembre 2005	Juin 2008
Lucifer	Mike Carey	Peter Gross	Juin 2000	Septembre 2006
Madame Xanadu	Matt Wagner	Amy Reeder Hadley	Aout 2008	Janvier 2011
Northlanders	Brian Wood	Davide Gianfelice	Février 2008	Juin 2012
Outlaw Nation	Jamie Delano	Goran Sudzuka	Novembre 2000	Mai 2002
Preacher	Garth Ennis	Steve Dillon	Avril 1995	Octobre 2000
Red Thorn	David Baillie	Meghan Hetrick	Janvier 2016	
Sandman	Neil Gaiman	et.al.	Janvier 1989	Février 1996
Sandman Mystery Theatre	Matt Wagner / Steven T. Seagle	Guy Davis	Avril 1993	Février 1999
Scalped	Jason Aaron	R.M. Guerra	Mars 2007	Septembre 2012
Seekers Into the Mystery	J.M. DeMatteis		Janvier 1996	Avril 1997

Shade	Peter Milligan	Chris Bachalo	Juillet 1990	Avril 1996
Swamp Thing	Martin Pasko, Alan Moore et.al.		Mai 1982	Octobre 1996
Sweet Tooth	Jeff Lemire	Jeff Lemire	Novembre 2009	Février 2013
Testament	Douglas Rushkoff	Liam Sharp	Février 2006	Mars 2008
Transmetropolitan	Warren Ellis	Darick Robertson	Septembre 1997	Novembre 2002
Un-Men	John Whalen	et. al.	Octobre 2007	Octobre 2008
Unfollow	Rob Williams		Janvier 2016	
Unknown Soldier	Joshua Dysart		Décembre 2008	Janvier 2011
The Unwritten	Mike Carey	Peter Gross	Juillet 2009	Décembre 2013
Y: The Last Man	Brian K. Vaughan	Pia Guerra	Septembre 2002	Mars 2008
Young Liars	David Lapham	David Lapham	Mai 2008	Octobre 2009

Les graphiques ci-contre figurent l'évolution du nombre de séries encours de publication au fil du temps. Les barres rouges correspondent au nombre de titres scénarisés par un Britannique, rapporté au nombre total de titres (tableau de droite) et en pourcentage du total (tableau de gauche).



V. Entretien avec Karen Berger

Entretien mené par visioconférence le 20 avril 2017. Je tiens à remercier Mme Berger pour le temps qu'elle m'a consacré.

Isabelle Licari Guillaume: Your "origin story" is well known: you began editing for DC with very little background on comics, then you launched Vertigo in 1993 and went on to become a living legend [Karen laughs] for many comics fans around the world. Would you say that your being an outsider in the comics industry actually helped you establish an imprint that operated on the margins of the mainstream? In other words, did you want Vertigo to be an outsider?

Karen Berger: I do think that my being an outsider, first and foremost being a woman... especially at the time that I got into comics, there was much less material that I think a woman would necessarily be interested in reading, though there were still women reading comics, there just weren't that many. The fact that I was a woman and that I was not interested in comics was, I think, an asset in bringing a different perspective to comics.

When I established Vertigo, it was not necessarily about doing it an outsider imprint, but more just working with writers and artists on stories that had more of a shared sensibility that is unusual and provocative, giving a disturbing look at the world... It's many things really, but it doesn't come from the superhero Gestalt or whatever.

ILG: Right, because the theory on Vertigo at the moment within academic circles is that it was in-between the absolute mainstream of superheroes and the more independent titles.

KB: That's how it started out, but as it evolved... If you look at the way Vertigo has evolved, and I'll just go up to the point that I left which was... whenever the hell that was, four years ago [laughs]! The line was 99% all creator-owned material and we had

diversified the line to do more dark fantasy and horror or kind of like, punk esoteric superhero – I'm talking about the *Invisibles* which was obviously a huge book for us.

So if anything we diversified more in terms of genre, in terms of doing, say, crime fiction, memoirs, historical fiction, near future stuff, and getting further away from the weird takes on a weird supernatural or horror DC characters, which is sort of how the line started.

ILG: How did you convince DC to basically fund that venture? Is it only because of the success of Moore and Gaiman?

KB: I think it certainly helped. It was Alan and Neil's work, but it was the other work that was coming out of my office at the time too, all those proto-Vertigo books like *Shade the Changing Man* [by Peter] Milligan, Grant Morrison, *Animal Man* and *Doom Patrol*, and obviously Jamie Delano's *Hellblazer*, and Rick Veitch was working on *Swamp Thing* I believe at that time - no that was earlier...

There was a general feeling that the sensibility of the writers I was working with and the look of the art and the feel of the Berger books, which is the name I was given as a sort of... not of an inside joke but an inside term, which always stuck with me and that's why I am now using that name for my new imprint at Dark Horse - but there was just... These books were doing well, obviously with Alan and Neil having broken out further into the outside world, that certainly helped, but it was not exclusively because of that.

There was a whole sort of vision for the line and the vision of the other writers and artists who were working on this as well too. DC really saw that this was an area they wanted to expand, the retailers really saw it as an area of expansion, readers wanted to see more material like this, writers and artists wanted to do more material like this, so it was like hey, you know.... And we were making money!

ILG: So titles like *Shade The Changing Man* were considered profitable at the time?

KB: Yes, they were profitable, not as profitable as, say, *Sandman* was, but it was profitable.

ILG: I was *w*ondering about the fact that *Shade the Changing Man* was never reprinted as trade paperbacks. Is there a reason for that?

KB: Actually it was: we did print the first story arc and then years later when the series ended we printed the second. The reason why was because at the time it wasn't selling as well as some of the other books and we were just starting our trade paperback programme and our sales people... I didn't have the decision-making power on that, to be honest. It was something I fought for for a long time, but DC sales people were very conservative in terms of what they first put into print and in terms of what threshold the book's projection sales reached.

I think it was a mistake and I told everyone at the time it was a mistake and it was creating a sort of Catch-22 situation, like "your projections might not be as high, say, as on a *Sandman* or *Doom Patrol*, but you have to get this stuff in book form because that's how you'll build the readers and there's still plenty of fans"... And so they gave me the one and it didn't sell as they hoped it to, and so they said "well we're sorry, we're not going to give you another one".

And then a lot of retailers said "well, you know, a lot of people don't want to start on the series, they don't want to commit until they know that there are future buyers too", so that was the retailers' perspective.

At the end of the day, it was a mistake, the material is still great, maybe they'll put it back in print, I don't know. They're putting a lot of things back in print. But I have no idea. It's brilliant stuff, Peter Milligan's one of my favourite writers still. I love working with him. One of the best.

ILG: One of the common points between many of the early series that you edited when you started Vertigo is that of social relevance: homelessness, racism, women's rights, transgender people etc., with a progressive outlook. Did you actively encourage authors to deal with political subjects or was it entirely left to their own decision?

KB: It was pretty much left to their own decision, we had this opportunity to tell any kind of story we wanted to, this was really what the writers wanted, the stories they

wanted to tell, and I was all for it. It was a shared sensibility of my own, wanting to do stories that had social relevance, and thematically had something more to them than a light, throw-away read, and I definitely wanted to do stories that reflected the world that we live in, particularly in all the oddities and disturbing aspects that would really uncover a lot of the dark sides of human nature, as well as the good sides of human nature.

They say Vertigo stuff is so dark and disturbing; a lot of it is, but at the core there's also a lot of humanity. Characters too are multi-dimensional and complex, obviously it is the key for me to any story, it's all about characters. But it was not like I wanted people to pitch me a story that deals with A, B and C. It was more like hey, this is the kind of story that writers wanted to tell, and I was all for it. It's the commonality.

ILG: many of the writers you have worked with have praised your work as an editor. However, from the outside it can be difficult to imagine the type of work that you actually did on the scripts. Could you describe the elements you would typically look for, edit or check in a given script? What was your routine?

KB: It's never the same, it really depends on the writer. At the proposal stage I always obviously have a lot of back and forth with the writer in terms of the initial development of the series: sometimes I have a lot of input in terms of suggesting other ideas and other possibilities of where a story can go, sometimes I have very little, it really depends on the writer and the particular story. I don't work with people who give me a finished thing. I like to be at the stage for them to say “hey, I have this idea” and I say “that's great” and then we talk about it and, again, sometimes I have more of a distinct involvement and sometimes I don't.

To me being an editor is knowing when to edit, when to not. My role is to work with the writer and the artist and help them deliver their story at its utmost potential, to help steer them on the right track, to say “hey, this really doesn't make any sense, this is really confusing, do you really need a C storyline, do you really need another character doing this, you're drifting away from what the main point of your story is”.

Though it's not me dictating to them, just saying “this is the story you want to do, I think this works or I don't think this works and let's talk about it”, so it's not just one thing, it's really multiple conversations more than anything, especially beginning and then when the scripts come I... again it depends on the writers.

The majority of writers that I worked with, especially when I started at Vertigo, the writers were all so accomplished - even though they might not have had many years of experience under their belts - they were so accomplished as wordsmiths, in terms of having great ear for dialogue, syntax and everything, that there was very little line editing, maybe a better word here and there or a line here and there.

If anything it would have been more of a comment on the plot aspect of something. A good editor, in the way I like to work... It's not about me, it's about the writer. I can help, if I like the idea... Obviously I have to like what they're doing in order to want to acquire and edit something - I have to love it, actually, because if I don't love it, why are we all doing this? But it's about them and it's about how can I help them do this in a way that makes it a wonderful comic to read.

ILG: Are there any series that you've had more input into than others? Do you feel that you were more involved with certain titles than with others? Do you have examples?

KB: Are we talking back in the beginning of Vertigo?

ILG: Or in the later years... but if I'm correct you stopped being an editor of individual series after 1993...

KB: I edited very little hands-on at that stage, yes. I think I kept *Sandman Mystery Theatre* as my one monthly and I might have edited many series here and there, but overseeing the whole line, working with the editors the way I worked with the editors at Vertigo over the years... I was very active in giving feedback on pitches and the development of the first sample issues of new series, and helping with feedback and consulting on the artistic teams that we chose, and obviously managing the whole line was a lot of work.

I will say towards the last few years of my time at DC I wound up doing more hands-on editing, which I really loved, I really missed it, I was happy to be able to do that.

To answer your question... With Alan Moore there was like nothing to do because he's Alan Moore and he's brilliant and when the script was in you said God, this is amazing, Alan, thank you so much, what else is there to say...

Like I said before with those initial Vertigo books there was very little in terms of hands-on editing that I did on scripts, they're more conversations or directions of storylines, including *Sandman Mystery Theatre*, which was also one of my all-time favourite books, Matt Wagner I think wrote a couple of years and Steven T. Seagle came in dialoguing and taking over and Steve and Matt are both terrific writers.

I think later on in my career or when I'm working with a newer writer, like with Sean Murphy, I did *Punk Rock Jesus* with him, which was his first creator-owned – let's take it back, he had done something at Oni, and I believe *Punk Rock Jesus* was the only other thing he had written and drawn though he may have done some *Batman* stuff but I'm not sure, but in terms of a creator-owned thing, with Sean being a new writer and an artist I definitely had more input with him as well as with Willow Wilson on *Air* because she was again a newer writer. They're both extremely adaptable and took whatever comments I had and ran with it. I had more work initially work with them than with the guys back in the day, but again they're extremely talented.

ILG: You focused on trying to really create a conversation between the writer and the artist, and try and make it work as a team, rather than just one person writing his bit and the other one drawing it.

From the outside it looks like you really tried to create a process where everyone can talk to each other and you get a collective production.

KB: Absolutely, especially when we first started Vertigo, it was pre-Internet, phone calls with British creators and talking to sometimes American artists, we tried to encourage that, obviously now it's so much different... Thank god, it's so much easier, causing all sorts of problems but that's not one of them.

When you're doing anything creative, when you're collaborating with someone it's great to be on the same page with them and great to have that connection and that interaction but again everyone works differently and some artists and writers are more into contact with each other directly than others.

It makes everybody happier when they're all in it together, especially when they're doing a creator-owned thing too, the writer might come up with the idea individually and they might come in with an artist at the same time, and sometimes they do co-development or sometimes the writer might just come in and I'll find an artist for them, but I always try to get them together in the same head-space.

ILG: In a recent talk with Paul Levitz, you stated that being a woman in comics was a "non-issue". I was surprised by that statement because I had the impression that you came into an industry that was virtually devoid of women working in it. Do you think Vertigo was a more woman-friendly environment than other places?

KB: I can only really speak for what I have been involved in, it's hard It's hard for me to talk about areas of companies where I have not been, where I have not personally experienced anything.

When I started at DC Jenette Kahn was running the company and she... obviously is a woman [laughs], helped set the tone for the entire company, so it was really like I said a non-issue: yes I was coming into a male-dominated industry but I grew up with two older brothers, wound up having two sons... The company was very small there was not any issue that I couldn't do anything or was looked at any different because I was a woman. I did my job, I was fair to people, I was professional and people were professional to me. And at Vertigo I think because I also hired a number of women on staff and always tried to work with women writers and artists wherever possible, to me it was always depending on giving opportunities to everybody whose work and sensibility was in line with what I wanted to do at Vertigo.

ILG: Jenette Kahn remained President until 2002. I was curious about your working relation with her. What type of input did she have? Did she help in terms of creating your own imprint?

KB: Jenette is amazing, she is a real close friend of mine, and has been really nice over the years when I was much younger and it was all quite new to me, Jenette has always been a mentor to me and as time went on we became very good friends in the process. In terms of the business aspect of it, the first time I met her I remember her saying to me me "you can tell any kind of story you want in comics." And here I was, 21, right out of school, and I really had no idea what she was talking about because from what I could see there was only one type so story really being told in comics which was superhero stuff with an occasional horror anthology or an occasional war book so I wasn't quite sure what she meant by that but it always stuck with me and wound up being the code that I went by cause you can tell any kind of story in comics.

It was really [Jenette's] vision that set the tone for all the creative expansion that happened at DC Comics starting back with Frank Miller's *Ronin*, *Camelot 3000*, *Dark Knight*, *Watchmen*, she really opened the door creatively to people in terms of making DC a home where you can really stretch the boundaries of comics and tell any kind of story that you want to and also do it in formats that are more prestigious than the regular floppy comic.

Jenette was always extremely supportive of everything I wanted to do, in terms of creators, she was instrumental, she was the person who basically set me on my path in terms of working with the British creators in a greater capacity. I mean I had been working with Alan Moore, I was friends with Dave Gibbons and Brian Bolland, but we worked very little together at that stage – I think Brian might have been doing some covers for me. Brian and Dave were the first British guys who came over to America back in the day. The company was small, we always used hang out together with a couple of the other editors and whenever there was someone coming from out of town it was a big deal because everyone pretty much lived in the New York Area then, so when someone from England came over it was a pretty big deal, I can't remember, and I ended up with... say it was Brian or Dave.

Then Jenette had said to me in one of her editorial retreats, this was at the time of *Dark Knight* and *Watchmen*, and John Byrne had done a whole retake on *Sandman*, and George Perez a whole retake on *Wonder Woman*, and so Jenette said to me "why don't you come with me to England, there are lots of creators there", she had been going

every year to the convention UCAC [United Kingdom Comic Art Convention], so she said “hey why don't you come over with me and meet more of these British people and be their ambassador cause we're working with more of them, and from what I hear they feel a little left out”, so I went over there and connected with a lot of people and I realised “I don't mind being an ambassador, there's so much talent here, why don't I go out and further the whole kind of vision of what was started with doing new takes on the flagship characters, why don't I do that with the weird kind of supernatural and horror stuff”, and these writers responded to that kind of approach, that's how the kind of proto-Vertigo life started, so Jenette was very instrumental in that happening.

ILG. That's fascinating, I always imagine Jenette Kahn having to deal with the pressures of being a mainstream company, and censorship etc. It's difficult to really assess the role that she had...

KB: Jenette doesn't get the credit that she deserves. By the time she got out of comics (she's been a successful film producer since then) it was... if anything she was well behind the scenes in that regard. What was so great at DC for those years and with Paul Levitz is that we had a lot of freedom as editors, you were there to sink or swim, it wasn't like the heads of the company said “this is what we want you to do,” they were basically saying “show us what you can do that keeps within the tone of the company that we're running”, so we were given a lot of freedom. That does not happen, that has not happened at DC under the new management. I can't speak critically about this but that's clearly not the way things are done.

Again everything was very organic too, at the time there were no directives, “you go out there and find this talent”, or “you go out and build an imprint”, I think the best creative movement, the best type of change, be it creative or political, tends to come organically, from more of a grassroots aspect. When you plan things they feel planned, not that you can't get good things out of it, but the whole process of how Vertigo came to be was really an organic process over ten years or so, and I think the pressures of... Not the pressures but because because DC has gotten more corporate now, everything falls within a corporate perspective, more of a top-down, a whole different way of dealing with producing creative work.

ILG: Do you see Berger books, your new line at Dark Horse, as the continuation of the project that you had at Vertigo, or is it something different?

KB: People have asked me that and it's almost like... So much of Vertigo was me... so is this a spiritual or creative continuation... It's a continuation of the material that I like to do, and Vertigo was and is a huge part of my life. I hate to say it's a continuation because it seems like I 'm not continuing... To me at the end of the day, like I said when I did an interview with someone else recently, I just want to tell very good stories that stretch the medium, that show you can do any kind of story in comics, that feel fresh and original and move me, working with a diversity of talent and a diversity of stories. Vertigo was a game-changer, I think it changed the game quite a long time ago, and if you look at something like Image Comics now, it's such a reflection of what Vertigo did for comics. Notwithstanding that so many people working at Image got their start at Vertigo, so it's all part of the same kind of Gestalt of what Vertigo and the writers and artists did there to change comics. We changed a long time ago and now we're reaping... we're living in a Vertigo world. So it's all great!

What I want to do with Berger Books is do great stuff, do great comics, stuff that is not a throwaway read, stories that resonate, stories that mean something, all types of stories. If people know what I did at Vertigo, there's not going to be anything drastically different on the types of books that I'll be doing at Berger Books, but it's not Vertigo as much as it's me.

ILG: That's true, and so many people have described Vertigo as “the stuff Karen likes”, it makes perfect sense!

Pretty much, and that's a real range of stuff too. Especially with Vertigo, since it was such a big imprint and there were so many editors, I might not personally like a particular story, but I could see that it could really appeal to a vast audience. It might not be something I would personally like or something that I would want to personally edit, but I would see the great value creatively and I think it's important when you're running a line to have that openness to recognize that “hey this stuff is really good and the audience really fits within the umbrella of Vertigo”.

With Berger Books this is just me editing. Dark Horse gave me a lovely part time assistant to work with – she assists two other people at Dark Horse – but it's just me editing, so it's more of a selective... It is what Karen likes, because Karen is the only one editing it.

ILG: Did you regard Vertigo as particularly linked to the British invasion, did you see it as part of that phenomenon, since at the start it was only titles created by British creators?

KB: It was not entirely British, there was Matt Wagner on *Sandman Mystery Theatre*, and Ann Nocenti did *Kid Eternity*, which is one of the first Vertigo books....

ILG: I was thinking of the period just before that, before 1993.

KB: The proto-Vertigo books, yes, they were all British. Yes. It wasn't an issue of nationality as much as just looking at the world in a different way, because... I still remember Alan Moore telling me very early on when we started working together, "you know, we might speak the same language but we're really very different, Americans and the British." And it's true, culturally, obviously, historically our countries are so...

Now the class system isn't as pronounced in the UK as it was, say, thirty years ago when I first started working with Alan but there's still somewhat some bit of it there. going for the government aspect, and Word War Two and how that affected that country in a different way than it affected America, obviously, America having Vietnam.
So all of this forms... It's all sort of race memories, our parents and us and how we're formed as a people and a culture, and how that's a means creatively in a writers' work. What I liked about the British is that because they really had a different kind of life as Americans it just showed in their work, I found their perspective and their world-view to be just a bit different, just a bit more offbeat, more provocative, more challenging, more psychological... and drawing more on works of literature and say, film as influence, mythology as influence, as well in terms of their work.

ILG: Do you remember the time the term "British Invasion" appeared? The earliest trace I have dates from 1988 [edit: earlier sources I discovered since would suggest 1983 as a more accurate date, see p. 138] .

KB: 1988 was... I guess maybe about 1988, that makes sense because 1986 was when I first went over to the UK. And I'd been working on *Swamp Thing* but yeah... *Hellblazer* started late 1987, and *Shade* and *Sandman* started 1988 and *Doom Patrol* I think 1989, so

But also I guess if you're yeah, let's say 1988. *Arkham Asylum* was a big part of that, 1988, 1989. So yeah? Sure. Sounds fair. Where did you say you saw it? Did I write it?

ILG: Not you personally but a reader, possibly a British reader, I don't remember [July 1988, *Hellblazer #7*, the sentence was "Dear Karen. This is great. We've got Delano and Ridgway on *Hellblazer*, we've got Wagner and Grant on *Detective*, and we've got Mills and O'Neil (over at Epic) doing *Marshall Law* [sic]. The British Invasion is proving to be tremendously worthwhile."]

Do you have the impression that this specificity of British authors is still visible today, if we think of Mike Carey or Simon Oliver for example? Would you say that they still appear very different from the American or has Vertigo expanded into the American world of comics?

KB: I think Vertigo has... it's less country-specific influence, as we were saying earlier if you look at Image comics the majority of writers working there are Americans, and they are very much in that sensibility. I think Simon Oliver is a terrific writer... He happens to be British. Also he didn't come up through the normal comic book ladder, he came in from TV and film-writing and so... Yes, he so just happens to be British.

With the Vertigo influence, not only has it influenced creator-owned comics like we see at Image and other publishers, but the way superhero comics have been in the sensibility and the fact that writers are driving, have been driving superhero comics in the past, say 15 years, more than artists. Not that artists don't matter, it's still a visual medium and there are plenty of superstar artists, but people really follow writers and when I started that was not the case, and I do believe that that is another Vertigo influence that's touched DC and Marvel. Beause if you look at the top people at DC

and Marvel they came from Vertigo, you know, Scott Snyder started at Vertigo, Tom King first pitched at Vertigo, that was his foot in the door to superhero stuff, Jason Aaron started at *Scalped* and he's now Marvel staff. And Axel Alonso worked for me for many years and he's been running Marvel Comics for quite some time now. It's all good, working with a great group of very good and really talented and very smart people. It's all good!

ILG: It's great that you and Shelly Bond got an imprint at basically the same time. Thing are happening!

KB: It is really great. I'm really happy about that too.

ILG: Finally, do you have any reliable data on Vertigo readership? I think the answer is no but I'm still asking it just in case.

KB: I have reliable anecdotal evidence! Vertigo readers... There tend to be more women reading Vertigo comics than superhero stuff, back when I was working at the company it tended to be older readers, more of a college age, whereas superhero readers tended to be a little younger, though not always because you had a lot of collectors who tended to be older than a Vertigo reader might be. But a lot more women. But I don't have numbers of anything. I will say that lastly, and that was some of the stuff you quoted, the interview I did with Paul recently... the fact that Vertigo started during graphic novel collections of our series that really helped increase the readership for those titles by bringing in other readers, mainstream readers, or just readers who are not your typical comic reader and might want to pick up a book as opposed to a floppy comic, or the stories sometimes would read better as one six-issue volume than as individual stories. At Vertigo we had this great line of serious fiction that again really pioneered what would become the norm for the rest of the industry. I'm very proud of that.

ILG: You can be, you should be.

Remerciements

Je suis reconnaissante aux personnes et aux institutions qui m'ont permis de mener à bien ce travail. Je souhaite remercier en particulier :

- Jean-Paul Gabilliet, pour son érudition, son humanité et son soutien ;
- Nicolas Labarre, qui m'a appris à ne pas m'en faire et à aimer les tableaux Excel ;
- Les autres membres de mon jury, Françoise Besson, ainsi que Laurence Grove et Vanessa Guignery, qui ont accepté d'établir les pré-rapports de thèse ;
- L'université Bordeaux Montaigne et son personnel, pour leur accueil chaleureux et bienveillant ;
- L'ENS de Lyon et toute l'équipe enseignante du département d'Anglais, à qui je dois l'essentiel de ma formation intellectuelle ;
- L'équipe de CPGE du lycée Pasteur à Besançon, notamment James Walters et Philippe Bringel, sans qui je n'en serais pas là ;
- Les membres de la Brèche, tout particulièrement Jessica Kohn, Julien Baudry, Côme Martin, Sylvain Lesage et Benoît Crucifix ;
- L'équipe de CPGE du Lycée Dautet à La Rochelle ;
- L'écosystème normalien : Fanfarovis (le cercle des pouêts disparus), Club Rock (*Sing Sing Sing* pour l'échauffement), habitant·e·s du concept Foyer ;
- Toutes celles et ceux qui m'ont soutenue, relue, encouragée et parfois même hébergée durant la rédaction, en particulier Frédéric & Laëtitia Vivien, Marie-Laure Saulnier, Bibiane Navel, Noëmie Leduc, Pauline Pilote, Julie Gay, Bertrand Carro, Vincent Carro, Rémi Nollet, Thomas Lambert, Mathilde Bertrand, et tous ceux et celles que je n'ai pas la place de nommer ici ;
- Isabelle Fénelon-Schweiger, qui niera avoir fait quoi que ce soit ;
- Marie-Anne Mercier et Michel Guillaume, qui sont là depuis le début ;
- Julien et Olivier Guillaume, qui sont des types formidables ;
- Adrien Licari-Guillaume, pour sa confiance inébranlable et son immense amour.